



UNIVERSITAT DE
BARCELONA

Transversalitat i globalització de la cultura popular en la producció pictòrica contemporània (1990-2014)

Josep Enric Font i Company

ADVERTIMENT. La consulta d'aquesta tesi queda condicionada a l'acceptació de les següents condicions d'ús: La difusió d'aquesta tesi per mitjà del servei TDX (www.tdx.cat) i a través del Dipòsit Digital de la UB (diposit.ub.edu) ha estat autoritzada pels titulars dels drets de propietat intel·lectual únicament per a usos privats emmarcats en activitats d'investigació i docència. No s'autoritza la seva reproducció amb finalitats de lucre ni la seva difusió i posada a disposició des d'un lloc aliè al servei TDX ni al Dipòsit Digital de la UB. No s'autoritza la presentació del seu contingut en una finestra o marc aliè a TDX o al Dipòsit Digital de la UB (framing). Aquesta reserva de drets afecta tant al resum de presentació de la tesi com als seus continguts. En la utilització o cita de parts de la tesi és obligat indicar el nom de la persona autora.

ADVERTENCIA. La consulta de esta tesis queda condicionada a la aceptación de las siguientes condiciones de uso: La difusión de esta tesis por medio del servicio TDR (www.tdx.cat) y a través del Repositorio Digital de la UB (diposit.ub.edu) ha sido autorizada por los titulares de los derechos de propiedad intelectual únicamente para usos privados enmarcados en actividades de investigación y docencia. No se autoriza su reproducción con finalidades de lucro ni su difusión y puesta a disposición desde un sitio ajeno al servicio TDR o al Repositorio Digital de la UB. No se autoriza la presentación de su contenido en una ventana o marco ajeno a TDR o al Repositorio Digital de la UB (framing). Esta reserva de derechos afecta tanto al resumen de presentación de la tesis como a sus contenidos. En la utilización o cita de partes de la tesis es obligado indicar el nombre de la persona autora.

WARNING. On having consulted this thesis you're accepting the following use conditions: Spreading this thesis by the TDX (www.tdx.cat) service and by the UB Digital Repository (diposit.ub.edu) has been authorized by the titular of the intellectual property rights only for private uses placed in investigation and teaching activities. Reproduction with lucrative aims is not authorized nor its spreading and availability from a site foreign to the TDX service or to the UB Digital Repository. Introducing its content in a window or frame foreign to the TDX service or to the UB Digital Repository is not authorized (framing). Those rights affect to the presentation summary of the thesis as well as to its contents. In the using or citation of parts of the thesis it's obliged to indicate the name of the author.

Tesi doctoral:

TRANSVERSALITAT I GLOBALITZACIÓ DE LA CULTURA POPULAR EN LA PRODUCCIÓ PICTÒRICA CONTEMPORÀNIA (1990-2014)

*Transversalidad y globalización de la cultura popular
en la producción pictórica contemporánea (1990-2014)*

The transversal interference and globalization of
popular culture in contemporary painting (1990-2014)

Josep Enric Font i Company

Directora: Lídia Górriz i Nicolàs

Tutora: Antònia Vilà i Martínez



Universitat
de Barcelona

Facultat de Belles Arts

Programa de Doctorat:

Estudis Avançats en Produccions Artístiques,
Art en l'era digital

Barcelona, 2015

Resum

Aquesta investigació pretén mostrar la transversalitat existent entre la cultura visual popular i la pintura contemporània. Analitza l'obra dels artistes, aporta evidències iconogràfiques i identifica les fonts, posant de manifest la inserció d'imatges de diferents àmbits d'una cultura popular i global. Alhora, la recerca permet veure que la pintura es realitza en un concepte expandit, fent difosa la frontera entre el que considerem els circuits tradicionals del *high art* i nous àmbits per a la imatge pictòrica. Això facilita visualitzar l'existència d'un artista pintor tot-terreny que treballa en la creació d'imatges bidimensionals travessant disciplines i circuits expositius sense prejudicis.

La investigació comprèn una primera part, d'aproximació més teòrica, analitzant les interaccions, transferències iconogràfiques i expansions espacials de la pintura; aquesta ens condueix a una segona part, més pràctica i visual, amb l'estudi de cas de quatre artistes: Judas Arrieta, Enric Font, Sergio Mora i Santiago Morilla, evidenciant les insercions i els processos de transferència en la seva producció.

Paraules clau:

Pintura contemporània expandida

Cultura visual popular

Globalització iconogràfica

Judas Arrieta

Enric Font

Sergio Mora

Santiago Morilla

Abstract

This research intends to demonstrate the transversal interferences existing between popular visual culture and contemporary painting. It analyses the work of the artists, with reference to iconographic evidence and identifies sources, showing the insertion of images from different fields of both popular and global cultures. At the same time, the research presents evidence that painting is realised in a now expanded concept, blurring the borders between what we consider the traditional circuits of high art, and new fields for a pictorial image. This allows for the existence of an artist/painter who creates two-dimensional images that cross disciplines and exhibition circumstances without prejudice.

This research comprises a first part, with a more theoretical approach, analysing processes, iconographic transfers and space expansions in painting; this leads us to a second part, more practical and visual, with the case of study of four artists: Judas Arrieta, Enric Font, Sergio Mora and Santiago Morilla, showing evidence of the insertion and the process of transfer in their production.

Keywords:

Expanded contemporary painting

Popular visual culture

Iconographic globalization

Judas Arrieta

Enric Font

Sergio Mora

Santiago Morilla

Agraïments:

El meu agraïment a la Dra. Lúdia Górriz pel seguiment de la investigació, la supervisió i els suggeriments; a Judas Arrieta, Sergio Mora i Santiago Morilla per l'apreciable bona disposició i col·laboració; a Sixe Paredes, per rebre'm al seu estudi en una temporada plena de feina; a Héctor Francesch, Carlos Garci (Spogo), Syd Mostow, Ramon Puig (Werens), Ibie Romero, Gonzalo Rueda, Óscar Seco i Txiqui Trépax, pel seu temps i comentaris; a Gisela Asensio, per la seva ajuda en la revisió del text; a la Dra. Pilar Palomer, per orientar-me en una primera recerca; al Dr. José Carlos Suárez, pels seus encertats comentaris; i al nombrós grup d'artistes, col·legues i amics amb qui he comentat aspectes puntuals, realitzant valuoses aportacions. En una apreciació més emotiva, un agraïment a la meva família, molt especialment a l'Eva, per tot el temps que els he tret per dedicar-me a la investigació.

Índex

Resum. Paraules clau	3
Abstract. Keywords	5
I. Introducció	15
II. Objectius	23
III. Metodologia	25

BLOC 1

CULTURA VISUAL POPULAR I PRODUCCIÓ PICTÒRICA

1.1. Transferències iconogràfiques	31
1.1.1. <i>High art</i> i <i>low art</i>	31
1.1.2. Presència iconogràfica de la cultura popular en la producció pictòrica <i>high art</i>	39
1.1.2.1. Còmic i <i>cartoon</i>	40
1.1.2.1.1. Pintura salvatge i còmic brut	40
1.1.2.1.2. Transgressió i contracultura	42
1.1.2.1.3. Còmic net	43
1.1.2.1.4. <i>Cartoon</i> expressionista	45
1.1.2.2. Una reivindicació de la feminitat a través del <i>kitsch</i>	45
1.1.2.3. La potència de la icona	48
1.1.2.4. L'objecte de consum i la cultura de masses	49
1.1.2.5. Potència estètica	53
1.1.2.6. Innocència i infantilisme	55
1.1.2.7. Escenes de la quotidianitat	55
1.1.2.8. Apocalipsi caníbal	57
1.1.3. <i>Lowbrow</i> o Surrealisme Pop	59
1.1.4. Transferències iconogràfiques. Alguns exemples	64
1.1.4.1. Juan Ugalde	64
1.1.4.2. Patricia Gadea	66
1.1.4.5. Syd Mostow	68
1.1.4.3. Antonio de Felipe	70
1.1.4.4. Equipo Límite	72
1.1.4.6. Pepe Nebot	74
1.1.4.7. Pep Guerrero	76
1.1.4.8. Óscar Seco	78
1.1.4.9. Óscar Seco (2)	80
1.1.4.10. Héctor Francesch	82
1.1.4.11. Narcís Gironell	84

1.2. Expansions espacials, nous contextos i interaccions en la producció gràfica-pictòrica	87
1.2.1. Les parets del carrer, el nou llenç del pintor contemporani?	87
1.2.2. Del carrer a la galeria, de la galeria al carrer...?	
Nous escenaris per a la pintura. Interaccions	91
1.2.2.1. Sixe Paredes	92
1.2.2.2. Jorge Rodríguez-Gerada	92
1.2.2.3. El carrer com espai publicitari i de promoció	94
1.2.2.4. El carrer, estímul pictòric	96
1.2.3. L'explosió de la pintura al carrer	99
1.2.3.1. Murs lliures al carrer per ús públic?	102
1.2.3.4. Xarxes socials	103
1.2.3.5. Globalització	105
1.2.4. Barcelona: del graffiti dels 80 al muralisme del 2014	107
1.2.4.1. Alguns exemples de gestió	109
1.2.4.1. Difusor	109
1.2.4.2. Rebobinart	110
1.2.4.3. Cognitif	110
1.2.5. Cultura visual popular i còmic en la pintura del carrer	111
1.2.5.1. El poder de la imatge popular	111
1.2.5.2. Icones populars	112
1.2.5.3. Alguns exemples d'imatges icòniques	115
1.2.5.4. Icones en pintura...? Alguns exemples	119

BLOC 2

ESTUDI DE CAS. ANÀLISI I TRANSVERSALITAT: JUDAS ARRIETA, ENRIC FONT, SERGIO MORA I SANTIAGO MORILLA	121
--	-----

2.1. Estudi de cas: Judas Arrieta, el <i>Mangartista</i>. Túrmix de còmics abstractes	123
2.1.1. Presentació. Obra i context	123
2.1.1.1. Què és un <i>mangartista</i> ? El <i>Manifiesto del Arte Manga</i>	125
2.1.2. Selecció d'imatges i producció	126
2.1.3. Anàlisi iconogràfica de l'obra. Interaccions i processos de transferència	129
2.1.3.1. <i>Momotaro</i>	129
2.1.3.2. <i>47 Ronin</i>	135
2.1.3.3. <i>Amazing Heroes</i>	146
2.1.3.4. <i>West meets East</i>	159
2.1.3.5. <i>Doodles</i>	169
2.1.4. Connexions: la influència Murakami	182
2.1.5. Conclusions de l'estudi de cas 2.1.	185
2.2. Estudi de cas: Enric Font. Allau visual i abstracció amb elements significatius.	
De la tela al mur	189
2.2.1. Presentació: evolució de l'obra i context	189
2.2.2. Sistemes de producció	195

2.2.3. Anàlisi i evolució iconogràfica de l'obra.	
Interaccions i processos de transferència	197
2.2.3.1. Dels tazos a Warner Bros.	197
2.2.3.2. Benvinguts al món de la historieta! Òrbita <i>cartoon</i> : posarem ben alt l'estendard de la nostra causa.	200
2.2.3.3. Bèsties, àliens i altres personatges de l'espai internacional.	209
2.2.3.4. El graffiti impossible: <i>Burren Junction 51</i> . Cap a una abstracció amb elements significatius.	211
2.2.3.5. <i>Yoach, croach...</i> , el poder de la grafia	215
2.2.3.6. Invasió alienígena.	217
2.2.3.7. <i>Cartoon</i> clàssic i crítica social. Crisi, quina crisi...? Economia i pintura	219
2.2.3.8. Retrofuturisme i ciència-ficció: <i>Andratx 2310</i>	229
2.2.3.9. La perplexitat dels Srs. Strumpff i Pastanaga. Hibridació: figura humana realista i elements de còmic	234
2.2.3.10. La producció d'obra al carrer	236
2.2.3.10.1. BetArt Calvià, laboratori per a un projecte d'art urbà	236
2.2.3.10.2. Murs lliures. Primers murals al carrer	239
2.2.3.10.3. Murs lliures Veneçuela. Segon mural al carrer.	240
2.2.3.10.4. BetArt 2014. Els primers tres murals comissionats.	241
2.2.3.10.5. Qui decideix....?	247
2.2.3.10.6. Una vida efímera	247
2.2.3.10.7. BetArt 2014 i postgraffiti.	248
2.2.3.10.8. Big Waalls.	249
2.2.3.10.9. Digerible Arte Urbano	251
2.2.3.10.10. Aplicació Murs LLiures i <i>Generació Digital</i> .	252
2.2.3.10.11. <i>Zutt</i> . Selva de Mar	254
2.2.3.10.12. 2015. I ara, cap a ón avançar...? Murals i pintura	254
2.2.4. Conclusions de l'estudi de cas 2.2.	257

2.3. Estudi de cas: Sergio Mora. Màgia i surrealisme pop,

entre la il·lustració i la pintura	259
2.3.1. Presentació i context	259
2.3.2. Sistemes de producció	263
2.3.3. Anàlisi iconogràfica de l'obra. Interaccions i processos de transferència	266
2.3.3.1. <i>Kama Sutra</i> , Bettie Page i tatuatges.	266
2.3.3.2. Anàlisi Sergio Mora 02. Màgia i influència mexicana	274
2.3.3.3. <i>Typical Spanglish</i> : cultura local, cultura global, cultura espacial	284
2.3.3.4. Surrealisme Pop	305
2.3.3.5. <i>Big Bang</i> . L'explosió abstracta.	314
2.3.4. Algunes consideracions sobre connexions, confluències i interessos variats.	317
2.3.4.2. Univers personal i temps propi	318
2.3.4.3. La Nova figuració alemanya	319
2.3.4.4. El cinema. Wes Anderson	320
2.3.5. Conclusions de l'estudi de cas 2.3.	322

2.4. Estudi de cas: Santiago Morilla. Del paper al <i>hackeig</i> del paisatge	325
2.4.1. Presentació: obra i context.	325
2.4.2. El dibuix	327
2.4.2.1. Dibuix expandit.	330
2.4.3. Sistemes de producció: multicapes, multiformat	332
2.4.3.1. El treball amb projectes	334
2.4.3.1.1. <i>Nidi</i> (Nius) (2009)	334
2.4.3.2. Muralisme contextual.	336
2.4.3.3. Visió zenital.	338
2.4.3.4. <i>Hackejar el paisatge</i>	344
2.4.3.5. Compromís social	347
2.4.3.6. L'acte performatiu del dibuix	350
2.4.3.7. Un acte efímer controlat	351
2.4.4. Anàlisi, interaccions i processos de transferència.	354
2.4.4.1. Sobrasada extrema.	354
2.4.4.2. <i>El accidente de la pintura</i>	356
2.4.4.3. <i>Watermarks</i>	358
2.4.4.4. <i>In Rem Verso</i>	360
2.4.4.5. <i>Fin</i>	362
2.4.4.6. <i>Invisible Bath</i>	364
2.4.4.7. <i>Índex Falls</i>	366
2.4.4.8. <i>High Society</i>	368
2.4.4.9. <i>Al trot</i>	370
2.4.5. Conclusions de l'estudi de cas 2.4.	372
CONCLUSIONS	375
Sobre les apropiacions	380
Iconografia	382
Apropiació, collage, readymade, recontextualització	383
Sampleig i <i>cameo</i>	384
Cultura popular, cultura de masses i quotidianitat	385
Una transversalitat més enllà de la iconografia	386
Globalització i pèrdua de jerarquies	386
La pintura	387
Un pintor tot-terreny	388
I una reflexió final de tancament	389
BIBLIOGRAFIA	391
ÍNDEX D'IMATGES	403

ANNEX

TRANSCRIPCIONS DE LES ENTREVISTES..... 429

Judas Arrieta 434
Sergio Mora..... 459
Santiago Morilla 467
Héctor Francesch 479
Óscar Seco 488
Sixe Paredes 497

1. Introducció

La cultura visual popular ha adquirit les darreres dècades una presència rellevant en la nostra societat, de la que en som més conscients a partir que parlem de l'existència de la globalització. L'art i la pintura en particular –quant a disciplina generadora d'imatges– no n'haurien de ser aliens. *Transversalitat i globalització de la cultura popular en la producció pictòrica contemporània (1990-2014)* pretén cercar evidències i visualitzar l'existència d'una transversalitat entre la pintura contemporània i la cultura visual popular.

A través d'un procés mixt de recerca de documentació i un estudi de cas múltiple de l'obra de quatre artistes (un dels quals sóc jo), s'analitzaran la producció i els processos pictòrics i es cercarà una manera gràfica i visual que permeti posar de manifest quina és la presència d'aquesta interacció i com es realitza. Amb l'estudi dels àmbits d'apropiació, els contextos culturals i les estratègies d'inserció utilitzades, comprovarem que els artistes fan servir en el seu treball imatges que pertanyen a una cultura visual popular que podem considerar global.

En la producció pictòrica de l'art contemporani de les darreres dècades, la interacció entre el que s'anomena art elevat, *high art* –o art del circuit comercial i de museus i centres d'art– amb tot allò que considerem cultura popular ha estat constant, amb unes interaccions bidireccionals. Sobretot des del Pop Art, la inserció d'imatges extretes de l'entorn quotidià ha estat rellevant. Tenint en compte la influència i la importància que tenen en la nostra societat la música, el còmic, la il·lustració, el cinema o la televisió, és evident que aquestes, com altres vessants de la cultura popular, també són fonts d'inspiració i de treball pels artistes; la inversió dels conceptes *mainstream* i alternatiu que hi ha hagut en l'àmbit social en les darreres dècades hauria de tenir un paral·lelisme amb les pràctiques i els hàbits artístics. L'art *flirteja* constantment amb moviments alternatius i se'n nodreix per a crear noves imatges adequades al moment que les genera. Potser perquè els moviments alternatius, amb el seu neguit per ser visualitzats, són per defecte més actius, vitals i inquietos que els moviments ja establerts, hi ha artistes que han incorporat una iconografia extreta de mitjans populars en les seves obres i, alhora, artistes que han creat les seves obres des d'àmbits alternatius i han sigut capaços d'inserir-les dins dels circuits comercials.

En els darrers anys, l'artista ha esdevingut una figura menys estàtica i amb més capacitat d'evolució, més integrada amb l'entorn que la genera i amb interessos de públic més enllà dels limitats a una pretesa comunitat de l'art. En tot això, hi té molt a veure l'expansió de la cultura visual popular i la globalització, i d'una manera rellevant, l'art de carrer. Amb la irrupció del graffiti i l'art urbà en els circuits artístics, la interacció va més enllà d'un pur aspecte formal i estètic, convertint-se en una de les influències perquè la pintura contemporània s'expandeixi espacialment més enllà del format del quadre. Existeix un artista plàstic polivalent, que es mou sense límits en terrenys creatius bidimensionals múltiples com la il·lustració, el dibuix, la pintura o el graffiti. Aquest artista traspasa sense com-

plexos diferents nivells culturals, podent pertànyer alhora a corrents alternatives i estar representat per prestigioses galeries *high art*. En la realitat artística, el format i l'espai han deixat de ser condicionants i els creadors produeixen imatges indistintament en un format tradicional de tela i paper, i sobre les parets de la galeria o el mur del carrer. L'artista plàstic devora imatges extremes de tots els mitjans al seu abast i les retorna a la societat sota la forma d'obres que acumulen codis, llenguatges i registres múltiples.

En la relació entre la pintura i la cultura popular, utilitzo el terme *transversal* perquè defineixi quelcom "que travessa una direcció donada"¹. El concepte de *transversalitat*, si bé actualment s'utilitza en àmbits diversos, té l'origen en la gestió social. Segons Albert Serra,

"neix a Suècia al començament de la dècada dels noranta en el marc de l'articulació de la política de promoció de la igualtat de gènere. La transversalitat pretén aportar a les organitzacions la capacitat d'actuació en determinades qüestions per a les quals la seva estructura clàssica no estava preparada"².

D'una manera semblant ho descriu la Fundació CIDOB: "la transversalitat és un concepte i una eina organitzativa. La seva funció és aportar capacitat d'actuació per afrontar determinades qüestions que l'estructura organitzativa clàssica no és capaç de resoldre"³. Aquestes definicions estan pensades per a la seva aplicació pràctica en estudis de gestió pública i de caràcter social però "com amb la majoria de les expressions *fetixes* utilitzem el terme transversalitat per referir-nos a un ampli ventall de projectes i de situacions"⁴. En l'ús quotidià, utilitzem el terme d'una manera ampliada, per parlar de quelcom que està present en grups diferents, com quan parlem, per exemple, d'uns estudis transversals, amb assignatures repartides en diferents currículums. Línies, ponts, dreceres que van d'un lloc a un altre. En el cas d'aquesta tesi, és un terme que permet visualitzar que no hi ha dos blocs que avancen en dues línies paral·leles (pintura contemporània i cultura popular), sinó que hi ha elements, conceptes i imatges que estan presents en tots dos costats, o que s'originen en un i passen a l'altre, o a l'inrevés. Una línia imaginària que relaciona cultura popular i pintura contemporània. Acollint-me, però, a una interpretació ampliada del concepte, no parlem d'una única sinó de múltiples transversalitats, múltiples línies que travessen la cultura popular i la pintura contemporània amb matisos i conceptes diferents.

Aquesta investigació intentarà buscar evidències de la globalització que caracteritza la societat actual en les obres dels artistes. Joseph E. Stiglitz⁵ (*apud* CARBONELL, Josep Maria) la defineix de la següent manera:

1 Disponible a: <http://www.diccionari.cat/lexicx.jsp?GECART=0136404> [consulta: 8 de juny, 2015].

2 SERRA, Albert. *La Transversalitat en la Gestió de les Polítiques Públiques* [en línia]. Centre per a la Innovació Local del Gabinet d'Estudis de la Presidència, Diputació de Barcelona, 2004, p. 12. [Consulta: 12 de març, 2015]. Disponible a: <<https://www1.diba.cat/uliep/pdf/38156.pdf>>.

3 Fundació CIDOB. Un acostament a la transversalitat de la cultura en les polítiques municipals d'immigració [en línia]. [Consulta: 12 de març, 2015]. Disponible a: <http://dadesculturals.gencat.cat/web/.content/sscc/gt/arxiu_gt/020_cultura_politiques_immigracio.pdf>.

4 BRUGUÉ, Quim. Transversalidad, del concepto a la práctica, de las ideas a los resultados [en línia]. Fundació Kaleidos [consulta: 12 de març 2015]. Disponible a: <<https://www.tarragona.cat/serveis-a-la-persona/serveis-socials/observatori-social-de-la-ciutat-de-tarragona/fitxers/altres/treballem-en-xarxa/transversalitat-del-concepte-a-la-practica>>.

5 STIEGLITZ, J. E., *El malestar de la globalización*. Taurus. Madrid, 2002.

“fonamentalment, la integració més estreta dels països i dels pobles del món, produïda per la immensa reducció dels costos del transport i comunicació, i pel desmantellament de les barreres artificials als fluxos de béns, serveis, capitals, coneixements i, en segon terme, de persones a través de les fronteres. La globalització és enèrgicament impulsada per corporacions internacionals que no només mouen el capital i els béns a través de les fronteres, sinó també la tecnologia”⁶.

Josep Maria Carbonell, però, apunta més enllà posant de manifest un cert dirigisme d’aquest procés de globalització: “podem parlar d’una globalització en aquest moment controlada prioritàriament per aquells estaments del Primer Món –i dels seus aliats necessaris– que pretenen mantenir la seva hegemonia i el control”. La globalització afecta la nostra societat a tots els nivells i, lògicament, també la cultura. Quan un artista insereix imatges de la cultura popular que l’envolta insereix també imatges que provenen de països estrangers. Per què? Perquè les imatges que envolten la nostra quotidianitat són les que veiem a les xarxes socials, a la televisió, a les revistes, a les publicacions..., i l’origen d’aquestes és només parcialment local. Els sistemes de comunicació i internet han fet possible que en aquest moment les imatges que visualitzen els habitants de Los Angeles, Brusel·les i Girona, per exemple, siguin en un percentatge molt elevat les mateixes. Els nens de diferents punts del planeta miren les mateixes sèries, i les pel·lícules de cinema amb més espectadors acostumen a ser els mateixos *blockbusters*. Hi ha diferències i produccions locals de tot tipus, però un tant per cent elevat de la cultura visual que consumim és la mateixa arreu del món i, per tant, la podem considerar global. És un tòpic molt típic, però els nous mitjans veritablement han fet el nostre món més petit i la cultura, amb tots els seus avantatges i inconvenients, no se n’escapa. En l’anàlisi detallat que realitzaré de les insercions de la cultura popular en obres específiques, intentaré comprovar que moltes d’aquestes pertanyen al que podem anomenar una cultura global.

Ja que el mateix concepte de *cultura* no té una definició exacta –en paraules de J. Berrío⁷ (*apud* BUSQUET, Jordi) “el terme cultura és realment polisèmic i imprecís: davant d’aquesta situació, proposo partir d’una noció de cultura tan neutral i operativa com sigui possible”⁸), i pot ser contemplat des de múltiples perspectives, és difícil acotar amb precisió el concepte de *cultura popular*. Segons l’historiador Peter Burke, l’origen de la denominació es trobaria a finals del segle XVIII, de la mà de J. C. Adelung i J. G. Herder⁹. Burke defineix cultura com un “«sistema de significats, actituds i valors compartits, així com de formes simbòliques a través de les quals s’expressa o s’encarna”¹⁰». I afegeix, en paraules d’A. Gramsci¹¹ (*apud* BURKE, Peter): “Respecte a la cultura popular, sembla preferible definir-la inicialment en sentit negatiu com cultura no oficial, la cultura dels grups que no formaven part de l’elit, les «classes subordinades»”¹². Es crea una separació entre el que és i no és cultura oficial.

6 CARBONELL, Josep Maria. *El primer poder. El nou protagonisme dels mitjans de comunicació*. Barcelona: Raval Edicions SLU, 2008.

7 BERRIO, J. (1993) *Treballs sobre cultura contemporània*, p. 115-116.

8 BUSQUET, Jordi. *El Sublim i el vulgar. Els intel·lectuals i la “cultura de masses”*. Barcelona: Edicions Proa S.A., 1998, p. 40.

9 BURKE, Peter. *Formas de historia cultural*. Madrid: Alianza Editorial, 2006, p. 33.

10 *Id.* *La cultura popular en la Europa moderna*. Madrid: Alianza Editorial, 1991, nova ed. 1996., p. 29.

11 GRAMSCI, A., Osservazioni sul folklore, a *Opere*, 6, Turí, 1950, p. 215 i segs.

12 BURKE, Peter. *Loc. cit.*

Burke, però, parla d'un concepte de cultura popular genèric i ampli, on tenen cabuda totes les manifestacions que no es representen a través de la cultura oficial, fins i tot les tradicionals. Voldria evitar confusions i deixar clar que la cultura popular a la qual m'estic referint no és la que respon al concepte de tradició o la que està vinculada al *folklore* ("es pot definir la cultura popular tradicional com la cultura originària del poble"¹³). Entenem conceptes diferents per cultura popular i cultura popular tradicional. Com ja he apuntat, no hi ha una definició consensuada com única i definitiva. De la mateixa manera que podem establir una definició de la paraula cultura a partir de l'ús que en fem com societat, per parlar del sistema de valors, normes i actituds que comparteixen els habitants d'una comunitat, podríem fer també una definició de cultura popular per parlar d'aquelles manifestacions que quedarien excloses d'una cultura que podríem anomenar "oficial" o "acadèmica". No hi ha una línia estricta i els marges són difosos. Si considerem l'exposició *High and Low: Modern Art and Popular Culture*¹⁴, per exemple, dels anys 1990 i 1991, s'utilitzava per incloure, entre altres, la publicitat, el graffiti, els còmics i les caricatures. L'art que podríem anomenar oficial entraria dins d'un circuit que considerarem *high art*, mentre el que en queda exclòs és el que considerarem *low art*. Hi ha una diferència entre una cultura superior, *high*, i una cultura inferior, *low*.

"La cultura superior és i ha estat sempre en perill perquè mai no ha estat la cultura de tota la societat, sinó la cultura d'un cercle restringit, i el seu destí va lligat a la sort dels grups socials que en són portadors (Träger). És per això que la cultura superior es troba en un estat de tensió constant i es veu permanentment amenaçada davant de la resta de la societat"¹⁵.

Per aquest motiu, afegint la necessitat constant de cercar novetats per satisfer les demandes del mercat, la cultura *high* intenta agafar terreny de la cultura popular.

"El debat sobre l'art i la cultura ha deixat de girar, com feia la crítica tradicional, al voltant de criteris estètics i ha passat a considerar les condicions socials que fan possible la producció, difusió i recepció cultural de l'àmbit d'una societat concreta"¹⁶.

Aquesta diferenciació en dos nivells, però, no és recent ni exclusiva de l'art contemporani; Peter Burke, per exemple, parlant del Renaixement, es referirà en una terminologia semblant quan parli de "la importància dels elements «baixos» en l'«alta cultura»"¹⁷. Burke aborda la problemàtica de l'homogeneïtat fictícia de la cultura popular i considera utilitzar el terme *cultures populars*, o quelcom semblant a la *cultura de les classes populars*¹⁸. Remarca que la línia divisòria entre les cultures populars i les elits és borrosa, i suggereix estudiar les connexions per sobre de les diferències.

13 BUSQUET, Jordi. *Op. cit.* p. 76.

14 GOPNIK, Adam i VARNEDOE, Kirk. *High and Low, Modern Art and Popular Culture*, Museum of Modern Art, New York, 1990; Art Institute of Chicago i Museum of Contemporary Art, Los Angeles, 1991.

15 BUSQUET, Jordi. *Op. cit.* p. 40.

16 *Ibid.* p. 56.

17 BURKE, Peter. *Op. cit.* p. 169.

18 *Ibid.* p. 21.

Durant la segona meitat del segle XX, s'utilitzen altres denominacions com contracultura, cultura *underground* o subcultura; aquests termes serveixen per descriure una cultura que no pertany a l'oficial, amb matisos diferents. Quan comencem a parlar de cultura de masses, la terminologia es torna encara més complexa, doncs la cultura popular passa freqüentment a assimilar-se a la cultura de masses; aquesta sovint s'anomena cultura *mainstream*¹⁹. El significat no està completament superposat; si, fins aquest moment, cultura popular i cultura *underground*, per exemple, podien esdevenir gairebé sinònims, els termes *mainstream* i *underground* esdevindran antònims; l'essència de l'*underground* hauria d'impedir que aquesta arribés a ser generalista o majoritària i, si ho esdevingués, deixaria de ser allò que ara defineix el concepte.

La cultura popular, en les darreres dècades, amb el consum massiu cultural, ens aboca a parlar de la rellevància de les indústries culturals²⁰; segons Jean Pierre Warnier, aquestes presenten el següent perfil:

“a) necessiten importants recursos, b) posen en pràctica les tècniques de reproducció en sèrie, c) treballen pel mercat, o en altres paraules, mercantilitzen la cultura; i d) són fundades sobre una organització laboral de tipus capitalista, és a dir que transformen el creador en treballador i a la cultura en productes culturals”²¹.

La cultura popular deixa de ser només l'expressió de la cultura realitzada pel poble, per passar a ser quelcom que defineix també la cultura que es consumeix massivament, generada en gran part per les indústries culturals. És aquí quan es produeix l'estrany matrimoni de conveniència entre cultura i consum. No hi ha dubte que la cultura ha esdevingut un fenomen de masses; pensem, sinó, en el consum de llibres, cinemes i museus. Les mateixes indústries que ho generen intenten eixamplar encara més el seu públic oferint “productes” cada cop més a l'abast del públic. Segurament, si els cinemes no oferissin tants títols de consum fàcil i generalista com *Los vengadores*, no tindrien xifres d'espectadors tan elevades; de la mateixa manera, els museus i centres d'art ofereixen grans exposicions amb contingut “assequible” pel públic majoritari (pensem en les cues al Caixa-fòrum de Barcelona i Madrid els dos darrers anys per les exposicions de Pixar²² i Sorolla).

“La societat de masses ha afavorit, malgrat els seus resultats contradictoris, l'extensió de la cultura; en realitat la cultura de masses no ha ocupat el lloc d'una suposada cultura superior ni l'ha suplantada; s'ha difós entre masses enormes que abans no tenien accés al benefici de la cultura”²³.

19 “Literalment, «dominant» o «pel gran públic». Es diu, per exemple, d'un producte cultural que aspira a tenir una gran audiència. *Mainstream culture* pot tenir una connotació positiva, en el sentit de «cultura per a tothom, i també negativa, en el sentit de «cultura dominant». Font: MARTEL, Frédéric. *Cultura mainstream. Cómo nace los fenómenos de masa*. Madrid: Santillana Ediciones Generales, S.L., 2011. p. 449.

20 El concepte d'indústries culturals, tant present les darreres dècades, però, ja és considerat per alguns un terme obsolet, en quant no inclou també serveis: “ja no es tracta simplement de productes culturals, sinó també de continguts i formats”. *Ibid*, p. 17.

21 WARNIER, Jean Pierre. *La mundialización de la cultura*. Quito, Ecuador: Ediciones ABYA-YALA, 2001. p. 16.

22 ABC. Largas colas en la exposición ‘25 años de Pixar’. [Arxiu de vídeo]. Recuperat de <http://www.abc.es/videos-cultura/20140622/largas-colas-exposicion-anos-3636205788001.html>.

23 BUSQUET, Jordi. *Op. cit.* p. 41.

He preferit enfocar la investigació prioritzant les evidències de la cultura popular per sobre de la cultura de masses. Si bé dintre d'aquesta segona hi caben molts dels conceptes de que parlaré, n'hi ha d'altres que en quedarien exclosos: podem considerar, per exemple, el còmic part de la cultura de masses? Segurament alguns còmics sí, però no pas tots els còmics. Podem considerar les pel·lícules de sèrie B cultura de masses? Ho podríem discutir... És possible que una certa confusió existent entre els dos termes vingui motivada per la juxtaposició de dos factors que es retroalimenten:

- la cultura de masses recorre a elements de la cultura popular per convertir-los en fenòmens massius; la cultura de masses és nodreix sovint amb material de la cultura popular;
- normalment, la difusió massiva d'un element cultural l'acaba convertint en un producte de consum generalitzat i, per tant, susceptible de pertànyer a la cultura de masses.

La cultura de masses és característica de les societats avançades i pot esdevenir un senyal de l'avis de l'entrada en el *club* d'aquestes: les indústries culturals només fan expansió dels seus productes en cultures que poden pagar per consumir-les. "La cultura de masses esdevé la cultura popular de les societats avançades"²⁴.

L'art, a més de donar una visibilitat iconogràfica a aquests contextos culturals, es veurà afectat pels múltiples circuits que es generen per donar exhibició i sortida econòmica a l'obra. Donald Kuspit, després de considerar que la cultura popular –que ell anomena *art marginal*–, "és pràcticament indefinible, després d'haver donat una varietat de significats incommensurables"²⁵, argumenta que el *high art* té la necessitat de realitzar una aproximació constant a la cultura popular: "el *mainstream* necessita apropiari-se del marginal per convèncer a si mateix de la seva pròpia validesa i legitimitat. (...) Ha d'engrandir un art *lowerclass* per sentir-se *upperclass*"²⁶. Quan parlem de cultura de masses, estarem parlant també de cultura popular, encara que aquesta afirmació no funcioni obligatòriament a la inversa. "El problema real és que la cultura de masses no està controlada pels intel·lectuals, sinó per empreses i grups econòmics i de pressió molt potents"²⁷, amb tot el que això genera en l'àmbit del control dels continguts. Aquests fenòmens de fluxos i consums culturals no són l'objecte d'estudi de la tesi, però els tinc en consieració, perquè són els que acaben provocant que determinades imatges apareguin inserides en les obres d'art.

Aquests conceptes i contextos que he anat introduint apareixeran d'una manera rellevant en la investigació. Donaré la major importància, però, a la recerca de les evidències visuals en l'obra dels artistes. Per a poder realitzar-la en un terreny acotat que faciliti una anàlisi exhaustiva, he decidit treballar un estudi de cas sobre l'obra d'un reduït nombre d'artistes. N'he triat quatre, un dels quals sóc jo. Comparteixen el fet d'inserir en la seva iconografia imatges de diferents àmbits de la cultura popular. Cadascun d'ells, però, aporta en el seu treball un component específic i rellevant per a la investigació:

24 BUSQUET, Jordi. *Op. cit.* p. 76.

25 KUSPIT, Donald. The Appropriation of Marginal Art in the 1980s. *American Art*, Vol 5, Núm 1/2 (hivern-primavera 1991), pág. 132-141.

26 *Ibid*, p. 132-141.

27 BUSQUET, Jordi. *Op. cit.* p. 51.

- Judas Arrieta (Hondarribia, 1971) realitza un treball pictòric a partir d'imatges extretes de la cultura del *manga*. Crea una nova realitat a partir de la superposició, formant un univers visual nou amb elements que parcialment reconeixem i identifiquem; aquests serveixen de reclam per una obra que ens atrapa en una densa xarxa d'imatges.
- Sergio Mora (Barcelona, 1975) té un treball situat en la difosa frontera entre pintura i il·lustració, creant mons personals on insereix personatges extrets de diferents àmbits de la cultura popular, d'una manera similar al que en cinema anomenaríem un *cameo*.
- Enric Font (Barcelona, 1968) s'apropia d'imatges de tot tipus, per crear una abstracció sense aparent significat, amb una recerca estètica en l'àmbit de les sensacions i l'impacte visual, inserint altres recursos com grafies i text. Recentment, traspasa el seu treball al mur amb un vessant més figuratiu.
- Santiago Morilla (Madrid, 1973) evoluciona d'un treball gairebé il·lustratiu a un format mural; aquest es reconverteix en un treball en horitzontal sobre el paisatge que implica una visió zenital. El seu treball comprèn diferents nivells de visualització i exposició i, a diferència dels altres tres artistes, està fortament vinculat al context.

La mateixa investigació marca l'interval precís de temps de l'estudi. Com que sóc un artista en actiu i amb trajectòria, establert a Barcelona, em sembla correcte seguir el fil de l'abast del meu treball, una perspectiva local amb ramificacions internacionals. Intento fugir d'una narració historicista i anar a cercar directament aquells casos que m'interessin. El període de temps acotat serà, doncs, aproximadament el marc temporal de formació i treball dels quatre artistes de l'estudi de cas.

II. Objectius

GENERALS

Aquesta investigació pretén demostrar i visualitzar la transversalitat existent entre la cultura popular i la pintura contemporània, cercant indicis en la producció dels artistes i aportant evidències iconogràfiques. Amb la identificació i l'anàlisi de fonts i àmbits d'apropiació, dels contextos culturals i de les estratègies d'inserció utilitzades, podrem comprovar que els artistes fan servir en el seu treball imatges que provenen d'una cultura visual popular que podem considerar global. Alhora, pretén posar de manifest que la pintura ha entrat en un terreny expandit, extenent-se espacialment més enllà del suport tradicional i fent difosa la frontera entre el que considerem circuits tradicionals *high art* i nous àmbits per a la imatge pictòrica.

ESPECÍFICS

- Cercar evidències de les insercions de la cultura visual popular en l'obra dels artistes a través d'una recerca iconogràfica, identificant-les i cercant el seu origen en diferents àmbits de la cultura popular.
- Analitzar l'origen de les fonts, detallant-ne l'autoria, els àmbits d'apropiació, l'origen geogràfic, els contextos culturals i el seu significat, coneixent les procedències referencials i contextuals que es donen en la producció pictòrica.
- Analitzar les estratègies seguides pels artistes en les seves insercions, comprenent les interpretacions processuals i/o projectuals que es generen en la creació artística.
- Comprovar, a partir de l'anàlisi de les insercions, si les imatges pertanyen, com sembla, a una cultura global en la qual creadors i consumidors estem immersos; constatar, sota l'estudi de casos concrets, el fenomen de la globalització en la representació i selecció de les icones provinents de la cultura visual popular global.
- Generar un sistema d'anàlisi iconogràfica a través de fitxes o taules que permeti quantificar les insercions realitzades en l'obra dels artistes a partir dels àmbits d'apropiació i contextos culturals i geogràfics.
- Estudiar els fenòmens d'influència, apropiació i/o interacció presents en els processos iconogràfics de la producció pictòrica, analitzant els models de creació.

- Analitzar, mitjançant l'estudi de cas de quatre artistes (Judas Arrieta, Enric Font, Sergio Mora i Santiago Morilla), la metodologia de treball de l'artista visual i evidenciar la hibridació de disciplines.
- Entendre els conceptes de traspassament i transversalitat en els processos de producció pictòrica, observant la incidència d'icones culturals de diverses procedències populars en els processos de creació de la pintura.
- Comprendre les hibridacions referencials que es donen en la creació pictòrica contemporània i analitzar la multidimensionalitat de la pintura.
- Posar de manifest l'expansió espacial de la pintura, a través de l'ampliació i interacció de múltiples circuits, que eixamplen l'espai expositiu més enllà dels circuits tradicionals de les galeries i els espais d'art, comportant una interacció entre el *high art* i la cultura popular.

III. Metodologia

Per a desenvolupar aquesta tesi, mixta, he realitzat una àmplia recopilació de fonts documentals i informació de diferents característiques i naturalesa: llibres, catàlegs, revistes, articles, rastreig en la xarxa i visionat *in situ* d'obres, exposicions i esdeveniments. En paral·lel, he realitzat un estudi de cas de quatre artistes, amb entrevistes i contacte directe, analitzant l'obra i els seus processos de producció i realitzant un seguiment del treball durant tota la investigació.

Vaig començar amb una primera etapa d'exhaustiva recopilació documental, cercant informació més enllà del període temporal indicat en el títol. De seguida vaig iniciar el treball amb l'estudi de cas per aconseguir l'enfocament correcte de la investigació. Primerament, vaig triar quatre artistes (un dels quals sóc jo) que realitzaven un treball pictòric amb una iconografia on les imatges vinculades a la cultura popular tenien un paper rellevant. Els quatre compartien un marc cultural comú, classe social similar i una formació acadèmica universitària. Les seves edats també eren semblants, amb una diferència de vuit anys entre el més jove, Mora, i el més gran, jo.

Em vaig proposar que la primera trobada havia de ser presencial i en el lloc que suggerissin els artistes per facilitar la seva comoditat. En els casos de Judas Arrieta i Sergio Mora, la trobada va ser en els seus estudis; en el cas de Santiago Morilla no va ser possible, però vaig poder estar en una zona habilitada per l'artista per a treballar en el seu domicili.

Vaig dissenyar entrevistes diferenciades, mantenint, però, una part del contingut comuna que fos útil per a poder analitzar posteriorment mètodes processuals, fonts d'informació i treball iconogràfic. Les entrevistes van ser gravades i vaig fotografiar els artistes en el seu espai de treball. Posteriorment les vaig revisar i transcriure, separant aquella informació que considerava rellevant pel redactat de la tesi. Les trobades van ajudar a valorar conceptes vinculats als objectius generals de la investigació alhora que, en virtut de l'especificitat del treball dels quatre, van permetre desenvolupar continguts diferents.

La primera fase d'entrevistes va permetre constatar la correcta tria dels quatre, valorant que aquests interessos específics esdevenien complementaris i rellevants en la investigació.

En comprovar que, amb la realització de les entrevistes i el contacte directe, la informació recollida era de gran qualitat, vaig optar per recórrer, durant tot el procés, a entrevistes puntuals, ben seleccionades, per obtenir informació de primera mà en determinats aspectes iconogràfics i processuals del Bloc 1. Vaig entrevistar, doncs, a artistes amb un interès inqüestionable amb l'essència de la tesi, per les cites referencials en el seu treball, com

les d'Óscar Seco i Héctor Francesch; a artistes que m'han permès una aproximació directa al graffiti històric i la pintura de carrer (Werens i Txiqui Trépax); a creadors que estan treballant amb pintura des de la vessant del muralisme (Sixe Paredes i Spogo), i a pintors amb contextos puntuals que volia contrastar, com Gonzalo Rueda i Ibie i el Surrealisme Pop, o Syd Mostow i un vessant més abstracte de la pintura. En l'Annex es llisten i s'inclou la transcripció d'aquelles que aporten informació complementària rellevant.

L'assistència presencial a exposicions, esdeveniments i el contacte directe amb els artistes i l'entorn va adquirir una major rellevància sobretot en la segona part del mateix bloc. El procés d'investigació va coincidir amb l'apertura d'una nova via del meu treball plàstic a través del muralisme, fet que em va facilitar l'accés a informació de primera mà en determinats aspectes, sobretot als referits a la pintura al carrer i l'art urbà. Aquest treball m'ha permès participar en actiu en esdeveniments i tenir contacte directe amb artistes i agents culturals implicats.

L'anàlisi de tota la informació recollida va anar acotant per sí mateixa el límit temporal de la investigació. Vaig decidir acotar l'interval de temps a les dues darreres dècades i mitja, fonamentant-ho en dos motius: per un costat, si bé podem considerar que la dècada dels 80 va estar marcada, entre altres esdeveniments, per l'arribada del graffiti a les galeries d'art, a partir de la dècada dels 90 aquest ha estat superat processualment i metodològicament i parlem de pràctiques artístiques vinculades al postgraffiti; per l'altra, perquè és, aproximadament, el marc temporal de formació i treball dels artistes de l'estudi de cas del Bloc 2. Amb tota la informació recollida i analitzada, vaig procedir al redactat del Bloc 1.

Un cop finalitzades les entrevistes de l'estudi de cas i una primera valoració del treball, vam decidir conjuntament amb la directora de tesi que la millor manera d'evidenciar i mostrar la transversalitat en l'obra dels artistes seria a través de la generació d'un sistema gràfic que permetés visualitzar les interaccions i els processos de transferència. Vaig dissenyar unes fitxes d'anàlisi iconogràfica que permetessin mostrar i detallar la font original i, en paral·lel, la seva inserció, aportant dades rellevants com lloc i data d'origen, àmbits d'apropiació, context cultural, estratègies utilitzades i significat aportat. Les fitxes servirien per als artistes amb insercions directes com en el cas d'Arrieta, Font i Mora. Pel treball de Santiago Morilla, amb un elevat component contextual, vaig dissenyar unes fitxes personalitzades que permetrien visualitzar el referent contextual, l'espai físic de realització de l'obra i l'àmbit expositiu.

Per completar les fitxes, vaig desenvolupar:

- un estudi de la producció i una tria d'obres representatives de cada artista;
- una anàlisi iconogràfica d'aquestes i un procés d'identificació de les insercions;
- una recerca documental de les fonts i el seu origen.

Aquesta va ser la part més laboriosa de la investigació. La realització de les fitxes, però, va demostrar ser una idea reeixida, complint la seva finalitat identificativa i permetent extreure'n dades quantificables. Alhora, permetien l'obtenció d'informació qualitativa, en ser produïda a partir d'unes obres seleccionades. Per organitzar els resultats, vaig disse-

nyar unes Taules-resum comptabilitzant les insercions temàtiques i per països, que ara estan disponibles en les conclusions. Els resultats d'aquestes taules permeten visualitzar i posar en evidència quelcom que estava en l'àmbit de la percepció o la intuïció, i ara passa a estar en un terreny quantificable.

Vaig completar el Bloc 2 amb la redacció de textos que aportessin informacions complementàries i elements contextuais de les obres triades i unes conclusions individualitzades per a cada artista.

Un cop acabada la redacció i les fitxes dels artistes de l'estudi de cas, em va semblar interessant aplicar-les visualitzant cercant el mateix tipus evidències en algunes obres puntuals del Bloc 1, realitzant els exemples que ara estan disponibles en la secció 1.1.4.

Amb tota la documentació de la investigació recopilada i analitzada, les anàlisis iconogràfiques, les Fitxes i les Taules-resum completes, i el desenvolupament general redactat i estructurat, vaig procedir a l'escriptura de les conclusions.

El procés metodològic seguit ha permès arribar a l'estructura actual; després d'una introducció on s'indiquen els objectius i la metodologia seguida, s'organitza en dos grans Blocs que finalitzen amb les conclusions:

Bloc 1. Cultura visual popular i producció pictòrica, dividit alhora en dues seccions:

1.1. Transferències iconogràfiques. Es mostra la presència de la cultura visual popular en la pintura a través de les insercions iconogràfiques en l'obra d'un ventall ampli de pintors contemporanis, detallant i analitzant exemples en la seva producció. Es desenvolupen aproximacions conceptuals i temàtiques en l'ús de les imatges.

1.2. Expansions espacials, nous contextos i interaccions en la producció gràfica-pictòrica. Posa de manifest l'expansió espacial de la pintura, a través de l'ampliació i interacció de múltiples circuits, que eixamplen l'espai expositiu més enllà dels circuits tradicionals de les galeries i els espais d'art. Es dona una visió ampliada de la pintura analitzant determinats aspectes de la producció en l'àmbit urbà.

Bloc 2. Estudi de cas. Anàlisi i transversalitat: Judas Arrieta, Enric Font, Sergio Mora i Santiago Morilla. S'analitzen les insercions iconogràfiques i els processos de transferència en la producció dels quatre artistes, mostrant processos, contextualització i metodologia de treball.



BLOC 1.

Cultura visual popular i producció pictòrica

1.1. Transferències iconogràfiques

1.1.1. HIGH ART I LOW ART

En l'anàlisi de la relació entre el *high art* i la cultura visual popular, hi ha almenys dues possibilitats d'aproximació: per una banda, ens trobem amb les interaccions; aquestes són principalment apropiacions, inspiració o influència de la iconografia popular que es manifesten dins de l'art contemporani d'una manera que pot ser o no intencionada. Per l'altra, ens trobem amb la possibilitat de contemplar i analitzar la producció donant la mateixa vàlua artística a determinades arts considerades menors o populars (còmic i il·lustració, per exemple) que les disciplines tradicionalment considerades majors (principalment pintura i escultura). En el cas d'aquesta investigació, consideraré les dues possibilitats; principalment, perquè el tema a tractar no permet ser sotmès una objectivitat absoluta i les dues ens seran útils en moments determinats; després, perquè si bé hi ha casos en els quals la primera perspectiva serà prou evident –i és la que més ens interessarà com a via d'anàlisi– en altres, la línia entre disciplines i el que seria *high art* o *low art* ha quedat, sinó completament, almenys bastant difosa.

Si bé trobem imatges extretes de l'entorn quotidià en obres de principis del segle XX (pensem en *La botella de anís* (1914) de Juan Gris, o *Lucky Strike* (1921), d'Estuart Davis, o alguns treballs de Duchamp, Picabia i els Dadá, per exemple) va ser el Pop Art el que veritablement va marcar un punt d'inflexió en la relació entre l'art i la societat en general. L'acostament es va materialitzar a través de la utilització intencionada d'imatges i referents de la cultura popular en les obres d'art; si bé va tenir l'origen en el Regne Unit, el desenvolupament més gran va produir-se als EE.UU., amb la seva posterior exportació com a tendència a la resta del món occidental. Una de les conseqüències va ser la reivindicació de la vàlua artística d'algunes arts considerades fins llavors menors. En alguns casos, es va aconseguir un cert reconeixement, o si més no, almenys es van aportar en l'àmbit expositiu motius per a reflexionar i qüestionar-se el perquè d'aquest diferent tractament; així, l'exposició *The Comic Art Show*¹, comissariada per John Carlin i Sheena Wagstaff pel Whitney Museum de Nova York, 1983, podria ser considerada la primera ocasió en què es presentava dins d'un gran museu un art popular, el còmic, en el mateix nivell que la pintura. Durant les dècades prèvies, si bé es cert que ja s'havien mostrat còmics en diferents museus nord-americans, sempre havia sigut assumint el rol de simples mostres de les fonts d'inspiració per les obres d'arrel pop. El 1988, Sheena Wagstaff també seria la comissària de *Comic Iconoclasm*, una exposició itinerant produïda per l'ICA londinenc. L'interès que va suscitar *The Comic Art Show*, acabaria desembocant en la producció, per part del MoMA de Nova York, el 1990, de l'exposició *High & Low: Modern Art, Popular Culture*².

1 Exposició *The Comic Art Show*, comissariada per John Carlin i Sheena Wagstaff pel Whitney Museum of American Art's Independent Study Program (ISP) en el Whitney's Downtown/Federal Hall branch en el 26 de Wall Street durant l'estiu de 1983.

2 *High & Low: Modern Art, Popular Culture*. October 7, 1990 - January 15, 1991, The Museum of Modern Art, NY. Kirk Varnedoe, Director, Departament de Pintura i Escultura, The Museum of Modern Art; Adam Gopnik, Critic d'Art, The New Yorker.



Esquerra: imatge 001. Kenny Scharff. *Butter Stripe Sixeye Infiniyum*, 1984. Oli sobre tela. 194,04 x 163,8 cm.

Dreta: imatge 002. Raymond Pettibon. *No Title (To compare great)*, 1999. Llapis i tinta sobre paper. 76,2 x 56,5 cm.

Si ens situem a Nova York, l'epicentre de l'art mundial, a principis dels 80, el circuit de galeries de l'East Village vibrava amb l'excitació d'una nova generació d'artistes d'inspiració pop, de cultura del carrer, que havien begut de les fonts del graffiti i dels *mass media*. El 1985³, el crític Edward Lucie-Smith anomenava aquests artistes (Keith Haring, Jean-Michel Basquiat, Kenny Scharff...) artistes "post-graffiti" i "nova generació d'artistes pop"; sovint incloïen iconografia del còmic en el seu treball; ho feien, però, per raons diferents que la generació prèvia (Andy Warhol, Roy Lichtenstein...): en lloc d'utilitzar caràcters i convencions (les trames hiperdimensionades, les bafarades de text...) d'una manera premeditada i mordaç, com un comentari irònic sobre el Modernisme formal que encarcarava les principals institucions d'art de la Nova York de l'època,

"per aquests artistes la cultura pop ocupava la major part de la seva història i de les experiències que havien viscut; era el seu entorn natural. Utilitzaven els recursos pop d'una manera més íntima i personal, per finalitats humorístiques o moralistes, i produïen un art subtilment diferent del dels seus predecessors"⁴.

El còmic, alhora, experimentava un cert ressorgiment, sobretot de la mà d'Art Spiegelman, que llavors exercia de professor a The School of Visual Arts de Nova York, i que trauria les

³ LUCIE-SMITH, Edward. *American Art Now*. New York, William Morrow & Co, 1985, p. 52.

⁴ *Ibid*, p. 53.

publicacions *Arcade* i *Row*, permetent l'aparició de nous talents i donant un cert contrapunt intel·lectual a publicacions més visceralment com *Weirdo*, de Robert Crumb.

En la Costa Oest dels EE.UU. existia una tradició d'art alternatiu lligada a les cultures i les estètiques del motor, el surf i l'*skate*, amb una frontera molt fina entre l'art en majúscules i l'art popular. El California Institute for the Arts (Cal Arts) tindria un pes important en l'art de final de segle; d'allí surtirien, a finals de la dècada dels 70, artistes que en els anys següents marcarien tendències, com Mike Kelley, John Miller, Tony Oursler o Jim Shaw. Aquest darrer, en la seva emblemàtica sèrie *My mirage* (1986-1991), va desenvolupar, a través de 170 obres de tècniques variades i mida similar, la peripècia vital i religiosa d'un personatge fictici anomenat Billy. Cada peça està resolta en un estil gràfic diferent popular de les dècades dels 70-80s, de *Dr. Seuss* a superherois, de l'estil Hanna-Barbera a el de les cobertes d'LPs de rock, amb constants referències a la història contemporània i la història de l'art. L'obra de Shaw beu de la política, la religió i la història de l'art i ho barreja amb còmics, novel·les barates, publicitat i ciència-ficció, construint un munt de referències que, juntes, construeixen una visió diferent o alternativa de la vida nord-americana. Tot aquest bagatge de cultura popular entrava de ple, a través de l'obra dels artistes, dins del circuit de galeries i museus.

L'art de la Costa Oest en la dècada dels 90 va quedar recollit en l'exposició del 1992 *Helter Skelter, L.A. Art in the 1990s*, en el MoCA de Los Angeles⁵. La influència d'un art d'arrel popular era evident. Encara que els artistes exposats eren estilísticament diversos, procedien d'influències comunes: còmics, *rock and roll*, literatura barata, religions, extremisme polític, i demanaven a l'espectador una resposta més visceral que no pas intel·lectual. És un art cridaner i agressiu. Artistes presents a l'exposició com Mike Kelley, Raymond Pettibon, Lari Pittman, Jim Shaw, Robert Williams i fins i tot Manuel Ocampo utilitzen una estètica clarament vinculada a elements iconogràfics populars.

L'estètica *underground* de Robert Williams aniria força lligada a la contracultura juvenil, així com la desenvolupada comercialment per artistes gràfics com Jim Phillips, segurament l'exponent més clar de l'imaginari desenvolupat pel món del surf i l'*skate*⁶. Amb facilitat també se'l pot relacionar amb el que es coneix com *hot rod art*⁷ i la *Kustom Kulture*⁸. El primer disc d'estudi de Guns'n'Roses, amb gran èxit comercial, mostrava en la seva caràtula exterior una pintura de Williams, representant un robot violador en el moment de ser atrapat per un venjador surrealista. Després de que diferents establiments refusessin vendre l'àlbum per la imatge de la coberta, el segell discogràfic va passar l'obra de Williams a l'interior, sent reemplaçat en la part externa per una creu i calaveres amb la imatge dels cinc membres de la banda.

5 *Helter Skelter, L.A. Art in the 1990s*, Museum of Contemporary Art (MoCA) de Los Angeles, 26 de gener - 26 d'abril, 1992, comissariada per Catherine Gudis.

6 El seus dissenys i il·lustracions per la marca de roba i complements de surf i skate Santa Cruz l'han fet mundialment conegut.

7 *Hot rods* són cotxes típicament americans amb motors modificats. *Hot rod art* comprendria els treballs de pintura i embelliment que s'aplica sobre la carroceria i parts diverses.

8 *Kustom Kulture* és el terme utilitzat per descriure el treball artístic, els vehicles, els pentinats i la vestimenta, -l'estètica en general- de tots aquells que condueixen, construeixen o modifiquen cotxes i motos als Estats Units des de la dècada dels 50 fins l'actualitat. Es considera que neix de la cultura *hot rod* del Sud de Califòrnia de la dècada dels 60.



Imatge 003. GUNS'N'ROSES, *Appetite for Destruction*, 1987. Imatge de la coberta original dissenyada per Robert Williams.

Juxtapoz Art & Culture Magazine és una revista creada l'any 1994 per un grup d'artistes i col·leccionistes incloent el mateix Robert Williams, Fauto Vitell, C.R. Stecyk III (Craig Stecyk), Greg Escalante i Eric Swenson, per ajudar a definir i promoure un tipus d'art contemporani de caràcter urbà. *Juxtapoz* va néixer amb la missió de connectar gèneres moderns com psicodèlia, *hot rod art*, graffiti, street art i il·lustració amb gèneres artístics tradicionalment més reconeguts com el pop, l'assemblatge o l'art conceptual. Originalment situat a San Francisco, *Juxtapoz* va ser fundat amb el convenciment de les virtuts de la cultura popular del Sud de Califòrnia confrontades a l'establishment del món de l'art establert a Nova York. *Juxtapoz* originalment reflectia la sensibilitat tècnica *kustom culture* de Williams desenvolupant un treball personal plàstic manual gairebé artesanal. A principis de la dècada passada, va expandir el seu ventall d'interessos per anar cobrint nou subgèneres d'art underground i alternatiu. El 2009 *Juxtapoz* havia aconseguit posseir la tirada més llarga de les revistes d'art dels EE.UU., publicant alhora una edició digital. Robert Williams és considerat el pare espiritual del moviment *Lowbrow* o *Surrealisme Pop* que emergeix a finals dels 70. En els seus inicis aglutinava artistes majoritàriament dels EE.UU., però ha anat adquirint un abast internacional, oferint una visió diferent de l'art contemporani.

“Influïts per la cultura pop, els còmics, la ciència-ficció, el cinema fantàstic, la sèrie B, el graffiti, el punk, el rock, els dibuixos animats, els videojocs o les joguines, han combinat aquest ventall d'influències per crear el que s'ha anomenat *surrealisme pop*”⁹.

⁹ LUNA, Joan S. *Los colores del underground*. Bilbao: Astiberri Ediciones, 2009, p. 8.

Malgrat haver-hi una certa controvèrsia terminològica entre *Lowbrow* i Surrealisme Pop, és acceptat l'ús dels dos termes per designar el mateix moviment. Artistes nord-americans com Gary Baseman, Ron Englis o Brandt Peters, la japonesa Yoko D'Holbachie, l'alemany Heiko Müller, la xinesa Xiaoqing Ding, l'holandesa Femke Hiemstra, l'italià El Gato Chimney o els catalans Sergio Mora i Gonzalo Rueda són considerats habitualment artistes *lowbrow*. Com veurem d'una manera més ampliada en la pàgina 59, u na part dels artistes que s'hi adscriuen provenen de l'art alternatiu, l'art de carrer o el graffiti.

El graffiti va néixer com un mitjà d'expressió artística bàsicament urbà. Originari dels carrers de Nova York a finals dels anys seixanta, va començar de la mà d'adolescents que escrivien un pseudònim sovint acompanyat per un número corresponent al carrer on vivien; la primera finalitat era aparèixer en el nombre més gran possible de llocs, utilitzant com a suport parets i estacions de metro i tren. El que comença sent un nom escrit amb una tipografia llegible i cara, davant de la necessitat de destacar-se sobre les altres, obliga a crear estils diferenciats. Els primers estils diferenciats per barris o zones de les ciutats donen a pas a estils individualitzats. A finals dels setanta el grafiti arriba al punt més alt de presència als carrers de Nova York, amb la incorporació d'imatges procedents del còmic, dibuixos animats i caricatures, augmentant considerablement la mida de les obres i generant competència entre els graffeters, que s'agrupen en els grups anomenats *crews* per incrementar el número de *tags* (signatures) i guanyar-se el respecte de la resta.

A principis dels 80, a la vegada que als EE.UU. s'implanten lleis més restrictives per acotar el graffiti al carrer, es produeix l'arribada d'artistes provinents del graffiti en els circuits de galeries *high art* de Nova York. A mitjans de la dècada, alhora que alguns d'aquests artistes triomfen en els circuits artístics comercials, sorgeix el *hip hop*, moviment urbà que inclou el *breakdance* com a ball, el *rap* com a estil musical propi i el graffiti com a imatge visual, provocant un ressorgiment d'aquest últim.

Durant els anys 90 s'utilitzen nous termes com *Street Art* i *Postgraffiti*, fins i tot *Neo-Graffiti*¹⁰ per denominar el conjunt de noves tècniques desenvolupades a base de plantilles, cartells i adhesius, que sovint impliquen un procés preparatori per fer més àgil i curta l'estona d'intervenció plàstica en el carrer. Si en els 80 són artistes graffeters el que triomfen presentant les seves obres sota el format de pintures, en els 90 el reconeixement els arribarà sense haver de canviar de tècnica o de format. Si durant les dècades dels 70 i 80 hem de parlar de *graffiti art*, a la dècada dels 80 hem de considerar un terme més global com *street art* per definir l'art urbà que es genera i es mostra directament en el carrer¹¹.

Hi ha un munt d'encreuaments entre *street art* i el graffiti, i també hi ha diferències. Tots dos intenten transmetre un missatge però el graffiti va més vinculat a la repetició d'un nom o una imatge d'estil. Mentre que el graffiti està més arrelat en els tradicionals *tags*,

10 L'editor independent Adam Glickman va utilitzar el terme pel projecte Neo Graffiti a través de la publicació Tokyon, disponible al lloc web: <<http://adamglickman.me/Neo-Graffiti-Project>> [última consulta: 14 de gener 2013].

11 Hughes, Melissa L. *Street Art & Graffiti Art: Developing an Understanding* [PDF en línia]. Direcció: Dr. Melody Milbrandt. Atlanta: Georgia State University. Art and Design Theses. Paper 50. 2009 [consulta: novembre 2012]. Disponible a: <http://digitalarchive.gsu.edu/art_design_theses/50/>.



Imatge 004. Eltono. Hotel Sen Thăng Long, 2010. Hanoi, Vietnam.

bombs i creacions variades sovint amb unes regles pròpies, l'art de carrer està més obert a interpretacions des d'una perspectiva artística. *Street art* no té limitacions en els mitjans utilitzats, normalment no té lligams amb normes internes estrictes com les del graffiti, i es mostra més proper a les formes convencionals de l'art que a simples *tags*. Podríem definir l'*street art* com tot allò vinculat a una intervenció artística al carrer, sota una varietat il·limitada de formes, cercant una interacció amb l'espectador; considerarem el graffiti com una d'aquestes variants.

L'any 2003, Christian Hundertmark (C100) publicava *The Art of Rebellion. World of Street Art*¹², i rebia una certa atenció mundial. Amb un format a mig camí entre el catàleg i la recopilació fotogràfica, recullia visualment tot allò què es podia considerar art del carrer, evolucionant més enllà de l'etiqueta de graffiti. Part dels artistes que hi prenen part s'involucrarien més endavant en estudis de disseny¹³ o editorials¹⁴; alguns d'aquests, treballant des de la perifèria i fora dels grans nuclis urbans, demostraran que a través de la xarxa és possible generar diàleg i moviment des de qualsevol punt del planeta. *Colors Zoo*, per exemple, realitzarà el seu treball editorial des de la petita Benicarló. El fenomen és d'abast global per a tot el món occidental. Dins d'un circuit que es retroalimenta, Hundertmark publica, tres anys més tard, *The Art of Rebellion 2 – World of Urban Art Activism*¹⁵,

12 HUNDERTMARK, Christian / C100. *The Art of Rebellion 1 – World of Street Art*. Mainaschaff: Publikat Verlags, 2003.

13 El mateix *c100studio*, de Christian Hundermark, per exemple.

14 *Publikat* i *Stylefile*, a Alemanya; *Colors Zoo* a Benicarló; *Spray Planet* a Sant Vicenç de Castellet (Barcelona); etc.

15 *Id.* *The Art of Rebellion 2 – World of Urban Art Activism*. Mainaschaff: Publikat Verlags, 2006.



Imatge 005. Façana fluvial de la Tate Modern amb els encàrrecs realitzats per a l'exposició *Street Art*: Blu, Faile, JR, Nunca i Os Gemeos, i Sixeart, 2008.

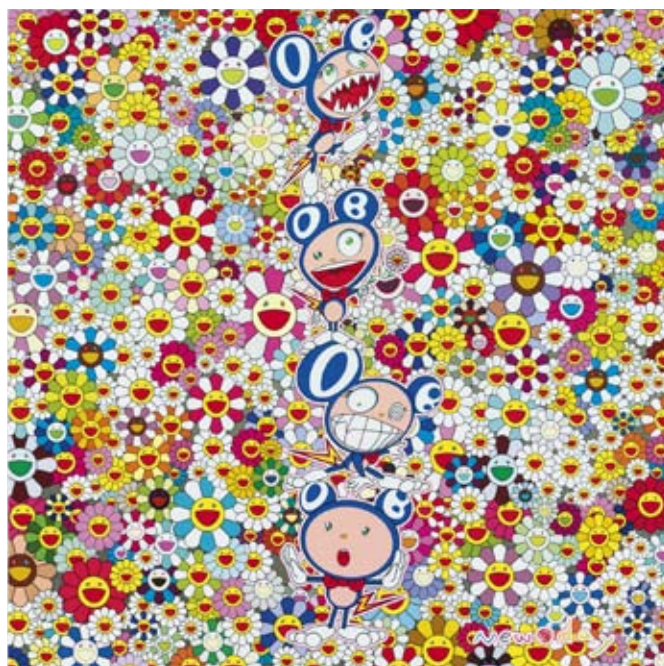
amb un estat de la qüestió, i el 2010 edita *The Art of Rebellion 3 – The book about street art*¹⁶ on, dins de la complexa tasca d'estructurar algun tipus de moviment, el tret comú inqüestionable és ser un art que es realitza al carrer. Cercant una interacció amb l'espectador produeix imatges impactants i atractives visualment, generant una gran quantitat de publicacions i col·leccions d'imatges. L'exposició *A través del graffiti, de la pared a los libros*, a Artium, l'any 2009, es dedica exclusivament a les nombroses publicacions del tema. Es realitzen nombroses exposicions genèriques com *Representa 04*, *Interferencias Urbanas*¹⁷ o *Street Art* a la Tate Modern l'any 2008¹⁸, la gran fita de l'art urbà dins del circuit del *high art*. Aquesta mostra evidenciava que, a diferència del que succeïa en els anys 80, quan els artistes del carrer s'havien de reconvertir en pintors o escultors per esdevenir artistes reconeguts dins dels circuits comercials, ara es reconeixia que l'artista podia treballar en un àmbit diferent; com a prova, els murals encarregats per decorar l'exterior de la façana fluvial de la Tate Modern. Aquesta exposició, comissariada per Cedar Lewisohn, suposava la primera gran mostra que un centre d'art de primera línia dedicava al graffiti i l'art del carrer. En aquest moment, ja no estem parlant de pintors i escultors treballant sota la influència del graffiti o l'art del carrer, sinó que produeix un reconeixement dintre dels circuits principals de l'art contemporani. Això evidencia una evolució dels artistes, que produeixen la seva obra sense cenyir-se a cap tipus de limitació de suport ni espai. L'art, literalment, envaeix espais.

A l'altra banda del món, al Japó, l'obra de Takashi Murakami i tot el que envolta *Superflat* ens aporta una altra visió de transversalitat. L'any 2001, ell mateix va organitzar l'exposició

16 *Id. The Art of Rebellion 3 – The book about Street Art*. Mainaschaff: Publikat Verlags, 2010.

17 *Interferencias urbanas*, dins del cicle *Inéditos 2004*, La Casa Encendida, Madrid, 29 de juny – 3 d'octubre de 2004. Comisari: Óscar Moreno Bofarull

18 *Street Art*. Tate Modern: Exhibition. 23 May – 25 August 2008. En el que va ser el primer projecte per intervenir artísticament la façana que dona al riu, la Tate Modern va presentar el treball de sis artistes reconeguts internacionalment amb un treball lligat a l'entorn urbà: Blu (Bologna, Itàlia); el col·lectiu Faile (NY, EE.UU.); JR (París, França); Nunca i Os Gemeos (São Paulo, Brasil) i Sixeart (Barcelona, Catalunya). Alhora, es va organitzar l'*Street Art Walking Tour*: un tour d'art urbà visitant el treball de cinc artistes establerts a Madrid: 3TTMan, Spok, Nano 4814, El Tono i Nuria Mora.



Imatge 006. MURAKAMI, TAKASHI. *New Day DOB's Acrobatic Spectacular: Society*, 2011. Acrílic i fulles de platí sobre llenç amb marc d'alumini, 151'1 x 150'4 cm.

Superflat, exhibida a Los Ángeles, Washington i Seattle, i que va donar nom a un moviment i a un manifest. Murakami intenta establir una línia directa entre les impressions de l'art tradicional japonès del segle XIX, i el ressorgiment del *manga*, *l'anime* i les sèries de la televisió japonesa dels 70. Totes comparteixen la qualitat de ser imatges "super planes", a diferència de la realitat que les envolta, convertint-se en una via d'escapament de les pressions de la vida quotidiana. L'atracció per l'estètica infantilitzada, el còmic, el pop, la inclusió de personatges de ficció i, per sobre de tot, una estètica bidimensional molt gràfica, es troben en la base de la teoria *superflat*, una característica inherent, alhora, en els primers treballs d'animació i pintura tradicional japonesa.

Murakami ha esdevingut un dels artistes més comercials de la història; no només s'inspira en els objectes populars, sinó que en fabrica i ven centenars d'ells. La pràctica artística de Murakami crea una nova interrelació entre el *high art* i la cultura popular, que es tradueix en el concepte que l'art és part de l'economia. L'artista forja un nou model empresarial basat en la transformació de les estratègies del mercat¹⁹. Murakami produeix impressions, escultures, vídeos, exposicions, nines, samarretes, xocolates, jocs de Monopoly.... o, fins i tot una edició limitada d'una bossa Louis Vuitton. Tot, des de la seva factoria, *Kaikai Kiki*, amb 50 empleats en l'oficina de Nova York i, alhora, exercint de representant de joves artistes. La conversió de l'obra d'art en un bé de consum, susceptible de ser desitjat i col·leccionat massivament, connecta amb el treball d'artistes americans que, com Jeff Koons, han intentat esborrar la línia que els mantenia separats.

¹⁹ Guggenheim-Bilbao. ©MURAKAMI [en línia]. Bilbao: 2009 [consulta: 19 novembre 2012]. Disponible a: <<http://www.guggenheim-bilbao.es/exposiciones/murakami/>>.

1.1.2. PRESÈNCIA ICONOGRÀFICA DE LA CULTURA POPULAR EN LA PRODUCCIÓ PICTÒRICA *HIGH ART*

Com hem vist en la Introducció, la línia que separa *high* i *low art* històricament mai ha estat nítida; en aquest moment, però, la podem considerar difosa. Hem vist també, en les pàgines precedents, que les relacions i interaccions han estat i són múltiples. Sobretot des de l'eclosió del Pop Art, la cultura popular ha estat present amb major o menor intensitat dins de la pintura del circuit *high art*. Sovint etiquetats en algun moment de la seva trajectòria com artistes Pop, molts pintors han incorporat al seu treball imatges de la cultura popular com un part essencial de les seves obres, amb interessos plàstics, conceptuals i iconogràfics diferents. Aquí pretenc analitzar quan aquestes insercions s'han transferit a la producció pictòrica, inserint-se aquesta, alhora, dins del *high art*.

Encara que el Pop Art va quedar liquidat com a tendència artística mundial a principis dels anys 70, part dels seus interessos s'han recuperat per diferents generacions d'artistes amb major o menor intensitat. Sovint s'anomena amb l'etiqueta de Post-Pop tot allò que s'ha continuat treballant amb plantejaments similars després de la dècada dels 70. D'una manera recurrent, van sorgint artistes que hi treballen amb paràmetres similars, com per exemple, en l'àmbit local, el gallec Héctor Francesch (de qui parlaré més profundament en les pàgines 50 i 51), o, a escala internacional, l'anglès James Rawson²⁰. De manera també recurrent, apareixen exposicions que l'intenten revitalitzar o, almenys, donar sortida a obres no gaire recents, com en *It's Pop Art?*, a la Galeria Levy²¹, recurrent a obres del fons de la galeria exposades juntament amb obres de nous artistes, segurament en una senzilla estratègia comercial per donar sortida a obra de magatzem.

L'existència del Pop Art ha facilitat les d'insercions iconogràfiques, permetent l'entrada de la cultura popular dins de la pintura; sovint, però, ha estat d'una manera domesticada, suavitzada, sense l'esperit punyent dels inicis. La pintura espanyola, en particular, desenvolupa durant la segona meitat del segle XX una tradició artística lligada a la cultura popular i vinculada al Pop Art. Sorgeix a l'estat espanyol en la dècada dels 60, "la dècada més decisiva de la segona meitat del segle XX, (...) en la que es va lliurar la darrera batalla entre la tradició i la modernitat, amb la definitiva victòria d'aquesta última"²². Es convertiria en una arma combativa (Equipo Crónica) i el seu llegat ha estat utilitzat de múltiples maneres, des d'ironitzar frivolitzant sobre el paper de la dona a la societat (Equipo Límite), a generar una reflexió sobre la guerra civil espanyola (Óscar Seco), o fins i tot quedar-se fascinat per l'estètica, banalitzant els objectes quotidians (Antonio de Felipe).

Encara a l'estat espanyol, a la dècada dels 90, la galeria realitza un paper imprescindible de promoció i suport als artistes, donant-los visibilitat i sortida a l'exterior amb la presència en les fires a l'estranger. Durant anys, la galeria, la fira d'art i el museu o centre d'art

20 Lloc web disponible a: <<http://www.jamesrawson.co.uk>> [última consulta: 8 de setembre, 2014].

21 Galeria Levy, Alemanya, maig-juny 2014.

22 *El pop español. Los años 60. El tiempo reencontrado*. Exposició comissariada per Francisco Calvo Serraller en el Museo de Arte Esteban Vicente, setembre 2004 - gener 2005 [consulta: 14 d'abril 2014]. Disponible a: <<http://www.museoestebanvicente.es/exposicion.asp?id=26>>.

han estat la prova fefaent de la visibilitat i la credibilitat d'un artista. Alhora que el seu espai d'exposició, han estat la seva botiga, el negoci, la generació del seu *modus vivendi*, tan bon punt han suposat el pas insalvable per arribar al client i col·leccionista, el comprador final. Els darrers anys, per diferents motius, però sobretot per l'arribada d'internet, això ha canviat, generant-se circuits alternatius que han permès que el binomi comercial artista-galeria no sigui l'única fórmula possible. En qualsevol cas, a inicis dels 90, l'artista que volia visibilitat i supervivència, havia d'estar vinculat almenys a una galeria. La galeria, la fira i el museu/centre d'art han format, doncs, durant anys, el circuit que anomenem *high art*, o l'alta cultura. Ara bé, en un afany de renovar constantment les tendències, aquest circuit sovint ha acceptat –o fins i tot ha buscat– les insercions de l'art popular, del *low art*, dintre del seu circuit.

A l'estat espanyol, dues galeries sobresurten en l'exposició de pintura vinculada a la cultura popular: la Galeria Ferran Cano (amb els seus dos espais, a Palma i Barcelona, des dels 80 fins al 2014), i My Name's Lolita Art, a València (fins al 1995; traslladada a Madrid el 1996). Cadascuna tindrà el seu propi grup d'artistes, però sovint aquests s'intercanviaran. Altres espais exposaran obra amb interessos similars, com Espacio Mínimo (Murcia) o Punto (València), però no durant un període de temps tan llarg i tan persistentment. Durant quaranta anys, Ferran Cano, des dels seus dos espais, a Barcelona i Palma, treballarà principalment amb l'art emergent i amb l'exposició i difusió d'artistes joves, reunint al seu entorn un grup que treballarà amb imatges extrems de la cultura popular. Per la seva banda, My Name's Lolita Art exposarà l'obra de l'Equipo Límite i Mavi Escamilla alhora que promourà els artistes de l'anomenada Figuració Conceptual; tots ells es citaran en les properes pàgines.

1.1.2.1. Còmic i *cartoon*

1.1.2.1.1. Pintura salvatge i còmic brut

En les tres darreres dècades hi ha una transversalitat important de la cultura popular dins de la pintura realitzada a l'estat espanyol. El seu ús es mou entre dues estètiques i plantejaments diferenciats: per un costat, hi ha un vessant més "brut", més pictòric i visceral, que arriba a connectar amb l'*action painting* nord-americà, l'expressionisme abstracte i els neoexpressionistes alemanys i que alhora incorpora una certa voluntat de canvi de la societat i del món de l'art, intentant esborrar la distància existent entre *high* i *low art*; per l'altra, hi ha un corrent més net i íntimament lligat a l'art pop nord-americà, més estètic, amb obres molt treballades tècnicament, però sovint buides de contingut i sense voluntat de transformació; hi ha una apropiació estètica i d'elements de cultures *low* però es continuen realitzant obres de consum *high*.

Si retrocedim als inicis de la dècada dels 80, Madrid, l'epicentre del moviment cultural que es va anomenar la *Movida madrileña* va reunir a artistes treballant dintre de tendències pictòriques figuratives, amb imatges de la cultura de masses i de la societat de consum. Això pot semblar aparentment relacionat amb el pop art, però

“mantenien una actitud diferent: la seva aproximació a l'art era despreocupada, gairebé irreverent, intentant trencar el rigor i el formalisme que caracteritzava el *high art*, fusionant sense problemes mitjans i estils narratius: publicitat, còmic, mitjans impresos. Van destacar dos artistes: Patricia Gadea i Juan Ugalde”²³.

A mitjans dels 80, tots dos, llavors parella, van viure a Nova York, on van fundar amb el poeta Dionisio Cañas el col·lectiu Estrujenbank; gestionant una galeria d'art alternatiu i una revista, esdevingueren un grup molt influent en els canvis estètics de la cultura espanyola de finals del segle XX.

L'obra de **Juan Ugalde** (Bilbao, 1958), a principis dels 80 contenia “colors àcids i deliris narratius, sobre els que sobreposava elements de còmics i diversos realismes²⁴”. Fundador del col·lectiu Estrujenbank, des de la seva dissolució el 1992 ha treballat en solitari. La seva obra pictòrica es caracteritza per l'adhesió de grans fotografies en blanc i negre sobre el llenç que són intervingudes després pictòricament; alhora, en un *collage* de gran format, incorpora imatges extretes de tot tipus de mitjans impresos, centrant-se el contingut en temes de realisme social i marginalitat. (Es pot veure l'anàlisi d'una obra de Juan Ugalde en les p. 64 i 65).

Patricia Gadea (Madrid, 1960 - Palència, 2006) va desenvolupar una obra pictòrica a partir del material de la vida quotidiana. «No sóc una pintora d'imatges pròpies, sinó que utilitzo tot allò que cau a les meves mans»²⁵. Amb una obra relacionada amb el Pop art i la nova figuració madrilenya, “reciclava” –a través la pintura– imatges de còmic, imatges de mitjans de comunicació impresos i objectes de consum diari, amb una relectura àcida i irònica. La seva obra suposa una interpretació de la quotidianitat, inspirant-se en el dia a dia per a crear una allau d'imatges que filtra a través d'un llenguatge pictòric. Les imatges inserides tant poden provocar una seqüència narrativa com esdevenir un mer component formal i compositiu, en obres que busquen l'impacte visual a partir de les imatges triades i els recursos propis de la pintura, sota la forma de *drippings* i taques variades. Les pintures tenen un cert caràcter primari, en quant és més important la tria de la inserció que el tractament que se li aplica. El còmic en tots els seus vessants apareix repetidament citat, sobretot el còmic de creació espanyola. (Es pot veure l'anàlisi d'obres en les p. 66 i 67).

Syd Mostow (Canadà, 1959) està en una línia de treball similar. Establert a Barcelona el 1988 (amb un interval d'estada a Nova York el 1997), va desenvolupar grups d'obra a partir de les imatges trobades que l'impactaren a l'arribada a la ciutat comtal a finals de la dècada dels 80.

23 Arroyo Fernández, María Dolores. *Inserción del cómic en el ámbito de la pintura II: De Juan Ugalde y Patricia Gadea al Equipo Límite* [en línia] Universidad Complutense de Madrid [consulta: 21 de març, 2014]. Disponible a: <<http://pendientedemigracion.ucm.es/info/arte2o/seccion1/subseccion1/documento1/docuarte.htm>>.

24 Juan Ugalde. *Biografía* [en línia]. [Consulta: 4 de maig, 2015]. Disponible a: <http://www.juanugalde.es/en_bio.html>.

25 Lloc web de l'artista disponible a: <<http://www.patriciagadea.com.es>> [consulta: 21 de març 2014]. En una nova consulta el 3 de maig de 2015 he pogut comprovar que el lloc web ja no està operatiu.

“Jo solia anar a aquest *junk store* a la cantonada del meu estudi al Raval, que llavors s’anomenava el *Barri Xino*, però ara l’Ajuntament ha netejat tant el nom com el barri, eliminant-ne les pitjors parts i una pila de les activitats marginals com la prostitució i els camells. Tot això encara continua, però res a veure amb el passat. Jo anava a aquesta botiga quan treballava a l’estudi i trobava curiositats, com fotografies velles, bibelots, etc. Vaig trobar una vegada aquesta curiosa *escultureta* d’un àngel amb un cap mòbil i van sortir aquestes peces”²⁶.

Mostow va realitzar durant la dècada dels 90 un treball amb una estètica pictòrica molt semblant al treball de Patricia Gadea però alhora també molt personal, aprofitant els recursos de la pintura abstracta, i prenent com referents aquelles icones de la cultura popular que li despertaven interès. Així, va incorporar bibelots com l’esmentat, però també imatges de còmics molt coneguts, com *Mortadelo y Filemon*.

“Una de les coses que va atrapar el meu ull van ser els còmics de *Mortadelo y Filemon*, quinta essencialment espanyols, i molt interessants visualment. Jo vagava pel meu barri, mirant aquestes imatges. No era el còmic en sí el que m’agradava, sinó les cobertes, que estaven perfectament exposades en els quioscs de les Rambles. Era una presència continuada de quelcom molt nadiu i pop alhora”²⁷.

Les imatges triades, però, en realitat no es converteixen en les protagonistes de l’escena, sinó que esdevenen excuses per pintar, mers referents reals que, un cop traspassats a la tela, perden el significat. Uns anys més tard, el 2001, Mostow presentava a la Galeria Víctor Saavedra de Barcelona²⁸, obres completament abstractes, però que en els traços i les formes insinuades a través de gruixudes pinzellades, esquitxades i taques de pintura deixaven entreveure llunyanes però estranyament reconeixibles referències a l’estètica del còmic, com si les obres anteriors haguessin sofert una evolució que hagués comportat una dissolució de les imatges figuratives. Després d’una temporada sense producció, en l’actualitat continua pintant amb interessos similars, “intentant fer una obra que no tingui centre ni cap subjecte”²⁹. (Es pot veure l’anàlisi d’obres en les p. 68 i 69).

1.1.2.1.2. Transgressió i contracultura

En un àmbit internacional, podem relacionar aquesta manera de treballar visceral i sense pretensions tècniques amb alguns treballs bidimensionals de **Mike Kelley** (Detroit, 1954 – Pasadena, 2012) i les pintures sobre paper de **Raymond Pettibon** (Tucson, Arizona, 1957). Si bé Mike Kelley desenvolupa un treball multidisciplinar, en sèries de dibuixos (especialment de la dècada dels 80, com *Plato’s Cave*, *Rothko’s Chapel*, *Lincoln’s Profile* [1985], o els *Garbage Drawings* [1988]), recorrerà d’una manera intencionada una estètica inspirada en

26 Mostow, Syd. *Exterminating Angels* [en línia]. 16 de juny 2008 [consulta: 7 abril 2014]. Disponible a: <<http://ssyddii.blogspot.com.es/>>.

27 *Id.* *Mortadelo and Filemon* [en línia]. 16 de juny 2008 [consulta: 8 d’abril 2015]. Disponible a: <<http://ssyddii.blogspot.com.es/2008/06/mortadelo-filemon-freak-out-party.html>>.

28 26 d’abril al 31 de maig, 2001.

29 Extracte de l’entrevista realitzada el 12 de juny de 2014.

els còmics *underground* i els *fanzines* d'una manera similar a la que caracteritzarà l'obra de Raymond Pettibon.

“El treball de Kelley procedeix mitjançant curtcircuits entre aquests dos focus –alta cultura i cultura popular– on el marc tancat de la cultura museística es barreja amb la vaguetat que envolta la cultura pop”³⁰.

La vinculació de tots dos artistes amb les cultures populars es materialitza també a través de col·laboracions continuades amb grups de rock (cobertes per CDs i *singles* de Pettibon per les bandes Blag Flag i Minutemen, o les col·laboracions de Kelley en cobertes i espectacles de Sonic Youth, per exemple).

No crec que en l'àmbit local hi hagi la mateixa voluntat transgressora que sí està present en l'obra d'aquests dos artistes, en les que adquireix sentit el concepte de contracultura, un corrent que actua en contra de la cultura establerta –encara que, paradoxalment, les seves obres es mouran dintre dels circuits de museus i galeries de primera línia–. En l'àmbit local hi ha una voluntat d'incloure la quotidianitat de la cultura popular dins de l'obra d'art; en l'obra d'aquests artistes nord-americans existeix la voluntat de qüestionar-se els codis de representació i una investigació més conceptual sobre el component real d'aquesta. L'obra local em sembla més relacionada amb obres com les *Walt Disney Productions* de **Bertrand Lavier** (Châtillon-sur-Seine, França, 1949) o, encara que pugui semblar formalment distant, de la despreocupació de les pintures de **Kenny Scharff** (Los Angeles, Califòrnia, 1958). En el primer –sense desmerèixer el component conceptual de desplaçament i deslocalització–, perquè acaba generant un nou pretext per la creació d'una obra i, en el segon, perquè la finalitat no va més enllà de l'apropiació d'una determinada estètica més despreocupada i “popular”, realitzant unes obres vitals i optimistes.

1.1.2.1.3. Còmic net

Els components d'Estrujenbank convertirien la seva obra en una influència per les properes generacions, triant una via “bruta”, poc sofisticada, gairebé conceptual en els seu plantejament: eren importants les insercions però no tant la seva realització; eren importants les fonts de la quotidianitat, però prioritzaven l'espontaneïtat i la immediatesa per sobre d'un treball excessivament elaborat i tècnic. Equivaldrien al vessant més emocional d'una obra amb fonaments en la cultura popular que també ha donat aproximacions més “fredes”. Artistes gairebé contemporanis, amb pocs anys de diferència, oferiren un treball amb un tractament molt diferent en l'àmbit formal. Així, **Óscar Seco** (Madrid, 1964), entre moltes altres fonts, també es nodreix d'apropiacions del còmic per farcir les seves imatges, plenes de referències a la cultura popular. Això no impedeix que les obres al·ludeixin a temes d'història contemporània o d'història de l'art. Així, Seco ha desenvolupat grups d'obra que han requerit un minuciós treball no només de realització, sinó també d'investigació. En la sèrie de la Guerra Civil espanyola hi ha referències constants a la cartelleria del conflicte, específicament al treball de Josep Renau. En la sèrie posterior,

30 BOURRIAD, Nicolas. *Op. cit.* p.47 i 48.

comicitat d'algunes de les obres, el tractament seriós que otorga a les pintures. (Es pot veure l'anàlisi d'obres d'Óscar Seco en les p. 78 a 81).

Un camí a la inversa és el que seguirà **Nazario** (Nazario Luque Vera; Castilleja del Campo, Sevilla, 1944), considerat el pare del còmic *underground* espanyol i representant de la contracultura local que, des del 1994, exposarà regularment la seva obra pictòrica i aquarellista, amb un treball distant al dels personatges gais i dels baixos fons barcelonins que va popularitzar el seu treball dins del món del còmic.

1.1.2.1.4. *Cartoon expressionista*

David Spiller (Dartford, Kent, Anglaterra, 1942) va exposar el 1997 a la desapareguda Cotthem Gallery de Barcelona. Aquesta va ser l'única oportunitat per poder veure una mostra individual del seu treball a l'estat espanyol. Format sota la influència del Pop Art, la seva obra es desenvolupa quan aquest ja era una disciplina establerta. Inicialment partia de les imatges que trobava en els murs de la ciutat, "presentant-les sota una nova llum, amb diferents tècniques pictòriques, creant superfícies riques i complexes i demostrant com imatges que podrien passar desapercebudes pel públic, poden ser tan poderoses i energètiques"³¹.

Les seves pintures contenen una subtil al·lusió a l'expressionisme, amb l'elaboració de textures pictòriques i un traç manual, que es barreja amb les imatges descontextualitzades extretes directament del que podríem considerar icones de la cultura pop (Mickey Mouse, Marilyn Monroe...), amb imatges tretes de graffitis i lletres i números dimensionats amb tipografia de pal sec, alternant lletres i textos amb sentit o sense, on les grafies s'acaben convertint en imatges. Per les qualitats expressives i pictòriques de les seves obres, és fàcil trobar-lo etiquetat com a "expressionista pop": una obra amb qualitats expressives, pictòriques i sensorials properes a l'expressionisme, però on part de les imatges han estat reemplaçades per insercions apropiades del món del còmic i l'animació. La idea seria la conversió d'un element gràfic en un element pictòric a partir d'estratègies tècniques.

1.1.2.2. *Una reivindicació de la feminitat a través del kitsch*

El 1965 es va formar Crònica de la Realitat amb membres d'Estampa Popular. Reunia els artistes que més endavant formarien Equipo Realidad (Jorge Ballester [València, 1941-2014] i Joan Cardells [València, 1948]) i Equipo Crónica (Manuel Valdés [1942-], Rafael Solbes [1940-1981] i Juan Antonio Toledo [1940-1995]; aquest darrer es va deslligar aviat, el 1966). El primer va estar en actiu entre 1966 i 1976 i el segon entre 1963 i 1981, any en què va morir Rafael Solbes. L'Equipo Crónica es va apartar de l'art informal del moment per conrear una pintura figurativa vinculada al Pop art. Analitzaven críticament la situació política d'Espanya i la història de l'art i, cercant un apropament al poble, van triar un llenguatge visual que pretenien que fos comprensible: un llenguatge realista i figuratiu. Crònica de la Realitat pretenia aglutinar diferents artistes amb l'objectiu de lluitar i de-

³¹ David Spiller [en línia]. Whitford Fine Art [consulta: 12 de maig 2014]. Disponible a: <http://www.whitfordfineart.com/artist/biography/4464/david_spiller>.

nunciar la societat de consum, qüestionant els valors difosos pels mitjans de comunicació. Ideològicament estaven influenciats per les idees marxistes. Entre el més destacats seguidors podem citar a Genovés i Canogar, sense oblidar el treball en paral·lel d'Eduardo Arroyo. Internacionalment, pel seu caràcter figuratiu i l'ús del *collage*, el moviment apareix vinculat estilísticament als corrents del Pop Art, el realisme³² i la Figuració Narrativa. De la seva producció ha quedat constància, entre altres, en la col·lecció de Pop Art de l'IVAM³³.

“En l'àmbit artístic valencià es va donar una fenomen a principis dels setanta que es va traduir en l'afiançament d'un realisme amb característiques pròpies, determinades pel seu caràcter crític i social. Això va suposar una renovació del llenguatge plàstic que va convertir el nucli valencià en un dels centres des d'on es desenvoluparia el moviment d'Avantguarda del nostre país, trencant amb la tradició que assignava a Madrid i Barcelona aquest lloc preeminent. La influència d'aquesta Avantguarda es deixaria sentir a la resta del país i a ella no serien aliens molts altres artistes que, sobretot pel que fa a València, començaven les seves trajectòries artístiques”³⁴.

Així doncs, aquest bagatge facilità que sorgissin durant les dècades dels 80 i 90 pintors a la zona de València que hi estaven vinculats culturalment. Les seves aproximacions, però, es realitzaran des de perspectives diferents.

En paraules de William Jeffet, l'**Equipo límite**, **Cuqui** (Esperanza Casa Guillén, València, 1967) i **Cari** (Carmen Roig Castillo, València, 1967),

“es representen a elles mateixes com heroïnes triomfant sobre tota adversitat en uns escenaris caricaturescs en els quals es reinventen a si mateixes. (...) La utilització d'imatges prestades és una forma de collage en la qual reconstrueixen a través d'un miler de fonts trobades una imatge de dona poderosa i independent carregada de sexualitat”³⁵.

Amb una obra amb un component important de provocació, segons Luis Fernández³⁶, els dos elements que configuren la pintura del Equipo Límite són

“l'imaginari *kitsch* dels mitjans i l'apropiació del món sensible i màgic del popular a través de la identificació amb l'objecte desitjat. Lleu i harmònic, el seu món està fabricat amb la suavitat del femení. Agressiu i irònic quan es tracta de contraposar el traster de l'àvia i la catalítica al costat de la taula de la mare esclava de la llar, a la reflexió feminista. D'aquí la dèbil crítica que desprenen de la conjunció d'icones populistes infantils fos amb una allau

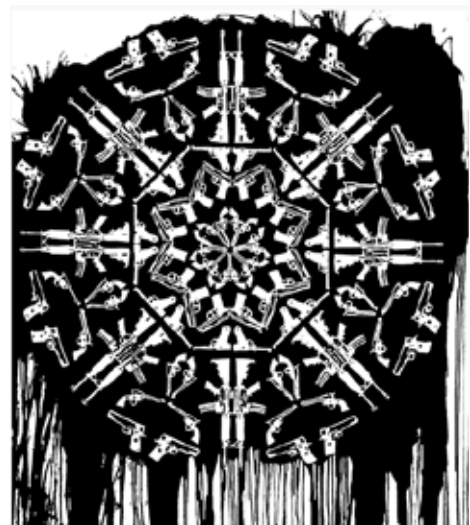
32 Klandestinos. *Estampa Popular Valencia (1964-1968)* [en línia]. Klandestinos.art [consulta: 21 de maig de 2014]. Disponible a: <<http://klandestinos.over-blog.es/article-estampa-popular-valencia-116600138.html>>

33 Disponible a: <<https://www.ivam.es/collections/1-ejes-de-la-coleccion>> [última consulta: 17 abril 2014].

34 SUÁREZ FERNÁNDEZ, José Carlos. *Equipo Crónica: crónica de un equipo (1964-1981)*. Directora: Inmaculada Julián. Barcelona: Universitat de Barcelona, 1990 [tesi doctoral].

35 España es diferente. Catàleg de l'exposició *Spain in different. Post-Pop and the New Image in Spain*. Juliol-Agost 1998, Sainsbury Centre for Visuals Arts, Norwich; febrer-març 1999, Museu de la Ciutat, València. València: 1999, Consell General del Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana.

36 Fernández, Luis. *Todo a cien en el Museo de Arte Moderno* [en línia]. Museo de Arte Contemporáneo. Universidad de Chile. Equipo Límite, 10 años [consulta: 21 de maig 2014]. Disponible a: <<http://www.mac.uchile.cl/exposiciones/arteespanol/equipolimito/10anos.html>>.



Superior, esquerra: imatge 012. Cuqui Guillén, *Carne de seda y miel*, 2005. 145 X 190 cm. Oli sobre tela.

Superior, dreta: imatge 013. Mavi Escamilla, 2001. *Narcocultura*. 160 x 160 cm. Tècnica mixta sobre tela.

Esquerra: imatge 014. Pedro Oliver. *Abrazo blanco*, 2001. 200x200cm. Oli sobre tela.

d'imatges iròniques del món de la llar o les aparentment brutals del còmic sadomasoquista, embolicades totes elles amb el pijama a topets dels anys seixanta"³⁷.

Tenen relació, a part de la intencionada evidència del seu nom artístic, amb la tradició figurativa crítica dels Equipo Realidad i Equipo Crónica. Fan un ús intensiu i premeditat del *kitsch*, utilitzant-lo com eina per posar en escena un discurs reivindicatiu; les insercions d'imatges provinents de la cultura popular i la cultura de masses evidencien la reprobable actitud de la societat envers les dones; una evidència que es realitza sota una façana irònica i estèticament recarregada, gairebé com un *kitsch* del *kitsch*, plenament conscients de

37 A.A.V.V., *El Revival Pop del Equipo Límite: del Pop-Art al Neo-Kitsch. Equipo Límite, 10 años atadas*. València: Generalitat Valenciana, 1998.

l'ús d'un material gràfic que "actua com a sucedani de l'autèntica cultura"³⁸. (Es pot veure l'anàlisi d'una obra en les p. 72 i 73).

Cuqui i Cari van treballar juntes des de 1988 fins al 2002. **Cuqui Guillén** ha continuat realitzant la seva obra pictòrica en solitari des del 2002, amb una continuació visual i conceptual del seu treball amb l'Equipo Límite.

"La cita, la referència o l'apropiació combinada de bona part d'aquests models de la nostra cultura popular (fotografies, anuncis, etiquetes, còmics, *souvenirs*, joguines, etc., que col·lecciona amb obsessió i afecte com un tresor de meravelles en vitrines i aparadors), fins i tot dels que avui poden resultar altament kitsch, constitueixen la base de tot un món plàstic i personal que fa un nou gir amb la maternitat"³⁹.

Una aproximació totalment diferent del món de la dona és la que realitza **Pepe Nebot** (Castelló de la Plana, 1963). Durant les dècades dels anys 80 i 90 viu a Palma, convertint-se en un dels artistes "estrella" de la Galeria Ferran Cano. Artista afectat per crisis psicològiques intermitents, el 2007 torna a Castelló i desapareix de l'escena artística per reaparèixer el 2012 amb una nova exposició de pintures sobre models. Durant dues dècades va barrejar sobre el llenç imatges de fonts variades que estimulaven la seva imaginació, amb un traç lleugerament barroer, però d'una manera directa i contundent.

"A Pepe Nebot, en concret, li agraden els tebeos i el còmic, la pornografia en totes les variants –des de les *light* fins a la més *killer*, des de la impresa a la telefònica, el *kitsch*–, les talles, les pel·lícules de sèrie B, les modes juvenils, els graffitis, els aparadors extravagants, els petits monstres de plàstic, les pàgines de successos, les quinieles, les pells sintètiques i tota aquesta quincalleria visual en què la nostra civilització es mostra tant prodiga"⁴⁰.

Hàbilment va saber col·locar la seva obra dins de les tendències del moment, evolucionant des d'una pintura amb una representació fragmentada fins a un intens retratisme femení. Obsessionat per la sensualitat de la dona, es va fer popular durant la dècada dels 90 sobretot pels seus retrats de *top models*, com Claudia Schiffer, Laetitia Casta, Cindy Crawford o Naomi Campbell. "El que sempre m'ha interessat més ha sigut l'erotisme que transmet la bellesa de la dona: és el més bonic que hi ha i això intento plasmar-ho amb aires lírics i la força llatina i mediterrània"⁴¹. Objecte de moltes crítiques per la representació de la dona com mer objecte de desig sexual, va convertir obsessivament el món de les *top models* en pintures, semidespullant-les i creant unes obres de retrat a mig camí entre les revistes de moda i les pornogràfiques. (Es pot veure l'anàlisi d'una obra en les p. 74 i 75).

38 BUSQUET, Jordi. *El Sublim i el vulgar. Els intel·lectuals i la "cultura de masses"*. Barcelona: Edicions Proa S.A., 1998, referint-se al *kitsch*, p. 89.

39 Text per a l'exposició *Cuando mamá hace Pop!!!*. Ricardo Forriols [en línia] Universitat Politècnica de València [consulta: 21 de maig 2014]. Disponible a: <<http://pintura.webpublica.net/agenda/agenda-ficha.aspx?id=37>>.

40 RIVAS, Francisco. *Pepe Nebot o la desmesura*. Catàleg exposició Pepe Nebot, Palau Solleric, Palma de Mallorca. Palma de Mallorca: 1991, Ajuntament de Palma.

41 Morales, Sandra. *Desnudos de Playboy en Pop Art* [en línia]. *El mundo*. 3 de març 2012 [consulta: 23 de maig, 2014]. Disponible a: <<http://www.elmundo.es/elmundo/2012/03/02/castellon/1330689575.html>>.

1.1.2.3. La potència de la icona

Sense abandonar una visió femenina, però evidenciant la potència de la imatge emblemàtica, trobem també a València l'obra de **Mavi Escamilla** (València, 1960). Treballa bàsicament rasant sobre l'encàustica amb què cobreix les teles. Pels quadres, va del fosc al clar, pels dibuixos, a la inversa. Utilitza imatges emblemàtiques, gairebé icòniques, que es mostren de manera contundent, on la realitat pot reduir-se a imatges que esdevenen símbols gràfics, síntesis visuals, amb una certa relació a la potència icònica, emblemàtica i material de l'obra de Jasper Johns. La majoria de les imatges són extrems de cultura popular, de la quotidianitat.

“Recullo tot el que em crida l'atenció: sigui dels embolcalls, dels cartells del carrer, de les revistes. Al final de dia faig una collita de paperets que acabo escanejant i utilitzant en els meus quadres. Això és el que jo crec que em fa molt pop: imatges de la quotidianitat que estan a l'abast de tothom. El que més m'agraden són les instruccions. La dona és la protagonista, perquè la protagonista de la meua obra sóc jo (...). Jo sempre dic que faig icones. Quan quelcom m'agrada, ho puc repetir una pila de vegades⁴²”.

“Calaveres, lleons, rellotges de sorra, carxofes, flors, cuixes de pollastre; mort, poder, temps, diners, tacte, gust, els sentits. Entrecruaments que ens deixen perplexes, tal és la tensió potencial que es superposa en la pintura de Mavi Escamilla⁴³”. Escamilla sintetitza la realitat portant-la a un nivell gairebé emblemàtic. Quelcom semblant succeeix amb la pintura de **Pedro Oliver** (Palma de Mallorca, 1968), que arriba a unes imatges sintètiques a través d'una reducció màxima i icònica de fonts properes al còmic. Pintures de formats mitjans i grans representaran senzilles siluetes que recordaran a Mickey Mouse, un degoteig de pintura convertit en un símbol o un senzill personatge de còmic.

1.1.2.4. L'objecte de consum i la cultura de masses

Curiosament, València, que, com hem vist, va generar grups com Crónica de la Realidad que lluitaven i denunciaven la societat de consum, amb plantejaments propers al marxisme, també ha generat artistes que magnifiquen l'objecte de consum. **Antonio de Felipe** (València, 1965) també entronca amb la tradició pictòrica de la Comunitat Valenciana lligada a la Figuració Narrativa i el Pop Art, dotant-la d'un aire de pintura clàssica (“els meus pares són Warhol y Velázquez”⁴⁴) i amb algunes incursions en el *kitsch*. Encara que, plàsticament, per l'ús de múltiples llenguatges visuals i l'abundància de tints planes i colors brillants, pugui recordar puntualment a l'Equipo Límite, la seva obra està en un extrem conceptual molt distant, realitzant un treball eminentment lúdic i formal sobre icones de masses i de consum de la nostra societat, despulat aparentment d'una lectura

42 a10tv. [25 de novembre 2006]. Mavi_Escamilla_entrevista . [Arxiu de vídeo]. Recuperat de <https://www.youtube.com/watch?v=lxLCmldhY48>.

43 Real, Olga. *Mavi Escamilla: Coherencia y fuerza emblemática*. [PDF en línia]. MaviEscamilla.com [consulta: 22 de maig, 2014]. Disponible a: <<http://www.maviescamilla.com/wp-content/uploads/2013/06/Muralla.pdf>>.

44 Miradas 2. [21 d'octubre 2009] Antonio de Felipe. [Arxiu de vídeo]. Recuperat de: <https://www.youtube.com/watch?v=YP0nywbrXiA#t=82>.

crítica. A partir de l'exposició *Vacas*⁴⁵, el 1996, és fàcil recordar les aglomeracions d'espectadors als estands d'ARCO de la galeria Seiquer els anys 1996, 1997 i 1998, amb continuïtat els anys 1999 i 2000 a la galeria Levy, i el 2001, 2002 i 2003 a la galeria Lew. Els seus retrats d'Audrey Hepburn, entre altres, a l'exposició *Cinemaspop*⁴⁶, el 2001, el van introduir com retratista de determinats cercles de poder, realitzant, per encàrrec del diari ABC, el retrat de l'actual rei d'Espanya Felip VI en el seu 40è aniversari. El 2003 es va veure involucrat en la polèmica compra que va ordenar directament Francisco Camps de dotze de les seves obres per la col·lecció de l'IVAM⁴⁷, fet que va ser durament criticat per l'Asociación de Galeristas de la Comunidad Valenciana, i el va deixar marcat com un artista vinculat a determinats cercles de poder i eminentment comercial. (Es pot veure l'anàlisi d'una obra en les p. 70 i 71).

De Felipe ha explotat sense prejudicis la vessant més comercial de l'herència formal del Pop, oferint un repertori d'obres sense excessius plantejaments conceptuals a partir de la pura cita lúdica revestida amb un innegable virtuosisme de la tècnica pictòrica, aportant un impactant realisme plàstic. Exposicions com *LPop*⁴⁸, *Popsport*⁴⁹, *Pop*²⁵⁰, *Cinemaspop*, utilitzen i exploten l'etiqueta Pop sense gaires més pretensions que ser l'objecte de consum que exploten les mateixes obres. El singular hiperrealisme d'objectes quotidians, el connecta amb altres artistes internacionals amb línies similars i diferents nivells de projecció, com, per exemple, Antonio de Pascale⁵¹. Art Pop i Figuració Narrativa són el vincle del grup Nouveau Pop al qual van pertànyer tots dos durant els anys 2005 i 2006, sota la mà de Jean-Luc Chalumeau⁵², acompanyats pels artistes Cracking Art, Cecilia Cubarle, Sylvie Fajfrowska, Philippe Huart, Maria Manuela, Liu Ming, William Sweelev i Xiao Fan. Els seus vincles artístics es fonamenten en "el bé de consum, la fabricació en sèrie, el clon, el mes-tissatge, la icona, la referència, l'homenatge i la cita"⁵³.

La veneració per l'objecte de consum és quelcom que també podem apreciar en l'obra d'**Héctor Francesch** (A Corunya, 1977).

"En els meus inicis potser em preocupava més trobar un camí estètic, i ara l'estètica la vaig depurant més, l'acabat físic de la peça cada vegada té més un aspecte que pot semblar que estigui fet per una màquina i no pas per un home, no?; però a part d'això, el que m'interessa ara és la càrrega de contingut. M'interessa explicar quelcom"⁵⁴.

45 1996, exposició d'escultures i pintures de vaques, a La casa de las vacas. VACAS, Centro Cultural CASA DE VACAS. Parque del Buen Retiro. Madrid.

46 Casa de la Provincia, Caja de San Fernando, Sevilla, 2003.

47 Aimeur, Carlos. *El IVAM de la polémica: las broncas que han marcado su historia* [en línia]. Valencia Plaza [consulta: 4 de maig, 2015]. Disponible a: <<http://www.valenciaplaza.com/ver/144310/el-ivam-de-la-polemica-las-broncas-que-han-marcado-su-historia.html>>.

48 Casa de Vacas de Madrid. Carlos Arévalo, Madrid 2011.

49 Centro Cultural Casa de Vacas (Parque del Retiro, Madrid), 2009.

50 Claustros de la Diputación, Cádiz, 2010.

51 Lloc web disponible a: <<http://www.antoniodepascale.it>> [última consulta: 28 de març 2015].

52 Crític i historiador d'art francès que va dirigir Opus International de 1981 a 1995.

53 [PDF en línia]. [Consulta: 27 de febrer 2014]. Disponible a: <<http://www.ac-nice.fr/arts/imageflash/muraciol/Les%20Nouveaux%20Pop.pdf>>.

54 Extret de l'entrevista realitzada el 19 de març de 2013. La transcripció està disponible en les p. 477 a 485.

Francesch produeix des del 2004 pintures i serigrafies utilitzant referents de la cultura popular i de la història de l'art. Ha fet relectures de clàssics de la història de la pintura inserint imatges contemporànies. En la seva darrera exposició, *Size*⁵⁵, fa una nova lectura de la tradició pop i converteix objectes quotidians com els *iphone*, rellotges de polsera, llapis de colors, o els populars Chupa Chups en protagonistes únics de les seves pintures. Influenciat per la gràfica gallega de Sargadelos, el seu treball es caracteritza per un tractament plàstic molt net i acurat, proper al disseny gràfic i la producció industrial, evitant qualsevol rastre d'una realització manual.

“I és que Francesch ha aconseguit com pocs assumir els múltiples elements que constitueixen la nostra cultura visual, per construir un llenguatge viu en el qual el mestissatge entre la tradició pictòrica, el cinema, el disseny o el món de la publicitat crea un discurs plenament coherent aferrat a la nostra realitat. Discursos com el de Francesch desmunten la tesi dels que auguraven la mort de la pintura, i permeten que aquesta continuï sent testimoni de la nostra memòria i que gaudeixi d'un perfecte estat de salut⁵⁶”.

Amb un rerefons irònic cercant la diversió de l'espectador, Francesch aplica en el seu treball quelcom que defineixo com “comunisme iconogràfic”: les insercions externes estan filtrades plàsticament i situades en un mateix nivell de rellevància dins de les pintures, independentment de l'origen de la font. Una referència a un personatge cubista de Picasso tindrà la mateixa importància que una inserció d'un personatge de Los Simpson. Accepta sense prejudicis que se'l pugui considerar un pintor pop, però reivindica que l'etiqueta ha de tenir un cert component de compromís i de denúncia per no quedar-se en quelcom vinculat només a l'esfera comercial. Francesch ha fet ús de l'estratègia d'utilitzar un recurs icònic que serveixi d'element identificador del seu treball, i s'ha apropiat sovint dels polifacètics Clicks de Famòbil. Sense fer-ne un ús abusiu, ha anat inserint aquesta imatge recurrentment per facilitar el reconeixement i l'atracció de l'espectador cap a les seves netes pintures. (Es pot consultar l'anàlisi d'una obra en les p. 82 i 83).

Segurament, però, l'artista que més ha explotat internacionalment el concepte del consum contemporani ha estat **Jeff Koons** (York, Pennsilvània, Estats Units, 1955). Al començament de la seva controvertida carrera, va triar objectes banals com a models pel seu treball: aspiradores, flors inflables i figuretes de porcellana, qüestionant les jerarquies estètiques i els sistemes de valors. Inclòs dins del grup dels “simulacionistes”, “mostrava l'objecte des de la perspectiva de la compulsió de comprar, des del desig, a mig camí entre el que és disponible i el que és accessible⁵⁷”. Una obra que s'apropia d'imatges i objectes de la *masscult* de Dwight Macdonald⁵⁸ per ser venudes a la cultura *high* i perquè siguin mostrades amb deliri a la mateixa *masscult*, tancant el cercle.

55 Moretart, A Coruña, desembre 2014 - febrer 2015.

56 Blanco, Núria. *Héctor Francesch*. Moret Art [en línia]. [Consulta: 10 de març 2014]. Disponible a: <<http://www.moretart.com/artist.php?id=5>>.

57 BOURRIAD, Nicolas. *Postproducción*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora, 2004 (ed. 2009), p.66.

58 El terme *masscult* va ser introduït per Dwight Macdonald en l'article del 1953 “A theory of Mass Culture”, *Diógenes*.



Imatge 015. Héctor Francesch. *Size*. Vista exposició. Moretart, A Coruña, desembre 2014-febrer 2015.



Imatge 016. Jef Koons. Vista de l'exposició a Serpentine Gallery, 2009, amb l'escultura *Acrobat* en primer pla i la pintura *Triple Popeye* (Oli sobre tela, 274.3 x 371.2 cm, 2008) al darrere.



Imatge 017. Captura de pantalla de la web de l'artista Riiko Saikonen.

“La *masscult* no ofereix productes d’alta qualitat artística, i tampoc no es proposa d’oferir al públic (encara menys!) una experiència artística particular; tot plegat demanaria un esforç massa gran a un públic no cultivat, i aquesta il·lusòria pretensió es traduiria en una caiguda de les vendes. Tracta, en definitiva, de distreure el públic”⁵⁹.

Dubto, però, de si l’obra de Koons realment juga amb aquest concepte de *masscult*, o ens trobem davant d’una obra genuïnament *midcult* “que té les qualitats de la *masscult*, dissimulades sota una capa de vernís i pretensió cultural”⁶⁰. Ens trobem davant d’autèntica cultura o davant d’un atractiu succedani de cultura...?

L’obra més celebrada i representativa de Koons és objectual, però des d’inicis de la dècada passada també ha desenvolupat una constant producció pictòrica. Amb una obra que emfatitza la condició d’objecte de consum, l’artista exhibeix sense pudor la manufacturació “en massa” de la mà del nombrós grup de treballadors del seu estudi (128 persones: 64 en el departament de pintura, 44 en el d’escultura, 10 al departament digital i 10 a administració⁶¹). Una producció que ens pot fer dubtar sobre si ens trobem davant de l’obra d’un artista o d’una indústria cultural⁶². Cultura americana, cultura de l’espectacle, disponibilitat il·limitada de mitjans, en una obra que, conceptualment, no té un plantejament excessivament allunyat de l’obra, per exemple, d’Héctor Francesch, però sí el té en la realització, completament allunyada d’una interacció física i sensorial artista-obra que reclama l’artista gallec.

Les aproximacions a l’objecte de consum no tenen per què quedar-se en quelcom purament estètic i banal, sinó que poden comportar una activitat militant. **Riiko Sakkinen** (Helsinki, 1976), finlandès resident a Cervera de los Montes (Toledo), explora en el seu treball la cultura de consum des de la perspectiva d’una militància anticapitalista.

“Fidel als seus ideals es troba, en el conjunt de la seva obra, una crítica constant al model capitalista i a la societat de consum. Mitjançant l’apropiació de l’imaginari col·lectiu i popular que han generat les marques de consum, Sakkinen satiritza i ironitza sobre les pràctiques d’aquest model politicoeconòmic. Una àmplia iconografia molt conscientment aplicada on res és gratuït i on tot ocupa el seu lloc per algun motiu concret”⁶³.

59 BUSQUET, Jordi. *Op. cit.* p. 80.

60 BUSQUET, Jordi. *Op. cit.* p. 84.

61 Sischy, Ingrid. *Jeff Koons Is Back!* [en línia]. Vanityfair.com, juliol 2014 [consulta: 21 de maig 2014]. Disponible a: <<http://www.vanityfair.com/culture/2014/07/jeff-koons-whitney-retropective>>.

62 “[...] ha permès a analistes com Patrice Flichy (1980), Bernard Miège (1986) i Gaétan Tremblay (1990), considerar que les indústries culturals presenten el següent perfil: a) que necessita d’importants recursos, b) posen en pràctica les tècniques de reproducció en sèrie, c) treballen per al mercat, o en altres paraules, mercantilitzen la cultura; i d) són fundades sobre una organització laboral de tipus capitalista, és a dir que transformen el creador en treballador i a la cultura en productes culturals”. Font: WARNIER, JEAN PIERRE. *La mundialización de la cultura*. Quito, Ecuador: Ediciones ABYA-YALA, 2001. p. 16.

63 Siitari, Pirkko. *Riiko Sakkinen* [en línia]. [Consulta: 16 de febrer 2014]. Disponible a: <<http://www.cyangallery.com/riiko-sakkinen/>>.

Sakkinen produeix pintures, dibuixos i instal·lacions. En la seva web actualitza i augmenta regularment un nombrós grup d'obra sobre paper en format Din A4⁶⁴, on dissectiona el significat dels elements.

1.1.2.5. Potència estètica

Obres com les d'Antonio de Felipe, Héctor Francesch o Narcís Gironell evidencien una veneració per les qualitats estètiques de les fonts apropiades, sovint una devoció per l'objecte de consum. **Pep Guerrero** (Port de Sòller, Mallorca, 1966), en aquesta línia, recorre a un repertori "controlat" de fonts que barreja amb una finalitat ornamental i lúdica. Guerrero crea un *collage* similar a un *patchwork* d'apropriacions que aconsegueix convertir en senyal d'identitat: estampats animals –pell de zebra–, paisatges barrocs i classicistes, papers d'empaperar i/o embolicar, patrons abstractes –ratlles, formes geomètriques, esquitxades de pintura–, estampats de tapisseria i retrats de tot tipus –*pin-ups*, *geishes*–, etc. Una estampa eminentment popular, desenvolupant un tot que juga amb la complicitat de l'espectador, representant imatges que ens són familiars i al·ludeixen a la memòria col·lectiva, plenes de referències al món de l'art i a la cultura visual; amb això elabora una obra nova, un nou "paper d'embolicar" amb retalls de la quotidianitat. I l'efecte es multiplica quan utilitza aquesta troballa per aplicar-la sobre objectes quotidians de tot tipus: taules, cadires, sofàs, maletes, taules de surf, sabates, instruments musicals i joguines, que adquireixen una segona vida reconvertits en objecte de disseny.

"Inicialment vaig començar amb imatges molt reconeixibles; m'interessava conjuntar estampats populars amb imatges clàssiques (Leonardo, Rafael, Durero...); a poc a poc, però, en vaig anar introduint d'altres més contemporànies. Les primeres imatges van ser trobades a països que visitava (Xina, Japó, Argentina...). Després, ja les he cercades⁶⁵".

L'obra de **Narcís Gironell** (Beuda, Girona, 1969), crida l'atenció perquè aconsegueix, partint també d'elements identificables de la cultura popular, dotar-la d'un aire personal i reconeixible. Gironell centra en la imatge de la dona el protagonisme de gran part de la producció dels darrers anys; aquesta, però, es presenta en un vessant idealitzat, una dona gairebé abstracta, sofisticada i amb un punt frívola. Gironell troba les seves imatges sobretot en el món de la publicitat impresa, on la dona té un paper rellevant. Una dona que no es mostra en cap cas supeditada a la mirada de l'home, com succeeix en l'obra de Pepe Nebot, sinó presentada com un element independent; l'artista es concentra en el seu component estètic, fins a semblar perdre'n la referència real, esdevenint més aviat retrats de les representacions que no pas retrats de la dona en sí. Funambula sobre l'ambigüïtat, gaudint del fet de representar més que no pas d'opinar; per això, s'apropia de les imatges del seu entorn visual per construir atractives pintures –gairebé objectes– on només existeixen els motius que ell ha validat, magnificant-los amb els colors brillants aconseguits amb pintures sintètiques sobre polides superfícies de metall.

64 [Última consulta: 14 de maig, 2015]. Disponible a: <<http://www.riikosakkinen.com/works/drawings/?s=0>>. En la darrera consulta, el nombre d'obres dissectionades era de 664.

65 Extracte de la curta entrevista via *whatsapp* amb l'artista, 21 de maig 2015.

Com diu Eudald Camps, Gironell converteix

“en icona perenne allò que ha estat pensat pel consum visual ràpid. I és que els personatges de Gironell han estat extrets directament del magma visual en el qual vivim submergits, des de la publicitat impresa, passant per la televisió, fins a les diferents postals mediàtiques o figures de l’imaginari infantil⁶⁶.”

Les referències estètiques orientals i un acabat de les obres que recorda al lacat transmeten al seu treball, alhora, un cert component exòtic. (Es pot veure l’anàlisi d’una obra en les p. 84 i 85).

1.1.2.6. Innocència i infantilisme

Una via explorada recentment és la d’**Albert Pinya** (Palma de Mallorca, 1985) –premi AECA al millor artista viu, concedit durant la fira ARCO 2014– que aporta a l’obra un aparent infantilisme naïf amb construccions figuratives simples i directes.

“Albert Pinya parteix d’una ingenuïtat intencionada i irònica que aconsegueix desmantellar les estructures perverses de la realitat. Ha desenvolupat ràpidament un estil propi i identificable, en què aplica els codis de la cultura popular, del còmic, de la il·lustració i una meditada estètica ingènua que amaga un tractament precís dels temes que explora”⁶⁷.

Representat els darrers anys per la Galeria Ferran Cano, va comissariar *Spaceballs*, el debut expositiu de **Laurina Paperina** (de nom real, Laura Scottini; Itàlia, 1980) el març de 2013 a la galeria de Palma. “Traços de colors cridaners, una gran càrrega crítica i irònica, i una obra molt propera al *cartoon* i al còmic nord-americà”⁶⁸, però molt diferent de les insercions en l’obra d’Óscar Seco, Equipo Límite o Patricia Gadea: un còmic més contemporani i *underground*, en una línia més semblant al treball de Daniel Clowes.

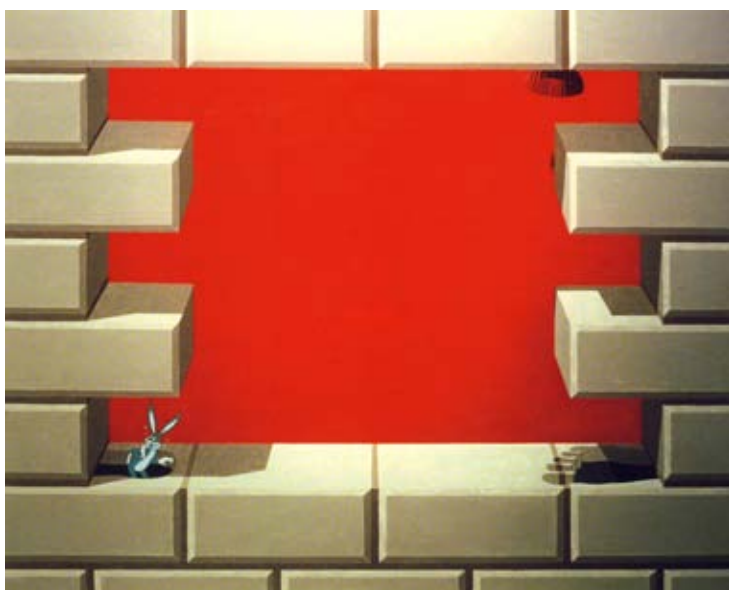
1.1.2.7. Escenes de la quotidianitat

Des dels inicis dels anys 90, la galeria My Name’s Lolita Art va potenciar també l’obra de pintors vinculats a l’anomenada pintura Neometafísica. De caràcter existencial i simbòlic, magnificava d’alguna manera el dia a dia trobant bellesa i inquietud en escenaris quotidians. Realitzada sobretot a la zona de València i teoritzada per Juan Manuel Bonet, aquest li donarà visibilitat institucional i consistència teòrica en l’exposició *Figuraciones de la Valencia*

⁶⁶ Camps, Eudald. Narcís Gironell: el pintor i la família [en línia]. Eudaldcamps.com [consulta: 14 d’abril de 2014]. Disponible a: <<http://eudaldcamps.com/2010/08/30/narcis-gironell-el-pintor-i-la-familia/>>.

⁶⁷ *Albert Pinya* [en línia]. Centro Cultural Contemporáneo Pelaires. [consulta: 13 de maig 2015]. Disponible a: <<http://www.pelaires.com/artista/albert-pinya/>>.

⁶⁸ Jiménez, N. *El universo «muy colorista e irónico» de Laurina Paperina eclosiona en la Ferran Cano* [en línia] Última Hora Noticias, Palma de Mallorca. 08/03/2013 [consulta: 13 de maig, 2015]. Disponible a: <<http://ultimahora.es/noticias/cultura/2013/03/08/93946/universo-muy-colorista-ironico-laurina-paperina-eclosiona-ferran-cano.html>>.



Superior esquerra: imatge 018. Albert Pinya. *The yunkie*. (En homenaje a W. Burroughs). 2010. Acrílic sobre tela.

Superior dreta: imatge 019. Laurina Paperina. *Duck*, 2013. 20 x 20 cm. Tècnica mixta sobre fusta.

Centre esquerra: imatge 020. Mateo Charris. *El tesoro de Tombuctú*, 2001. Oli sobre llenç, 200 x 200 cm.

Centre dreta: imatge 021. Dis Berlin. *Eva*, 2008-2009. Acrílic i oli sobre coberta de llibre. 26,1 x 38,3 cm.

Inferior esquerra: imatge 022. Manuel Sáez. *Sense títol*, 1989-1990. Oli sobre tela. 81 x 100 cm.

*metafísica*⁶⁹. La Neometafísica, també anomenada Metafísica Valenciana, s'emmarca com un dels corrents de la Figuració Postconceptual⁷⁰. Un corrent, en part, hereu de la Nueva Figuración Madrileña desenvolupada durant la dècada dels 70 i primera meitat dels 80 a Madrid pels pintors Carlos Alcolea, Carlos Franco, Rafael Pérez-Mínguez, Guillermo Pérez Villalta y Chema Cobo, sota la influència dels posicionaments de Luis Gordillo.

Com el mateix Bonet indica en el catàleg de l'exposició *Metafísica Valencia*⁷¹, els neometafísics valencians deuen molt al Pop. "A propòsit del pop, cal dir que alguns dels figuratius valencians aquí reunits deuen bastant a aquest corrent ja històric, i tan important per a la vertebració de l'escena valenciana, de mitjans dels anys seixanta en endavant".⁷² **Matteo Charris** (Cartagena, 1962) que, estèticament el podríem considerar dins de la tradició del realisme crític valencià, inserta elements "sorpresa" dins de les escenes narratives, d'una manera que pot recordar el treball d'Óscar Seco, creant un univers inquietant. El seu estil evidencia una influència dels llenguatges visuals del còmic i la novel·la gràfica, de les escenografies del cinema negre americà, d'autors clàssics americans –especialment Edward Hopper–, i cites constants a la història de l'art. **Dis Berlin** (de nom real Mariano Carrera; Ciria, Sòria, 1959), desenvolupa un personalíssim treball de colors saturats i tintes planes amb constants referències al món del còmic i l'animació.

"És reconeguda la troballa del *Wonderland* de Lewis Carroll com a model pel desenvolupament del seu particular museu imaginari. La seva pintura predominantment plana i poblada amb objectes i personatges referencials a un món interior, es presenta com un no lloc sense temps ni espai determinats, una mena d'escenaris còsmics, ambigus, heteròclits i fantàstics"⁷³.

Les obres de **Joel Mestre** (Castelló de la Plana, 1966) i **Gonzalo Sicre** (Cadis, 1967) es mouren en paràmetres similars de representació d'escenes quotidianes i influència d'escenografies del llenguatge del còmic i el món cinematogràfic. En **Manuel Sáez** (Castelló de la Plana, 1961) destaca la magnificació i abstracció de l'objecte a partir d'una reflexió i acurada representació, arribant a la seva essència, un punt en el qual es perd la funció i en destaca només les qualitats estètiques i formals. Amb un ús lúdic de la imatge, "qüestiona amb humor l'activitat artística"⁷⁴. L'obra de **Santi Tena** (València, 1970) es mostra influenciada per la cultura popular de tot el món. I, fora de l'àmbit geogràfic valencià, però encara dins d'aquest territori vinculat a l'objecte quotidià podem considerar l'obra de **Miki Leal** (Sevilla, 1974), treballant sobre paper i desenvolupant una figuració abstracta molt personal amb caràcters pop i onírics.

69 Obra Social Caja Madrid, Madrid, 1999.

70 Tota la informació està arxivada en el Observatorio de Figuración Postconceptual, en el lloc web disponible a: <<http://figuracion-postconceptual.com>> [última consulta: 3 d'abril 2014].

71 Solana, Guillermo. *Metafísica Valencia*. [en línia]. El Cultural, El Mundo. 9 de maig 1999 [consulta: 12 de maig, 2014]. Disponible a: <http://www.elcultural.es/version_papel/ARTE/13948/Metafisica_Valencia>.

72 BONET, Juan Manuel. De la valencia metafísica. Dins del catàleg de l'exposició *Figuraciones de la Valencia metafísica*. Madrid: Obra Social Caja Madrid, DL 1999.

73 Robles Tardío, Rocío. *Dis Berlin (Mariano Carrera. Ciria, Soria, 1959)* [en línia]. ADACYL Archivo Documental de Artistas de Castilla y León [consulta: 14 de maig 2015]. Disponible a: <<http://www.adacyl.org/ficha-4/#more-2045>>.

74 Manuel Sáez [en línia]. [Consulta: 2 de maig, 2015]. Disponible a: <http://www.msaez.com/curriculum_z.html>.



Imatge 023. David Curto.



Imatge 024. Manuel Ocampo, *We Lived In Hope Of Chance Handling Us A Great Picture On A Plate (Dog and Bunny)*. 2008. Tècnica mixta sobre tela. 122 x 91 cm

1.1.2.8. Apocalipsi caníbal

Hi ha treballs que fagociten d'una manera ferotge qualsevol referència al nostre llegat cultural, polític i social i ho deixen anar després sobre la tela una manera gairebé visceral. Apareixen constants referències a la cultura popular en quant són una part del brou en el qual ens trobem immersos. El treball de **David Curto** (Tortosa, 1972), a partir d'una complexa combinació de gravat, serigrafia, dibuix i pintura, que no rebutja els vídeos i les instal·lacions en paret, es manté, però, en una línia neta. Curto trasllada a un llenguatge gràfic proper al còmic i al *fanzine* una densa realitat política i social on inserta personatges de tot tipus d'àmbits. La visceralitat no rau en la tècnica sinó en l'assemblatge de les imatges. Curto "incideix de manera crítica en els mecanismes de representació dels fenòmens violents associats a la història, la política, la religió o el món publicitari i dels *mass-media*"⁷⁵. El treball de **Manuel Ocampo** (Quezon City, Filipines, 1965), és reconegut per jugar en la seva obra amb els tabús i les icones del món de l'art i de la societat en general, barrejant referències constants a la història universal, la història de l'art, al *cartoon* i elements apropiats de la contracultura; alhora, es mou en una línia fina evocant aquelles imatges que han suposat horror i terror en la història de la humanitat. Durant els 90, va destacar per l'ús d'una iconografia altament carregada que combinava un imaginari catòlic amb motius associats a l'opressió racial i política, creant treballs visualment potents i sovint polèmics. Darrerament, els seus treballs han representat motius més misteriosos i emocionalment recarregats que evoquen un món interior de malsons i visions fantasmagòriques, amb referències constants a l'estètica del *cartoon*.

"Creador d'imatges degenerades i subversives, Ocampo es complau a elevar el caos en les seves composicions a un grau extrem. Mitjançant la col·locació dels fetitxes i els símbols dels nostres valors religiosos al costat de les icones de la cultura popular, Manuel Ocampo qüestiona la nostra afeció a aquests valors traslladats a la nostra societat de consum inestable i incert"⁷⁶.

Cercant una validació per l'excés, "Ocampo busca una certa destrucció del poder de la imatge visual per la sobrecàrrega fins al punt que els espectadors experimenten un compromís de sensacions amb els seus efectes"⁷⁷, cercant un efecte exorcitzant. D'una manera similar treballa **Johnattan Meese** (Alemanya, 1970) a partir del llegat cultural i visual de l'Alemanya nazi, des d'un vessant extremadament pictòric. En una línia similar, barrejant qualsevol element de la història de la humanitat, trobem l'obra d'**Andy Hope 1930** (de nom real Andreas Hofer; Alemanya, ?). "Dels enfrontaments de la cultura pop als gargots, de l'escultura al collage, l'ambigüitat de l'obra de Hofer ens allibera de la història, ja que ens arrossega de ple a dins"⁷⁸. En les seves pintures tant podem identificar a John Wayne, a superherois o a Sigmund Freud entremig d'un món personal que barreja figuració i abstracció.

75 David Curto [en línia]. Lo pati [consulta: 16 de juny, 2015]. Disponible a: <<http://www.lopati.cat/ca/projectes/irradiador/david-curto/>>.

76 Manuel Ocampo. *Notes from the Ste Anne Asylum* [en línia]. [Consulta: 17 de juny, 2015]. Disponible a: <http://www.galerie-obadia.com/show.php?show_id=2692&showpress=1&language=1&p=1&g=3>.

77 Curtin, Brian. *Manuel Ocampo. On the Threshold of the Senses* [en línia]. C-Arts, Asian Contemporary Art and Culture. [consulta: 17 de juny, 2015]. Disponible a <<http://www.c-artsmag.com/betac-artsmag/index.php/articles/view/163>>.

78 Sherwin, Skye. *Artist of the week 79: Andreas Hofer*. [en línia] The Guardian Online, 18 de març 2010 [consulta: 17 de juny, 2015]. Disponible a: <<http://cloud.hauserwirth.com/documents/8GCQtmPN767rMCYHR5Haj8l4xrK6FPrYl0Ttq0A9S6ayy449Xp/the-guardian-online-18-march-2010-0w72Qi.pdf>>.

1.1.3. LOWBROW O SURREALISME POP

“Avui en dia és el *lowbrow* el que s’ha convertit en l’opressor, a causa del triomf del capitalisme, i el *highbrow* és el que està arraulit en un costat. Ja ningú més tindrà una pintura a l’oli, però un tatuatge, sí”⁷⁹.

En paraules d’Aitor Macías i Ibán Romero (Ibie), editors de la revista *Finerats*,

“*Lowbrow* és el que aquí anomenen Surrealisme Pop; va néixer a Califòrnia durant els 70 per anomenar totes aquelles arts que no són les que estan a la galeria, que no tenen cabuda dins dels museus. Engloba a tots els autors que, d’alguna manera, tenen una formació autodidacta o provenen d’arts menors, com la il·lustració, el disseny gràfic o el tatuatge⁸⁰”.

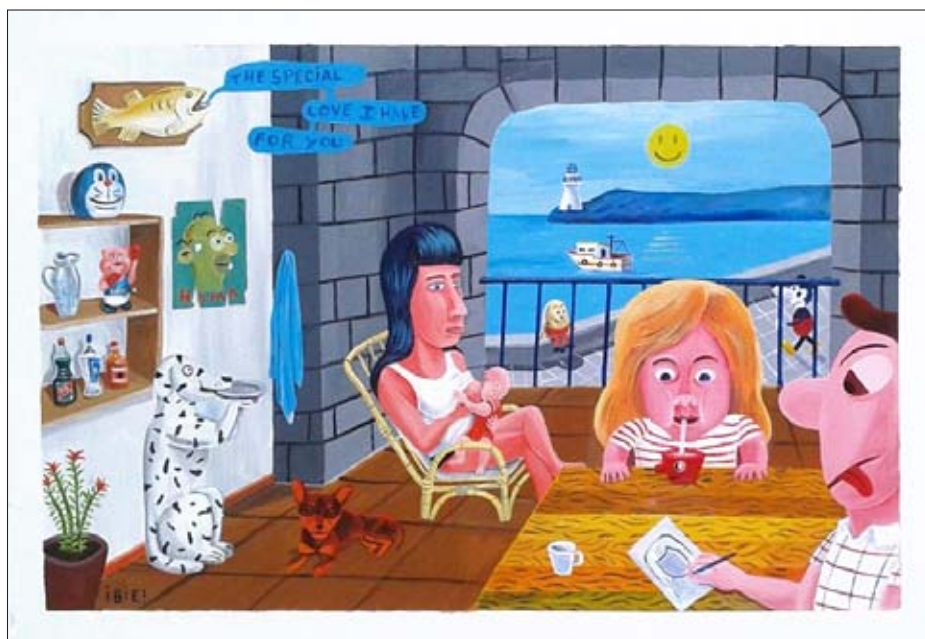
Un calaix de sastre on s’inclouen artistes vinculats per una formació autodidacta i/o treballar en disciplines considerades menors. Com que estan fora dels corrents majoritaris, sovint se’ls considera fora del circuit o marginals; generen universos propis que es regeixen amb interessos diferents dels del circuit majoritari, mantenint interessos i vincles evidents amb la cultura popular. Els darrers anys, però, curiosament, han esdevingut tendència i, sovint, l’origen del treball o l’origen de l’artista és el que ha acabat definint l’etiqueta d’artista *lowbrow*. Donen visibilitat a la cultura popular i intenten situar-la en el mateix nivell que la cultura acadèmica. Internet ha permès dotar-los d’una major visualització. Una de les grans aportacions de la xarxa ha estat la de possibilitar la visibilitat de qualsevol tipus de fenomen, per petit que sigui, ocupant un espai que no té perquè ser proporcional a la seva rellevància real; la xarxa, així, ha concedit un espai a molts treballs que en altres temps haguessin quedat ocults a la majoria.

El *Lowbrow* evidencia un transvasament de circuits. Molt artistes els simultaniegen; si bé difícilment, en teoria, una obra del surrealisme pop pot pertànyer a un circuit *high art*, obres com les de Gary Baseman, Mark Ryden o fins i tot de Sergio Mora, podem considerar que hi entren. Sovint es qualifica l’adscripció al moviment en funció de l’origen popular de l’artista, però obres com les de Víctor Castillo, fins i tot, l’obra de Manuel Ocampo, ho qüestionen. El fenomen ha adquirit els darrers anys una dimensió de moviment internacional, travessant països i disciplines. Un dels exponents més destacats en l’àmbit internacional és el treball de **Gary Baseman** (Los Angeles, EE.UU., 1960). Recordo haver llegit que Gary Baseman sembla una barreja entre imatges de *manga* japonès i vells còmics nord-americans. Baseman es va fer popular inicialment per ser un dels creadors de la premiada sèrie d’ABC/Disney *Teacher’s Pet* i per dissenyar la creativitat del joc de taula *Cranium*, però després ha desenvolupat una interessant producció pictòrica.

“El meu objectiu és difuminar la definició tradicional de l’art i fer-lo rellevant al món en el qual vivim. Hi ha una explosió de nous mitjans i la manera en la qual interactuem amb

79 Manuel Ocampo. *Notes from the Ste Anne Asylum* [en línia]. [Consulta: 17 de juny, 2015]. Disponible a: <http://www.galerie-obadia.com/show.php?show_id=2692&showpress=1&language=1&p=1&g=3>.

80 *The rats with the most cultural concerns in Barcelona* [en línia]. [Consulta: 16 de juny 2015]. Disponible a: <<https://www.youtube.com/watch?t=212&v=WXnJE-U9t88>>.



Superior: imatge 025. Ibie, *Baby Blue*, 2014. Acrílic sobre tela. 70 x 100 cm.

Esquerra: imatge 026. Gonzalo Rueda. *Spiegel der Kunst und Natur*. Oli sobre taula. 116 x 89 cm.

cadascun ha canviat molt en els darrers deu anys. Ningú té temps per digerir la informació i tots reaccionem immediatament. *Pervasive Art* és el futur. *Pervasive Art* és ara. Sento que la meua aproximació participant de tots els mitjans, tradicionals o no, amb fortes imatges icòniques, és l'aproximació correcta per colpejar amb un missatge artístic en la cara de la societat. O potser en el cul de la societat (...)”⁸¹.

En la web de l'artista **Mark Ryden** (Medford, EE.UU.), dins de la biografia, podem llegir una densa descripció del seu treball:

“Barrejant els temes de la cultura pop amb tècniques que recorden els vells mestres, Mark Ryden ha creat un estil singular que desdibuixa els límits tradicionals entre *high* i *low* art. (...) Ryden ha rebotat les estratègies surrealistes triant temes carregats de connotacions culturals. (...) El vocabulari de Ryden va des críptic a gairebé cursi, trepitjant una línia molt fina entre el clixé nostàlgic i l'inquietant arquetip. Seduït per les seves superfícies infinitament detallades i meticulosament abrillantades, l'espectador s'enfronta a la juxtaposició de la innocència de la infància i les misterioses profunditats de l'ànima. Una inquietud subtil habita les seves pintures; el treball és dolorosament bell, ja que al·ludeix a coses psíquicament fosques sota de la superfície d'un kitsch cultural. (...)”⁸².

Ryden va començar treballant com il·lustrador comercial, fent més tard el salt al món de la pintura, però formalment el seu treball s'ha mantingut en la difosa frontera entre les dues disciplines.

El ventall del *lowbrow* és molt ampli. Hi ha artistes que cultiven un vessant més fosc, vinculat a una estètica gòtica i decadent, amb un misteri que ens remet a estranys estats psíquics. Curiosament, malgrat la insistència en els vincles amb treballs d'arts menors, trobem sovint referències a la història de l'art, com la reiterada cita al treball de Goya, present, per exemple, en les obres de **Víctor Castillo** (Santiago, Chile, 1973), en un treball sorprenentment deutor, alhora, de les produccions més fosques de Walt Disney. A l'estat espanyol, Sergio Mora (de qui analitzo l'obra en profunditat a partir de la p. 261) és considerat el representant més significatiu. Hi ha, però, altres artistes rellevants com **Gonzalo Rueda** (Barcelona, 1972) que contradiuen la teoria de l'origen social i l'autoformació com factor determinant: Rueda, amb una formació acadèmica a Belles Arts, realitza denses obres amb referències múltiples a la història de l'art. Alhora, però, realitza múltiples i variades apropiacions de la cultura popular. Sorpren visualment la barreja en la que és capaç d'unir la pintura flamenca amb els lluitadors mexicans, els robots o la fascinació pels animals.

“M'agrada la pintura flamenca, però és que m'agrada la pintura clàssica en general i, especialment, la pintura mal feta. La pintura perfecta, com un Velázquez, aquí està, perfecta, i ni tan sols pots veure o entendre com s'ha realitzat. A mi m'interessa la pintura dolenta, aquella en la que puc veure com s'ha realitzat. A vegades m'han preguntat si em considero continuador d'una tradició, i no és així, jo em sento com un impostor. Seria continuador

81 BrenB, *Gary Baseman* [en línia]. [Consulta: 9 de setembre, 2014]. Disponible a: <www.brenb.net/baseman>.

82 *Mark Ryden. Biography* [en línia]. [Consulta: 18 desembre 2014]. Disponible a: <<http://www.markryden.com/biography/biography.html>>.

d'una tradició si m'haguessin format com a tal, com pintor d'ofici i estudi, però no és així: jo vaig «desaprendre» a la universitat i, després, atret per aquesta pintura clàssica, realitzo obres que simulen ser-ho, però no sí ni com les hauria de fer tècnicament....; em limito a simular un estil, una impostura”⁸³.

Habitual lector de còmics i fanzines, el 2008 va cofundar Ediciones ET (Estudiosos del Tema), des d'on s'ha editat la revista *La Cruda* –“publicació terminal de *crudités* gràfiques, pretén ser una plataforma que doni veu a una generació de creadors del còmic, la il·lustració, la pintura, la fotografia, el graffiti o el disseny per ordinador”⁸⁴– i s'han organitzat exposicions sota el nom de *Krudakrammer*. H estat vinculat també a altres col·lectius, com el *Movimiento Extraterrestre*, on participa sovint **Ibie** (Ibán Romero; Barcelona, 1979). Ibie evidencia la vessant del creador gràfic polièdric, amb creacions en l'àmbit de la il·lustració, el disseny gràfic i el graffiti; intenta concentrar, però, la producció en un vessant pictòric que, lluny d'amagar la manca de formació acadèmica, reclama la formació a “l'escola del carrer”. Com afirma referint-se a la presència de Mickey Mouse i Humpty Dumpty en l'obra *Baby Blue* (p. 62), “són els meus mestres; d'alguna manera aprens a dibuixar mirant aquestes coses”⁸⁵. **José Luis Serzo** (Albacete, 1977) és un artista que també podem relacionar amb el Surrealisme Pop per l'estètica i el concepte narratiu de les seves exposicions, que el vinculen alhora amb la il·lustració. El seu treball, però, va carregat amb un bagatge i uns interessos més amplis i transversals. És reconegut sobretot per realitzar unes exposicions altament narratives. Serzo dona forma i vida a una acurada posada en escena on tenen cabuda tota mena de disciplines (pintura, dibuix, objectes, fotografia, escultura, vídeo, literatura ...) desenvolupant històries on la realitat i la imaginació s'ajunten per conformar un univers estètic carregat de simbologia personal. Una obra narrativa farcida de personatges que ens transporten a móns estranys plens de color, humor i màgia.



Imatge 027. Jose Luis Serzo, *Los Señores del Bosque. Sospechosa Reunión*, 2013. 50×70 cm. Oli i resina sobre paper.

83 Extracte de l'entrevista realitzada a Barcelona, el 18 de juliol de 2014.

84 Informació disponible al lloc web: <<http://www.lacruda.net/html/estudiosos.htm>> [última consulta: 12 de març 2014].

85 Extracte de l'entrevista realitzada el 16 de juny de 2014.

1.1.4. TRANSFERÈNCIES ICONOGRÀFIQUES. ALGUNS EXEMPLES

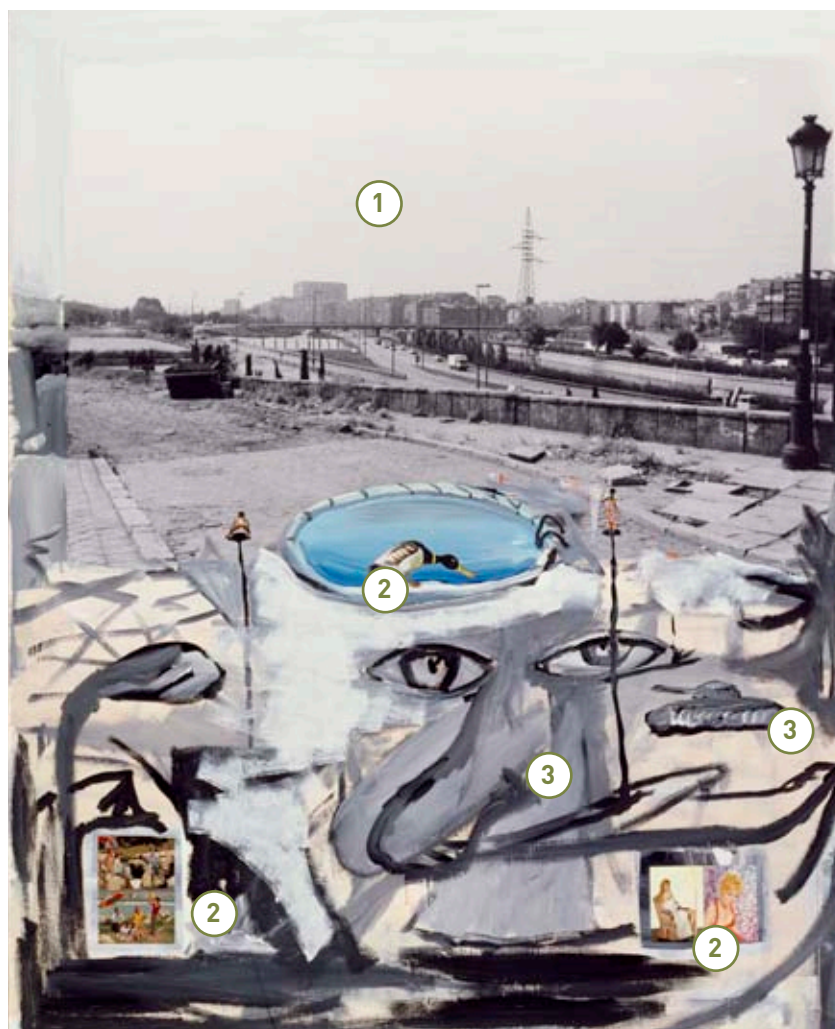
1.1.4.1. Juan Ugalde

Obra (imatge 028):

Pato y piscina, 1992.

Tècnica mixa sobre
llenç.

200 x 160 cm.



1 Referent iconogràfic

Objecte
Fotografia de suburbi o extrarradi, entorn social degradat.

Àmbit d'apropiació
-

Font / Autor
-

Origen geogràfic
Espanya.

Context cultural
Cultura popular.

Significat
Significat real.

Inserció



Estratègia
Recontextualització.

Descripció i significat aportat
Ugalde incorpora fotografies reals, aportant contextos i escenaris i simulant l'efecte d'una crònica quotidiana de la realitat.

2 Referent iconogràfic

Objecte
Imatges de mitjans impresos.

Àmbit d'apropiació
Mitjans impresos (revistes, premsa, publicitat, còmics...).

Font / Autor
-

Origen geogràfic
Espanya.

Context cultural
Cultura visual popular.

Significat
Significat real.

Inserció





3 Referent iconogràfic

Objecte
Imatges de tot tipus de mitjans impresos.

Àmbit d'apropiació
Mitjans impresos (revistes, premsa, publicitat, còmics...).

Font / Autor
-

Origen geogràfic
Espanya.

Context cultural
Cultura visual popular.

Significat
Significat real.

Inserció




Estratègia
Recontextualització. Traspàs a llenguatge pictòric.

Significat aportat
Ugalde copia i reinterpreta imatges de tot tipus de fonts, barrejant-les amb aquelles directament enganxades i amb altres elements purament pictòrics. Crea una nova imatge a partir de diferents codis i registres.

Estratègia
Recontextualització a través de *collage*.

Significat aportat
Ugalde s'apropia d'imatges de múltiples mitjans situant-les en el mateix nivell de representació que els recursos i els processos pictòrics; desenvolupa, a partir d'elements reals, una crònica personal d'una altra realitat possible. Les imatges, ubicades en el nou context, perden part del seu significat original per suggerir noves narratives dins del context de l'obra.

1.1.4.2. Patricia Gadea

Obra (imatge 029):



Palabras figuradas, 1995.
Acrílic i collage sobre llenç.
42 x 33 cm.



Obra (imatge 030):

Pata con teléfono, 1996.
Tècnica mixta sobre llenç.
163 x 131 cm.



1	Referent iconogràfic	Àmbit d'apropiació	Inserció	Estratègia
		Còmic espanyol.		
	Font / Autor	-		Significat aportat
	Origen geogràfic	Espanya.		Com moltes de les cites i apropiacions de Gadea, el fragment està copiat o inspirat en un còmic humorístic espanyol. La realització poc acurada i el caràcter fragmentari, la col·loca en el mateix nivell jeràrquic que la resta d'elements de l'obra, amb un tractament pictòric contundent; converteix la inserció en un element abstracte però amb presència figurativa, mantenint pistes evidents del seu origen.
	Context cultural	Cultura popular impresa.		
	Objecte (imatge 031)	Significat		
	Imatge de còmic.	Personatge genèric de còmic humorístic espanyol.		

2	Referent iconogràfic	Àmbit d'apropiació	Inserció	Estratègia
		Còmic.		
	Font / Autor	Carl Barks (factoria Walt Disney, 1961).		Significat aportat
	Origen geogràfic	EE.UU.		Gadea potser construeix una metàfora de contingut privat, presentant el popular personatge de Walt Disney amb insinuant roba interior i interactuant amb el telèfon. A diferència de <i>Palabras figuradas</i> , a <i>Pata con teléfono</i> sembla que l'artista construeix una obra amb un nucli principal narratiu.
	Context cultural	Cultura popular nord-americana exportada internacionalment.		
	Objecte (imatge 032)	Significat		
	Mágica de Hechizo (o Mágica de Spell).	Significat real.		

1.1.4.5. Syd Mostow

Obres:

(de dalt a baix, d'esquerra a dreta)

(Imatge 033)

Brains 1, 1995.

Oli sobre tela.

230 x 170 cm.

(Imatge 034)

Angel guns, 1995.

Oli sobre tela.

230 x 170 cm.

(Imatge 035)

Mortadelo 4, 1993.

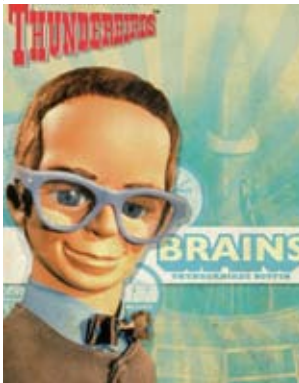
Oli sobre tela.

230 x 170 cm.



1

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 036)

Brains, personatge de ficció de la sèrie de TV *Thunderbirds*.

Significat

Brains, un dels personatges emblemàtics de la telesèrie *Thunderbirds*, és un enginyer mecànic i aeroespacial altament intel·ligent. La sèrie es va realitzar amb una tècnica híbrida de filmació coneguda com *Supermarionation*, combinació de titelles i models a escala, amb seqüències d'efectes especials. El guió ens situa a l'any 2065 i narra les gestes de Rescat Internacional (IR), una organització de salvament en missions humanitàries amb vehicles de rescat de tecnologia avançada per terra, mar, aire, des de la base secreta de l'illa de Tracy, a l'Oceà Pacífic.

Àmbit d'apropiació

Sèrie de TV.

Font / Autor

Gerry and Sylvia Anderson (1965).

Origen geogràfic

EE.UU.

Context cultural

Cultura popular.

Inserció



Estratègia

Apropiació.
Recontextualització.

Significat aportat

La inserció es converteix en un element compostiu de caràcter abstracte, sense significat afegit. El nivell d'identificació de la imatge apropiada és tan baix, que converteix en irrellevant el significat original.

2

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 037)

Mortadelo i Filemón, personatges de ficció.

Àmbit d'apropiació

Historieta, còmic.

Font / Autor

Francisco Ibáñez (1969).

Origen geogràfic

Espanya.

Context cultural

Cultura popular espanyola exportada internacionalment.

Significat

Narra les peripècies de dos agents de l'organització secreta TIA (Tècnics d'Investigació Aeroterràquia).

Inserció



Estratègia

Apropiació.

Significat aportat

Com ja hem vist en *Brains* i succeeix també en *Angel Gun*, la inserció es converteix en un element compostiu de caràcter abstracte, sense significat afegit. El nivell d'identificació de la imatge apropiada és tan baix, que converteix en irrellevant el significat original.

1.1.4.3. Antonio de Felipe




Obra (imatge 038):

Buscando a dólar, 2012.

Tècnica mixta sobre tela.

200 x 200 cm.



1	Referent iconogràfic	Àmbit d'apropiació	Inserció	Estratègia
		Música (<i>grunge</i>).		Apropiació.
	Font / Autor	Del concepte, Nirvana (1991).		Significat aportat
	Objecte (imatge 039) <i>Nevermind</i> , coberta de CD de la banda Nirvana.	EE.UU.		Joc de paraules amb el títol del quadre, la pel·lícula <i>Buscando a Nemo</i> i la imatge dels diners en la coberta de <i>Nevermind</i> que, curiosament, va ser un dels discs més venuts a finals del segle XX.
		Origen geogràfic		
		EE.UU.		
		Context cultural		
		Música <i>grunge</i> .		
		Significat		
		Amb 30 milions de còpies venudes a tot el món, <i>Nevermind</i> va suposar l'arribada i consolidació de la música alternativa i independent a un públic <i>mainstream</i> .		
2	Referent iconogràfic	Àmbit d'apropiació	Inserció	Estratègia
		Pel·lícula d'animació.		Apropiació.
	Objecte (imatge 040)	Font / Autor		Significat aportat
	Nemo i Dolly, de la pel·lícula <i>Buscando a Nemo</i> .	Andrew Stanton, Lee Unkrich (directors, 2003), realitzada per Pixar i distribuïda per Walt Disney.		Joc de paraules entre el títol de la pintura, la pel·lícula <i>Buscando a Nemo</i> i el disc <i>Nevermind</i> . De Felipe ubica a Merlin i Dory dins de la piscina de <i>Nevermind</i> .
		Origen geogràfic		
		EE.UU.		
		Context cultural		
		Cinema d'animació nord-americà per a tots els públics exportat internacionalment.		
		Significat		
		Les aventures de Merlin, un peix pallasso, a la recerca del seu fill Nemo, atrapat per un bus amb una xarxa; l'acompanyarà Dory, un peix de curta memòria.		

1.1.4.4. Equipo Límite


Obra (imatge 041):

Donde había gallo, ahora canta gallina, 1998.

Tècnica mixta sobre tela.

145 x 190 cm.



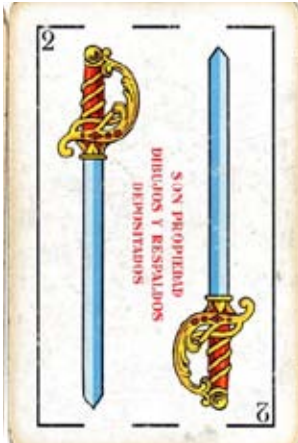
1	Referent iconogràfic	Àmbit d'apropiació
		Joguina retallable.
		Font / Autor
		-
		Origen geogràfic
		Espanya.
	Objecte (imatge 042)	Context cultural
	Retallables de paper.	Cultura popular espanyola.
		Significat
		Joguina molt popular durant la postguerra.

Estratègia

Apropiació. Recontextualització.

Significat aportat

L'Equipo Límite critica d'una manera lúdica i visual a l'església i a la repressió de la dona a través de la imatge d'unes joguines populars a la postguerra: les nines retallables de paper. Sobre la imatge d'una nena travessada per múltiples espases, a la manera del martiri d'un sant, es poden col·locar els vestits de sacerdots i bisbes, que ocultaran ben segur la feminitat de la nena.

2	Referent iconogràfic	Àmbit d'apropiació
		Joc.
		Font / Autor
		-
		Origen geogràfic
		Espanya.
	Objecte (imatge 043)	Context cultural
	Espasa amb l'estètica gràfica de la tradicional barralla de cartes espanyola d'Heraclio Fournier.	Cultura popular visual espanyola.
		Significat
		Les tradicionals cartes de joc d'Heraclio Fournier tenen una popular gràfica molt definida i reconeixible.

1.1.4.6. Pepe Nebot

Obra (imatge 044):

Dejadme solo, 1990.

Acrílic sobre tela.

200 x 200 cm.



1

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 045)

La pantera rosa, personatge de ficció.

Àmbit d'apropiació

Cinema i animació.

Font / Autor

Friz Freleng (1963).

Origen geogràfic

EE.UU.

Context cultural

Cultura popular nord-americana exportada internacionalment.

Significat

El personatge va ser dissenyat inicialment com un complement animat per acompanyar els crèdits de pel·lícula homònima; l'inesperat èxit li va permetre una vida pròpia com protagonista de sèries d'animació.

Inserció



Estratègia

Apropiació.

Significat aportat

Nebot inserta la Pantera rosa com una cita divertida en una obra que il·lustra un retallat text manuscrit en la franja esquerra de la pintura. En les obres de finals dels 80 i principis del 90, Nebot recorre a la inserció d'elements de tot tipus de fonts, la majoria vinculades a cultura popular.

2

Referent iconogràfic

Objecte

Fotografia de *top-model* no identificada.

Àmbit d'apropiació

Publicació impresa.

Font / Autor

-

Origen geogràfic

-

Context cultural

Cultura visual popular del món occidental.

Significat

Significat real.

Inserció



Estratègia

Apropiació.

Significat aportat

Nebot insereix obsessivament imatges de conegudes *top-models* semi despullant-les i convertint-les en objectes de desig sexual, en una cita a mig camí de les publicacions de moda i les revistes pornogràfiques. El que comença sent un element més de les obres, acabaria convertint-se en tema obsessiu.

1.1.4.7. Pep Guerrero

Obra (imatge 046):

Sense títol, 2014.

Tècnica mixta sobre paper.

9 x 14 cm.



1	Referent iconogràfic	Àmbit d'apropiació	Inserció	Estratègia
		-		
	Objecte	Font / Autor		Apropiació, <i>collage</i> visual.
	Motius gràfics variats de fonts diverses.	Origen geogràfic		Significat aportat
		-		Guerrero inicialment ajunta imatges de teixits estampats populars i papers impresos amb referències a la pintura clàssica, però evoluciona formalment cap a la inserció de tot tipus d'imatges.
		Context cultural		No persegueix cap finalitat significativa aparent més enllà dels components purament lúdics i ornamentals.
		Cultura visual popular del món occidental.		
		Significat		
		Sense significat aparent, utilitzats com recursos ornamentals.		

2	Referent iconogràfic	Àmbit d'apropiació	Inserció	Estratègia
		Publicació impresa.		
	Objecte (imatge 047)	Font / Autor		Apropiació, <i>collage</i> visual.
	Imatge de revista oriental.	-		Significat aportat
		Origen geogràfic		Guerrero inserta imatges provinents de tot tipus de fonts, que no persegueixen cap finalitat significativa aparent més enllà dels components lúdics i ornamentals.
		Àsia.		
		Context cultural		
		Cultura visual popular del món oriental.		
		Significat		
		Significat real.		

1.1.4.8. Óscar Seco

Obra (imatge 048):

Little Nemo in Secoland, 2013.
Tècnica mixta sobre tela.
130 x 162 cm.

Obra (imatge 049):

Little Nemo in Secoland, 2013.
Tècnica mixta sobre tela.
130 x 162 cm.



1

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 050)

Little Nemo in Slumberland
(literalment, *El petit Nemo al País dels Somnis*)

Àmbit d'apropiació

Còmic.

Font / Autor

Winsor McCay (1905).

Origen geogràfic

EE.UU.

Context cultural

Cultura popular nord-americana.

Significat

Considerat el primer gran clàssic de la història del còmic, el protagonista és un nen anomenat Nemo (*ningú* en llatí); cada pàgina publicada al dominical New York Herald de la sèrie corresponia a un somni del protagonista.

Inserció



Estratègia

Apropiació.
Recontextualització.

Significat aportat

Després de la sèrie sobre la Guerra Civil espanyola, Óscar Seco desenvolupa dos grups d'obra: *Caídos del Cielo* i *Little Nemo in Secoland*. Els dos tenen similituds, ubicant escenes sorprenents dins de quadres de paisatges. En el primer, treballant en blanc i negre, representa aus de mida descomunal caigudes en escenaris d'enfrontaments bèl·lics. En el segon, juga amb l'element sorpresa, pintant paisatges que beuen sobretot de pintura barroca europea (Frans Snyders, Pieter Claesz, Jean Siméon Chardin) amb algunes connotacions gairebé surrealistes, com la reproduïda amb la lluita entre la llagosta i el cranc de riu. En elles, inserta una cita del món del còmic: el personatge clàssic Little Nemo. En el títol de les obres fa un joc de paraules i, en lloc d'*Slumberland* (el país dels somnis), l'anomena *Secoland* (el país de Seco).

1.1.4.9. Óscar Seco (2)

Obra (imatge 052):

Guernica, 2004.
Tècnica mixta sobre tela.
180 x 200 cm.



1	Referent iconogràfic	Àmbit d'apropiació	Inserció	Estratègia
		<i>Kaiju-eiga.</i>		Apropiació. Recontextualització.
	Objecte (imatge 051)	Font / Autor		Significat aportat
	Ghidorah, el monstre de tres caps; <i>Kaiju</i> (monstre) de la <i>Kaiju-eiga</i> (pel·lícula de monstres japonesa) <i>Ghidorah, el monstre de tres caps</i> .	Eiji Tsuburaya (1964).		Seco realitza les obres sobre la Guerra Civil espanyola sense la intenció de posicionar-se amb un dels dos bàndols, evidenciant la barbàrie i el sense-sentit de qualsevol guerra. El monstre Ghidorah, una figura tan esperpèntica com la guerra en sí, reemplaça el rol d'un dels contrincants en l'escenari bèl·lic.
		Origen geogràfic		
		Japó.		
		Context cultural		
		Cultura popular japonesa.		
		Significat		
		Monstre alienígena amb tres caps de drac i ales de rat-penat, creat per Eiji Tsuburaya per lluitar contra Godzilla.		

2

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 053)

Superman, superheroi de ficció.

Àmbit d'apropiació

Còmic.

Font / Autor

Joe Shuster i Jerry Siegel (1938).

Origen geogràfic

EE.UU.

Context cultural

Cultura popular nord-americana exportada universalment.

Significat

Superman, o l'home d'acer, és l'únic supervivent del planeta Krypton. Adquireix superpoders en l'atmosfera de la terra, convertint-se en un superprotector de la humanitat. Originàriament un heroi de còmic, s'han fet múltiples versions i adaptacions posteriors per telesèries, animació i cinema.

Inserció



Estratègia

Apropiació.
Recontextualització.

Significat aportat

Un Superman abatut (irònicament pensant en canviar de feina) escenifica l'esgotament dels dos bàndols per una devastadora guerra.

3

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 054)

Logotip de la marca alemanya d'automòbils Mercedes-Benz.

Àmbit d'apropiació

Indústria automobilística.

Font / Autor

Atribuït a Gottlieb Daimler (1909).

Origen geogràfic

Alemanya.

Context cultural

És el fabricant d'automòbils més antic del món, un dels símbols de la potència econòmica d'Alemanya.

Significat

La triple motorització de l'empresa pel trànsit en terra, mar i aire.

Inserció



Estratègia

Apropiació.
Recontextualització.

Significat aportat

Un soldat i un camperol contemplen la destrucció de Guernica per part de l'esquadró de l'aviació alemanya Còndor el 26 d'abril de 1937. Si bé el soldat no vesteix com els alemanys, el braçalet podria fer referència al que portaven els soldats nazis, reemplaçant l'esvàstica pel símbol de Mercedes-Benz, que al·ludeix a terra, mar i aire. L'estrella de tres puntes es repeteix visualment en els tres caps del monstre Ghidorah.

1.1.4.10. Héctor Francesch

Obra (imatge 055):

Cinco músicos, 2008.
Acrílic sobre tela.
100 x 100 cm.



<p>1 Referent iconogràfic</p>	<p>Objecte (imatge 056)</p>	<p>Inserció</p>	<p>Estratègia</p>
	<p><i>Tres músics</i>, pintura de Pablo Picasso, 1921, oli sobre llenç, 200 x 222 cm.</p>		<p>Apropiació. Recontextualització.</p>
<p>Àmbit d'apropiació</p>		<p>Significat aportat</p>	
<p>Història de la pintura.</p>		<p>Els <i>Tres músics</i> basteixen l'estructura i la referència principal de l'obra, <i>democratitzant</i> els elements, situant les diferents fonts amb el mateix nivell de rellevància formal i conceptual.</p>	
<p>Font / Autor</p>		<p>Història de la pintura.</p>	
<p>Pablo Picasso.</p>		<p>Significat</p>	
<p>Una de les obres més cèlebres de l'etapa del cubisme sintètic de Picasso. Els tres músics estan en composició frontal i representen un arlequí, un Pierrot i un monjo, asseguts un al costat de l'altre; Picasso els descompon en formes senzilles de color, que faciliten el reconeixement de les figures.</p>			

2

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 057)

Guitarrista de rock.

Àmbit d'apropiació

Rock.

Font / Autor

-

Origen geogràfic

Món anglosaxó.

Context cultural

Cultura popular contemporània.

Significat

Imatge arquetípica de músic de *rock and roll*. Desconec si hi ha una referència a un músic concret o és una cita genèrica.

Inserció



Estratègia

Apropiació.
Recontextualització.
Cita.

Significat aportat

Els *Tres músics* basteixen l'estructura i la referència principal per construir l'obra, democratitzant els elements, ja que les diferents fonts es situen amb el mateix nivell de rellevància formal i conceptual.

El músic de *rock* ubicaria l'escena de Picasso en un context contemporani.

3

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 058)

Joguina *Click* de Playmobil (versió guitarrista).

Àmbit d'apropiació

Joguina infantil.

Font / Autor

Playmobil (1974).

Origen geogràfic

Alemanya.

Context cultural

Cultura popular.

Significat

Els Clicks de Playmobil són una línia de ninos de plàstic articulats fabricats pel grup alemany Brandstätter des del 1974.

A l'estat espanyol, per una fusió amb l'empresa local Famosa, van ser populars durant la dècada dels 80 com Clicks de Famosa; a partir de finals del 90 es van comercialitzar amb el nom de Playmobil.

Tenen tot tipus d'accessoris i versions, amb el que es poden ubicar en contextos de joc gairebé il·limitats.

Inserció



Estratègia

Apropiació.
Recontextualització.

Significat aportat

Héctor Francesch comença a apropiarse de la imatge dels Clicks en algunes obres de l'any 2005, convertint-lo, des de llavors, en un dels seus senyals d'identitat.

Els *Tres músics* basteixen l'estructura i la referència principal per construir l'obra, democratitzant els elements, ja que les diferents fonts es situen amb el mateix nivell de rellevància formal i conceptual. El músic de rock ens traslladaria l'escena de Picasso a un context contemporani, i el click podria suposar una ironia dins d'una altra: el tòpic del músic de rock ironitza sobre els músics picassians, i el click ironitza sobre el tòpic del músic de rock.

1.1.4.11. Narcís Gironell

Obra (imatge 059):

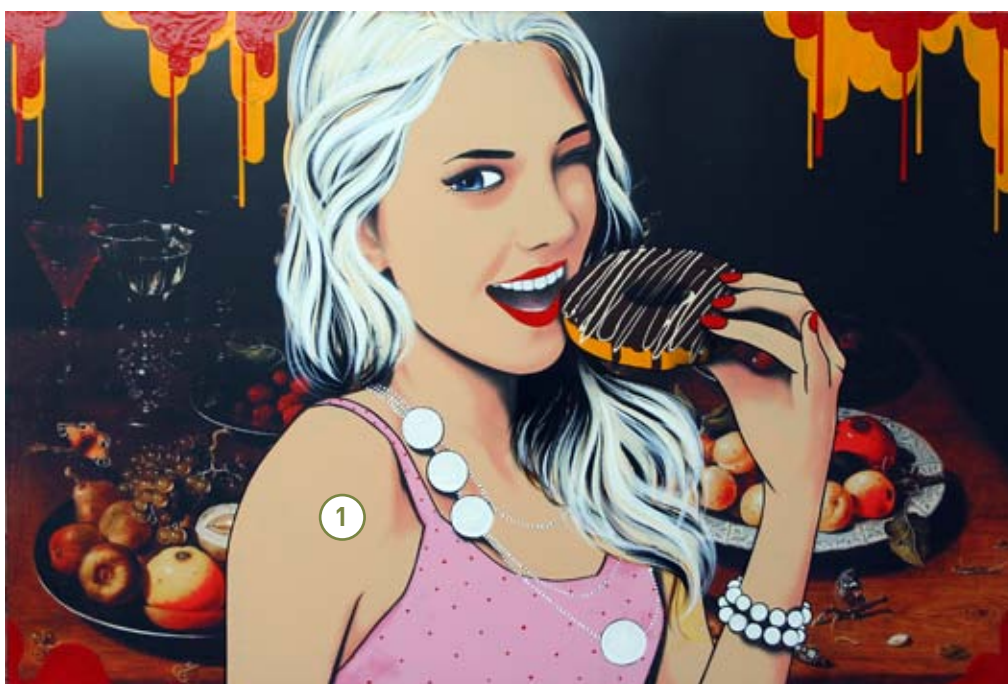
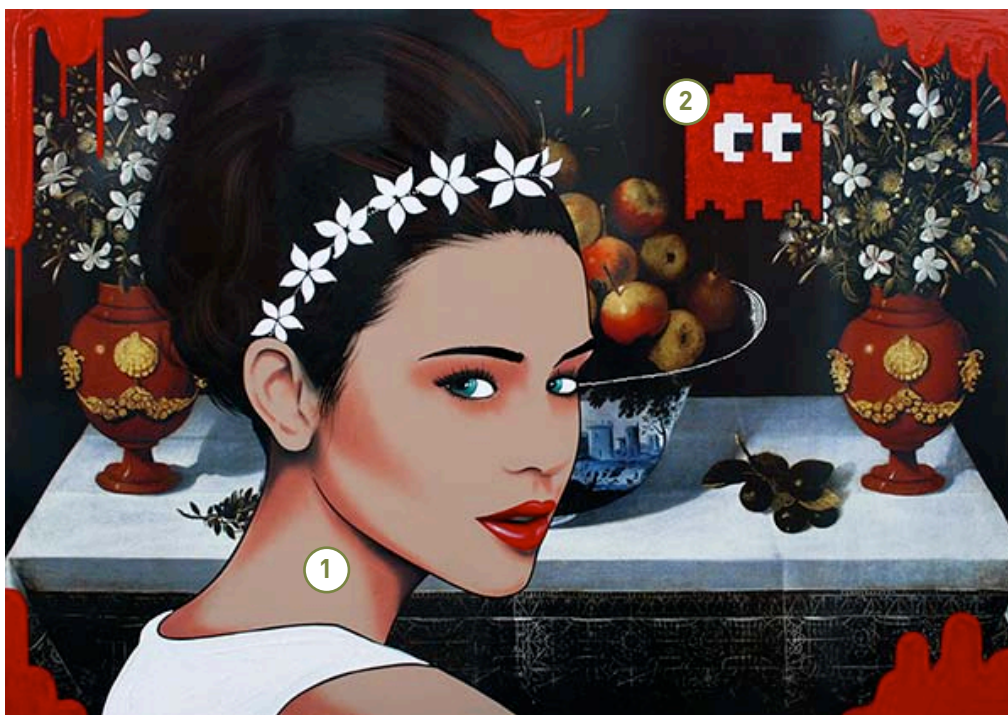
Still life with ghost, 2015.


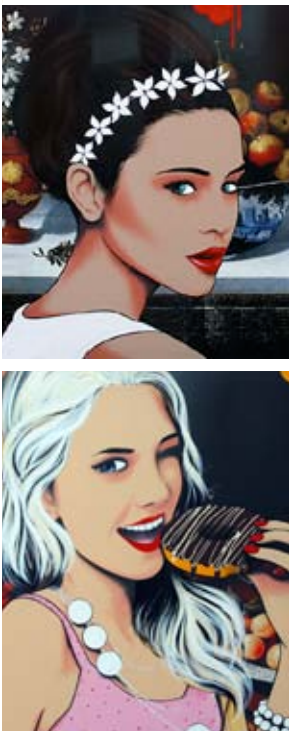
Tècnica mixta sobre impressió en alumini.
100 x 150 cm.

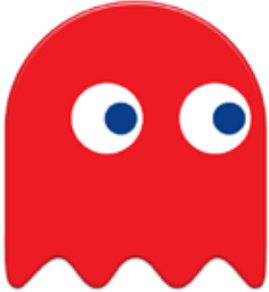
Obra (imatge 060):

Still life with Dònuts, 2015.

Tècnica mixta sobre impressió en alumini.
100 x 150 cm.



1	Referent iconogràfic	Àmbit d'apropiació	Inserció	Estratègia
		Publicitat. Font / Autor Desconegut. Origen geogràfic Desconegut. Context cultural Cultura popular occidental. Significat Significat real.		Apropiació. Recontextualització. Significat aportat Gironell recorre a fonts diverses per extreure les seves imatges, en aquest cas, d'un fulletó de núvies i d'un anunci de Dònuts.
	Objecte [imatge 061 i 062] Imatges publicitàries (núvia i anunci de Dònuts). (Imatges originals no identificades).			

2	Referent iconogràfic	Origen geogràfic	Inserció	Estratègia
		Japó. Context cultural Cultura popular japonesa exportada universalment. Significat <i>Pac-Man</i> es va convertir els anys 80 en un fenomen de la indústria dels videojocs, acabant amb l'hegemonia dels jocs de disparar (com el popular <i>Space Invaders</i>) i reemplaçant-la per un format únic, humorístic i poc violent. Blinky, el fantasma vermell, és el més agressiu i persegueix a Pac-Man pel laberint.		Apropiació. Recontextualització. Significat aportat Cap significat remarcable, tret del fet de la sorpresa del canvi de contexte. No sabem a qui pretén perseguir Blinky.
	Objecte [imatge 063] Blinky, el fantasma vermell del videojoc <i>Pac-Man</i> .			
	Àmbit d'apropiació Videojoc.			
	Font / Autor Toru Iwatani (empresa Namco, 1980).			

1.2. Expansions espacials, nous contextos i interaccions en la producció gràfica-pictòrica

El meu objectiu és esborrar la definició tradicional de les belles arts i fer que sigui rellevant pel món en què vivim avui. Hi ha una explosió de nous mitjans de comunicació i la forma en què interactuem amb els altres ha canviat moltíssim en els últims deu anys. Ningú té temps per pair la informació i tots reaccionen immediatament. *L'Art Pervasive és el futur. Art Pervasive és ara.* Sento que la meua intenció de participar en tots els mitjans, tant tradicionals com no tradicionals, amb fortes imatges icòniques és la intenció correcta per colpejar amb un missatge artístic a la cara de la societat. O potser el cul de la societat. (...)¹.

“Pintar un metro de Nova York o una paret de Barcelona representa una cultura popular autònoma i un art públic que no se sotmet al control de ningú, perquè normalment els murals els subvenciona l'estat o els fa pintar l'oposició política”²

1.2.1. LES PARETS DEL CARRER, EL NOU LLENÇ DEL PINTOR CONTEMPORANI?

Keith Haring va pintar el 27 de febrer de 1989, a la plaça Salvador Seguí de Barcelona (un emplaçament triat per ell), l'obra *Todos juntos podemos parar el SIDA*. Era un graffiti o un mural...? Keith Haring era un pintor, un graffiter o un artista urbà...? A hores d'ara, la terminologia ja hauria d'estar superada i ser prou clara. Posar-me a fer ara una anàlisi dels termes seria tan fora de lloc com analitzar quina diferència hi ha entre una galeria, un museu i un espai d'art. No ho faré, però sí que m'agradaria exposar algunes consideracions:

- entenc per graffiti una expressió de caràcter identitari de l'individu sobre les parets de l'entorn que l'envolta, que és majoritàriament un entorn urbà. Aquesta expressió no es realitza amb la idea de crear una obra d'art, sinó de deixar una constància del pas de l'individu en una coordenada d'espai i temps. Això no és obstacle perquè algunes creacions, encara que siguin identitàries, puguin ser analitzades sota paràmetres artístics i puguin tenir qualitats pictòriques;
- entenc per art urbà qualsevol manifestació artística, espontània o no, que es realitza en el context de la ciutat, normalment fora d'un recinte tancat, interactuant d'alguna manera amb el vianant;

1 BrenB, Gary Baseman [en línia]. www.brenb.net, [consulta: 9 de setembre, 2014]. Disponible a: <www.brenb.net/baseman>

2 CHALFANT, Henry. *L'art de l'aerosol*. En CANO, GENÍS; RABUÑAL, ANXEL. *Barcelona Murs*. Barcelona: Ajuntament de Barcelona, Regidoria d'Edicions i Publicacions, 1991, p. 33.

- entenc per muralisme la creació de pintures de gran format sobre parets i murs de la ciutat;
- entenc per postgraffiti un terme ampli que permet aixoplugar diferents tendències de l'art i l'art urbà desenvolupades amb posterioritat al boom del graffiti de finals del segle XX. Dintre del postgraffiti pot haver-hi graffiti. Aquest, però, es troba en una via explorada i possiblement tancada que permet múltiples variacions, però no pas més recorregut. La seva evolució entenc que haurà de considerar-se *postgraffiti*. Aquest terme inclou il·limitades possibilitats d'intervenció artística, dintre de les quals pot haver-hi la pintura, realitzada sobretot en espais exteriors;
- donada la persistència en alguns entorns de seguir denominant a la pintura en espais urbans amb la paraula graffiti, podríem arribar a considerar donar vidència a aquest terme; llavors, però, hauríem d'acceptar que el seu significat ha evolucionat respecte a allò al que es referia originalment; l'entendríem en un concepte expandit que aniria molt més enllà de l'objectiu identitari inicial i definiria la pintura realitzada en les parets d'un entorn urbà.

Per Javier Abarca, l'autor de *El Urbanario*³,

“el postgraffiti és un joc diferent del graffiti: en ell, el vianant està convidat a participar. Els artistes del postgraffiti també juguen a “deixar-se veure”, propagant mostres del seu treball per la ciutat, però d'una manera que tots podem entendre. El postgraffiti és gairebé sempre gràfic i poques vegades textual: el que es repeteix no és un nom llegible, sinó un motiu o un estil gràfic reconeixible, amb el que qualsevol vianant es pugui identificar”⁴.

I segons Mario Suárez la diferència està en la capacitat de comunicar: “el postgraffiti té un missatge i fa que l'espectador tracti de desxifrar-lo. Interpel·la al vianant, li ofereix un jero-glífic, una peça amb contingut semàntic, com qualsevol altra obra en la història de l'art”⁵.

He introduït el terme postgraffiti, però també hem de parlar d'*art urbà*. El podem fer servir per a definir qualsevol inserció en l'àmbit de la ciutat amb un component de transformació artística, quelcom semblant al concepte d'"artialitzar" la ciutat; podem utilitzar l'etiqueta postgraffiti com un "paraigües" ampli per incloure totes aquelles pràctiques d'art fora dels circuits habituals que s'han desenvolupat des de l'eclosió del graffiti. La diferència entre els dos termes és petita i és qüestió de matisos: l'art urbà és un art obligatòriament vinculat a la seva inserció al carrer, mentre que en el cas del postgraffiti, no és condició indispensable. En tots dos casos, però, estem parlant de pràctiques similars i dintre de les dues hi estaria integrat el graffiti, però tan sols com una disciplina més. La superació de la cultura del graffiti es deixa veure a través d'una sèrie d'intervencions al carrer que van més enllà de les actuacions pictòriques, possibilitant tot tipus de formats.

3 Urbanario és la plataforma d'investigació de Javier Abarca sobre graffiti i art urbà. [Última consulta: 27 de juliol de 2015]. Disponible a: <<http://urbanario.es/>>.

4 ABARCA, Javier. *El postgraffiti, su escenario y sus raíces: graffiti, punk, skate y contrapublicidad*. Director: Agustín Martín Francés. Madrid: Universidad Complutense, 2010 (tesis doctoral).

5 SUÁREZ, Mario. *Los nombres esenciales del arte urbano y del graffiti español*. Barcelona: Lunwerg S.L., 2011.

En la vessant més pictòrica, una de les disciplines que ha adquirit més protagonisme i visibilitat els darrers anys ha estat el muralisme. No només graffiters de tota la vida, sinó també pintors sorgits de les universitats de belles arts, il·lustradors i dissenyadors, han vist en les parets de les ciutats una manera de tenir uns aparadors de gran format i molt propers en tots els sentits al públic del carrer. Això ha comportat que molts pintors realitzin d'una manera exclusiva o complementària una producció al carrer. El més habitual és que aquesta sigui part d'una obra més àmplia, que es veurà complementada amb un treball d'estudi que es mourà per diferents circuits comercials; el ventall de possibilitats, però, és il·limitat. Hi ha una gran producció pictòrica que es realitza al carrer a la que els artistes arriben a través de vies diferents i que no es pot descriure o justificar des d'una única visió ni agrupar-les sota una única etiqueta. No estem parlant de grafiti, sinó de quelcom molt més ampli. Aquesta producció es desenvolupa principalment en l'espai públic.

“El que és públic caracteritza allò que és d'interès general i apel·la a un espai d'acció en el que tots els membres d'una comunitat política resolen dialògicament els assumptes que es refereixen a tota la societat. L'espai públic és un lloc on tots els problemes són assenyalats i interpretats, on s'experimenten les tensions i el conflicte es converteix en debat, on la problematització de la vida social és posada en escena. La idea d'espai públic recull la totalitat dels processos de configuració de la opinió i la voluntat col·lectives”⁶.

L'art urbà rellança el debat sobre les múltiples controvèrsies que genera la ubicació d'obres d'art en l'espai públic. Podem recordar la polèmica en la dècada dels 80 amb la peça de Richard Serra *Tilted Arc*, que va acabar amb el seu desmantellament el 1989⁷. Serra, interpellat sobre la possibilitat de traslladar l'obra a un altre lloc, va afirmar categòricament que “desplaçar l'obra és destruir l'obra”⁸. Segons el seu criteri, va ser construïda per un lloc específic, es va convertir en part d'aquest lloc i en va alterar la naturalesa; només té sentit ubicada en aquest lloc. Un lloc diferent requerirà una peça diferent.

Com esmenta Paloma Blanco a l'assaig *Explorando el terreno*⁹, citant a la comissària Patricia Fuller, “a començaments dels 70, alguns artistes i administradors més crítics van començar a diferenciar entre *art públic*, una escultura en un espai públic, i *art en els espais públics*, més interessat en les connotacions de la localització o l'espai destinat per l'obra”.

“El debat sobre el “nou art públic” s'ha centrat al voltant de la identificació del concepte de comunitat o de públic com lloc [*site*] i la caracterització de l'artista públic com aquell en qui el seu treball és essencialment sensible als problemes, necessitats i interessos que defineixen aquesta entitat esquivada i difícil de definir que és aquell *lloc*. Segons aquesta definició, art

6 INNERARITY, Daniel. *El nuevo espacio público*. Madrid: Espasa Calpe, S. A., 2006.

7 Deutsche, Rosalyn, a *Agorafobia*, MACBA, Quaderns portàtils [PDF en línia]. [Consulta: 15 de desembre, 2014]. Disponible a: <http://www.macba.cat/uploads/20140211/QP_12_Deutsche.pdf>, posa en evidència la qüestió de la democratització d'aquest tipus d'intervencions des dels dos costats.

8 CEMBALEST, Robin. Quitan una escultura de Richard Serra en Nueva York tras años de polémica [en línia]. *El país*. 10 d'abril 1989 [consulta: 28 de novembre 2014]. Disponible a: <http://elpais.com/diario/1989/04/10/cultura/608162411_850215.html>.

9 BLANCO, Paloma i AA. VV. (CARRILLO, Jesús; CLARAMONTE, Jordi; EXPÓSITO, Marcelo). *Modos de hacer. Arte crítico, esfera pública y acción directa*. Salamanca: 2001, Ediciones Universidad de Salamanca, p. 27.

públic seria tot aquell art dotat d'un cert compromís polític al qual se li pressuposa una localització pública i una recepció participativa"¹⁰.

Amb la gran onada muralista dels darrers anys, es planteja la vinculació del fenomen a l'art i la seva vocació d'art públic, en quant s'inserta directament en l'entorn quotidià de la població. Moltes pintures en espais urbans tindran presents les característiques de l'entorn com determinants de la imatge desenvolupada.

"L'art *site-especific*, com va començar a anomenar-se a l'art en els espais públics, s'encarregava per ser destinat a un espai en particular, tenint en compte les qualitats físiques i visuals de l'emplaçament. (...) Finalment, al mateix temps que la pràctica madurava, els artistes van dirigir la seva atenció cap als aspectes històrics, ecològics i sociològics de l'emplaçament, encara que en general ho feien només metafòricament, sense comprometre al públic d'una manera substancialment diferent de la manera en la qual ho feia el museu"¹¹.

Segons afirma Nina Felshin,

"marcant un clar contrast amb la seva filiació anterior, les discussions sobre el que s'ha vingut a anomenar nou gènere d'art públic han inclòs la noció de comunitat o de públic com constituents mateixos del lloc i han definit l'artista públic com aquell o aquella del que el seu treball és sensible als assumptes, necessitats i interessos comunitaris"¹².

"Aquest canvi en la pràctica comporta un canvi en la posició: l'artista es converteix en un manipulador de signes més que en un productor d'objectes d'art, i l'espectador en un lector actiu de missatges més que en contemplador passiu de l'estètica o en un consumidor de l'espectacular"¹³.

Amb tot això no vull dir que l'artista de carrer estigui fent una obra contextual, però sí que l'artista pintor es plantejarà sovint la realització d'una determinada imatge en funció del context. D'una manera creixent, l'artista que realitza una pintura al carrer, pren consciència que aquesta s'insereix en un marc físic determinat. La irrupció del graffiti en l'espai públic va comportar múltiples respostes governamentals per aturar el fenomen i impedir que totes les parets es convertissin en un llenç monumental d'ús lliure. Un cop criminalitzat el fenomen i aturat majoritàriament de forma repressiva, la tendència global ha estat la de reconduir la inserció d'aquestes imatges d'una manera controlada i ordenada per les administracions, limitant els possibles espais però cercant un benefici per a totes les parts implicades. Els interrogants més grans que sorgeixen són el de qui ha de decidir quines imatges s'insereixen en l'espai urbà, qui les realitza i sota quins criteris es prenen les decisions.

10 FELSHIN, Nina, a BLANCO, Paloma i AA. VV. *Op. Cit.*, p. 27.

11 BLANCO, Paloma. *Loc. cit.*

12 ELSHIN, Nina, *Op. cit.* p.48.

13 *Ibid*, p. 47.

1.2.2. DEL CARRER A LA GALERIA, DE LA GALERIA AL CARRER...? NOUS ESCENARIS PER A LA PINTURA. INTERACCIONS

Escif (València, ?), un dels artistes urbans més reconeguts de l'estat espanyol i que millor ha sabut mantenir l'anonimat, aborda, en una fictícia conversa entre X, Y i Z la inserció del grafiti en els circuits d'art:

X. ...però el grafiti ha aconseguit entrar en els museus.

Y. No ho crec. Han aconseguit entrar alguns artistes que vénen del grafiti, però el treball que fan dins no pot ser catalogat de la mateixa forma. El grafiti segueix al carrer.

(...)

X. L'art al carrer és un art efímer i local. Generalment hi ha poca gent que pot accedir directament. Igual reproduint-ho en quadres es pot transportar a altres llocs.

Y. Voler ficar un grafiti en un quadre és com voler ficar un arbre dins d'un test. Una planta d'interior no és natura de la mateixa manera que un quadre fet amb aerosol no és grafiti.

M'agradaria pensar que l'art al carrer sorgeix d'un diàleg amb la ciutat, amb els carrers, amb les parets, amb els vianants... El més interessant de les pintures no és el que es pinta, sinó el que no es pinta. Una intervenció en una paret marca un punt d'atenció en un espai que té una història concreta i un context determinat que condicionen profundament el caràcter de la intervenció. (...) ¹⁴

Molts han estat els motius i fenòmens que han confluït perquè dos circuits separats interactuïn. No han estat només els artistes el que s'han desplaçat, sinó també la dinàmica general del món de l'art i els seus esdeveniments i exposicions. En paraules d'Anna Guasch¹⁵, a finals dels 80 ens trobem amb les anomenades "anti-exposicions" (*non-exhibition exhibition*), o, en paraules de Mary Jane Jacob, l'"exposició expandida" (*scattered site exhibition*). Exposicions realitzades en llocs públics, en espais que sovint tenen a veure amb la indústria del temps lliure, en immobles abandonats, edificis públics, velles indústries, tallers, apartaments i fins i tot hotels. Els darrers anys, han passat moltes coses a velocitat vertiginosa; l'atracció de l'art urbà per la cultura juvenil ha provocat la intervenció del món de la publicitat, fusionant-se en una curiosa barreja de pintura urbana, esports extrems i marques comercials on es barregen i es confonen la creació amb les tendències. Hi ha un flux constant carrer-art que es retroalimenta i, si bé amb el cas individual de Jean Michel Basquiat vam veure l'exemple de l'artista de carrer absorbit per una dinàmica de mercat, ara el procés és quelcom més massiu i alhora complex: no estem només davant de la inserció d'un artista en el circuit per unes demandes de mercat que ha d'ampliar la seva oferta amb nous interessos, sinó davant d'uns treballs que fan en el carrer tant el seu procés evolutiu com la seva popularització. El cas Basquiat potser va ser un experiment "de laboratori" per aconseguir un rendiment en el mercat; ara el carrer ja pot assumir el procés sencer: lloc de formació, experimentació, aparador i, alhora, amb la demanda creixent d'obres en espais urbans, també una part del mercat.

14 ESCIF, *La calle otra vez x, y and z. Conversacion romántica en formato wildstyle. El día en que X, Y y Z se sentaron a hablar de la calle como espacio de creación* [en línia]. [Consulta: 18 de novembre, 2014]. Disponible a: <http://webkeux.com/escif/?page_id=106>.

15 GUASCH, Anna M., "El arte de los ochenta y las exposiciones" en *D' Art: Revista del Departament d'Història de l'Art*, ISSN 0211-0768, N° 22, 1996, Universitat de Barcelona: Departament d'Història de l'Art, p. 143-162.

1.2.2.1. Sixe Paredes

La trajectòria de **Sixe Paredes** (Sergio Hidalgo Paredes; Barcelona, 1975), exemplifica el salt de circuits. Sixe comença pintant al carrer a finals del 80 i, 20 anys més tard, es troba a si mateix pintant un mural a la façana fluvial de la Tate Modern de Londres per l'exposició internacional *Street Art*. Des de finals dels 90 produeix pintures al seu estudi, que li permetran exposar l'obra plàstica en galeries, sense deixar, però, de continuar explorant en el seu vessant de muralista ni de pintar al carrer. Altres artistes de l'òrbita del graffiti barcelonina, com **Fasim** (Barcelona, 1972) o **BToy** (Andrea Michaelsson; Barcelona, 1977), també han passat a produir obra pictòrica però no han tingut el mateix ressò comercial. Els darrers anys realitza una producció de quadres prolífica on, malgrat l'origen, es planteja qüestions formals purament pictòriques. Les seves obres provoquen inicialment un desconcert cultural, perquè es fa molt difícil identificar-ne les fonts i influències; imatges que tant poden semblar naïfs representacions figuratives com místiques abstraccions reflexives, conformant una estranya barreja de figures geomètriques i formes orgàniques, conformant un univers propi fàcilment reconeixible. Unes obres impecablement realitzades amb colors brillants i que, lluny de la previsibilitat que podria suposar la repetició d'elements, sobten per la capacitat de sorprendre l'espectador en tots i cadascun dels racons de les obres.

El seu és un treball que parteix d'un entorn socialment urbà i s'ha anat connectant d'una manera gradual amb cultures ancestrals precolombines, expandint-se a través de tècniques antigues i artesanals (el tapís i la ceràmica, per exemple), adquirint un interès creixent per tot el que sigui proper a l'essència de l'home i la natura.

En l'entrevista realitzada el 2014, Sixe esmentava quelcom clau pel pintor contemporani: treballar amb múltiples vies alhora. El pintor no és només un pintor de quadres: pinta obres a l'estudi pel circuit de galeries; realitza murals comissionats en espais públics; realitza obra sobre paper; realitza obra gràfica seriada; il·lustra una coberta de llibre; pinta pel pur plaer de fer-ho en una casa abandonada; fa unes peces de ceràmica; etc. "Em considero grafiter, també em considero muralista, també em considero un pintor, em considero un escultor... També em considero un artesà..."¹⁶.

1.2.2.2. Jorge Rodríguez-Gerada

Xavi Ballaz, de Difusor, en la presentació de les jornades *Openwalls Conference*¹⁷ l'any 2014, es referia a **Jorge Rodríguez-Gerada** (Cuba, 1966) com un artista que porta l'art urbà a unes dimensions i una qualitat sense precedents. Com afirma l'artista en la seva web¹⁸, va ser un dels fundadors del moviment *Culture jamming*, moviment de resistència a l'hegemonia cultural influenciat per la Internacional Situacionista de Guy Debord que,

¹⁶ Extracte de l'entrevista realitzada el 6 d'octubre del 2014. La transcripció està disponible en els Annexes, en les p. 497-503.

¹⁷ Del 22 al 26 d'octubre de 2014. CCCB, Bau, Boca Nord; Barcelona.

¹⁸ [Consulta: 18 d'octubre 2014]. Disponible a: <<http://www.jorgerodriguezgerada.com/statement/>>.



Imatge 064. *Out of Many, One*, 2014. Smithsonian's National Portrait Gallery, Washington (EE.UU).

en la dècada dels 90, va transformar tanques publicitàries i altres expositors de la cultura mediàtica alterant els missatges en contra d'una pretesa uniformització cultural.

Establert el 2002 a Barcelona, comença a treballar amb un sentit de pertinença al lloc. Les *Identity series* el popularitzen: retrats de gran format realitzats amb carbonet sobre parets; rostres que esdevenen efímers: el carbonet se l'emporta el vent; la imatge desapareix lentament, "com la calor d'una abraçada"¹⁹. Si bé inicialment el treball es projecta sobre parets en format vertical, el traspasarà a format horitzontal, treballant sobre platges o grans superfícies, integrant el context topogràfic en la narrativa de la peça. El que comença sent una obra manual de gran format, entra en una nova dimensió de producció: per la seva monumentalitat, les obres ja no es poden executar només a través d'una senzilla reticulació que permeti superar l'escala humana (fase en la qual treballa Santiago Morilla, com podrem veure a partir de la pàgina 327), sinó que impliquen complicats sistemes d'establiment de coordenades via satèl·lit per GPS (per realitzar la recent intervenció *Out of Many, One* a l'Smithsonian's National Portrait Gallery, Washington, es va recórrer a un pinzell tecnològic controlat via GPS a través de cinc satèl·lits). En haver d'intervenir per la seva financiació algun tipus d'entitat pública o privada en el que esdevé una costosa

19 Jorge Rodríguez-Gerada, en la seva intervenció en les ponències de l'*OpenWalls Festival*, Barcelona, 2014.

producció, el treball entra dins d'una certa institucionalització, i apareixen les preguntes que sovintegen les taules rodones d'art urbà: s'ha de conservar aquest tipus d'obres? Qui ho decideix...? Qui té el poder per triar les obres que han de perdurar i les que no...?

En la inevitable correspondència amb el *land art*, Rodríguez-Gerada és contundent: “no és *land-art*, és una ampliació de l'art urbà”. L'artista, potser per netejar la imatge d'art institucional que generen els darrers projectes monumentals, rebutja alguns projectes comercials en detriment d'altres projectes amb compromís ètic (per exemple, el treball per la fundació feminista Mama Cash, d'Amsterdam²⁰).

És fàcil qüestionar-se el perquè de la realització d'aquest tipus de treball monumental i la inserció d'obres d'art en aquest nivell de representació. Alain Roger, citant a Michel Conan i Bernard Lassus, fa una al·lusió al paisatge com un “palimpsest sobre carregat d'escriptures múltiples”, o un “paisatge de pasta fullada que té mil capes i mil profunditats òptiques, cinètiques...”²¹. Aquest palimpsest s'escampa sobre una superfície horitzontal on, entremig de la barreja de petites zones verdes i el gris de les construccions humanes, apareixen les imatges inserides. Sorpren la qualitat de l'efímer, justificable amb una lògica ètica: són macro projectes de producció elevada i complicada i que, en el cas de ser permanents, requeririen un manteniment costós utilitzant un espai de complicada gestió de propietat. Així, les obres treballen sovint amb una cessió temporal de l'espai públic, un préstec per temps limitat. Potser motivat per vida limitada de les obres, l'artista ha sigut capaç de trobar la manera de fer un *modus vivendi* a partir dels treballs derivats, preparatoris o residuals de la producció dels projectes: ha desenvolupat un procediment que li permet extreure una fina capa de la superfície més externa de les parets; la transporta al seu estudi i la treballa per sobre amb els seus característics rostres, de manera similar al que faria en el context urbà; és el tipus de treball que pot vendre comercialment en el circuit de galeries.

1.2.2.3. El carrer com espai publicitari i de promoció

“Des d'aleshores la gran paradoxa que ha acompanyat a l'*street art* és més aviat òbvia: què succeeix, per exemple, quan les lletres contestatàries del *Hip-Hop* (germà musical del graffiti) són cantades per grups absolutament absorbits pel mercat discogràfic i per multinacionals gens amigues dels riscos suburbials? Què implica per la contracultura ser incorporada a la resta de productes culturals? Què vol dir, en darrera instància, canviar el mur i la il·legalitat (justificada) per la paret blanquejada i reglada de la institució?”²².

Shepard Fairey (Charleston, EE.UU., 1970), a finals dels 90, comença omplint els carrers amb una imatge sintètica d'André the Giant acompanyada de la paraula *Obey*, i acaba tre-

20 La informació d'aquesta i totes les intervencions de Rodríguez-Gerada es poden trobar d'una manera detallada en la seva web, disponible a: <<http://www.jorgerodriguezgerada.com>>. La informació específica d'aquesta intervenció, disponible a: <<http://www.jorgerodriguezgerada.com/portfolio-items/mama-cash/>> [consulta: 24 de febrer 2014].

21 ROGER, Alain. *Breu tractat del paisatge*. Barcelona: Edicions La Campana, 2000.

22 CAMPS, Eudald. Del carrer a la Galeria d'Art. *Bonart* [Girona], núm. 138, abril 2011, p.35.

ballant per grans marques com Pepsi o Dew i veient com un retrat seu de Barak Obama és utilitzat durant la darrera campanya presidencial. Crea l'imperi Obey de roba urbana i, mentre comercialitza el seu treball gràfic, rep encàrrecs per realitzar murals monumentals per tot el planeta. **Above** (Califòrnia, EE.UU., 1981?), després de quinze anys autofinançant-se viatges per a inserir les seves imatges en tot els llocs possibles, rep el 2014 l'encàrrec de Red Bull de pintar el recorregut de la cursa de BMX *Ride + Style* a San Francisco. L'any 2008, un mural de **Banksy** (Bristol, Regne Unit, 1975) es venia per 275.000 € en una subhasta per internet²³. La pel·lícula documental *Exit Through the Gift Shop* (2010) dirigida pel mateix Banksy, explicava la història de **Mr. Brainwash** (Thierry Guetta, Paris, 1966) qui, després d'una campanya d'autopromoció pels carrers de Los Angeles, aconseguia fer el salt al circuit de l'art a través d'una gran exposició autogestionada; a partir d'aquí, vendes, èxit i popularitat...

Davant d'aquest panorama, quin artista no sucumbiria a la temptació de fer de tant en tant alguna obra per autopromocionar-se? El carrer té la seva pròpia audiència que es multiplica i reverbera per les xarxes socials. Qualsevol obra col·locada al carrer té un *feedback* directe i l'efecte rebot de tots aquells que reproduïxen la imatge i la puguen als seus perfils. Una obra realitzada a l'estudi entra a les xarxes només a través de l'artista; una obra realitzada al carrer, entra a través de tots aquells espectadors que s'hi senten atrets i la reproduïxen. Una imatge penjada a les xarxes socials i etiquetada com a art urbà o un concepte similar, multiplica el seu seguiment respecte a estar etiquetada només com a pintura o il·lustració.

Un panorama complex i ple de paradoxes: la societat acaba valorant amb xifres astronòmiques allò que s'ha fet sense l'ànim d'adquirir una vàlua econòmica; alhora, es dona un valor a quelcom que sovint s'ha realitzat il·legalment; la mateixa societat acaba enaltint i fent llegenda d'aquell que salta les pròpies lleis: "el mateix Ajuntament fa grans esdeveniments, ens criden perquè pintem perquè està de moda, i alhora, quan acabes l'esdeveniment, et fas un volt, fas un *tacker* i et multen, o t'ho esborren. Està així la cosa"²⁴. Per altra banda, sovint ens queixem d'una distància insalvable entre el món de l'art i la societat, però ens adonem que a aquests artistes els coneix molta més gent que als artistes d'estudi. En un principi, malgrat el control i les prohibicions, l'obra ubicada al carrer està completament lliure de filtres i entra en contacte directe amb la seva audiència. Una situació que hauria de facilitar una llibertat de tot tipus per a la seva realització, encara que, lamentablement, com apunta Javier Abarca, "la veritat és que aquesta llibertat no s'explota tant com caldria esperar, i el contingut de bona part de l'art de carrer no va més enllà de l'autopromoció i el caramel visual"²⁵.

23 EFE, Un Banksy a precio de oro [en línia]. *El país*. 14 de gener 2008 [consulta: 12 de gener, 2015]. Disponible a: <http://cultura.elpais.com/cultura/2008/01/14/actualidad/1200265207_850215.html>.

24 Fernández Clares, Víctor. Ibie Romero i Alberto de Blobs [en línia]. *Amor a l'art* [consulta: 22 de maig, 2015]. Disponible a: <http://amoralart.cat/portfolio/ibieromero_albertodeblobs/>.

25 Abarca, Javier. *Qué es en realidad el arte urbano* [en línia]. Urbanario [consulta: 15 de juny, 2015]. Disponible a: <<http://www.urbanario.es/articulos/articulo/art/que-es-en-realidad-el-arte-urbano/>>.



Imatges 065, 066, 067 i 068.
Spogo. Mural a Badalona. 2015. Esbós original, esbós digital, previsualització i treball finalitzat. Aprofita el color de la façana principal per a escollir la paleta de colors i integrar-la a les formes de la part inferior de la composició.

1.2.2.4. El carrer, estímul pictòric

Quan un visita llocs web d'artistes que pinten al carrer, sovint apareix la referència a la cultura popular; en la web de Sixe Art podem llegir: "les seves influències estan en el paisatge urbà, en la seva ciutat, Barcelona, i la seva cultura social popular²⁶"; en la web de Spogo: "les meves primeres pintures estan relacionades amb la cultura popular, el paisatge urbà i la natura de la meua ciutat, Badalona"²⁷. La interacció amb la cultura popular en aquest cas no es troba d'una manera iconogràfica, sinó que ve marcada per la inserció en un espai paisatgístic, però també contextual; la ciutat és l'espai on es desenvolupa la vida quotidiana de l'espectador i on es pretén integrar les imatges. Això va més enllà dels plantejaments del graffiti, i actualment es desenvolupen opcions de treball obertes. Hi ha, per exemple, un vessant formalment abstracte. Es desenvolupa al carrer, però arriba a tenir una aparença formal similar a la de creadors que hi arriben a través del treball a l'estudi. **Spogo** (Barcelona, 1980), treballa des del 2011 amb una abstracció geomètrica que recorda formalment el constructivisme rus. En la base de l'obra està la recerca d'una imatge en harmonia amb la ciutat que la genera.

26 *Sixe Paredes. Acerca* [en línia]. [Consulta: 15 de juny 2015]. Disponible a: <<http://www.sixeparedes.com/acerca/>>.

27 *Spogo* [en línia]. [Consulta: 15 de juny 2015]. Disponible a: <<http://www.spogo.es/>>.



De dalt a baix, d'esquerra a dreta:

Imatge 069. Exposició de Giacomo Bufarini (aka RUN) *Parabola di G*, Howard Griffin Gallery, Londres, 2014.

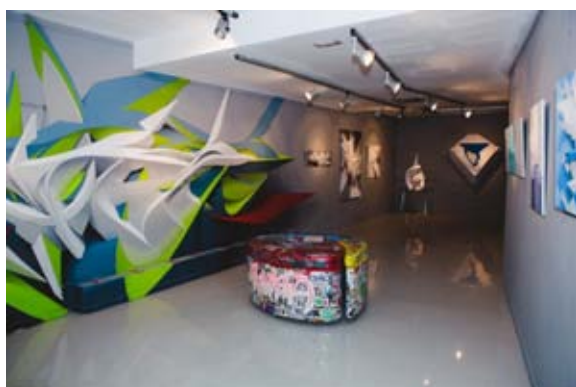
Imatges 070 i 071. Exposicions de Sixe Paredes, *Cosmovisión Andina y los Hijos del Inti*, Galería N2, Barcelona, 2012 i *Futurismo Ancestral*, Somerset House, Londres, 2014.

Imatge 072. Exposició de Peeta, *Parallel realities*, a Montana Gallery, Barcelona, 2015.

Imatge 073. Exposició de Cráneo, *Amore\$*, a Montana Gallery, Barcelona, 2015.

Imatge 074. Exposició d'Óscar Seco, *Mundo Paralelos*, La Lisa Galería, Albacete, 2012.

Imatge 075. Exposició d'Enric Font, *Andratx 2310*, Galeria Ferran Cano, Palma, 2009.



“Parteixo d’un esbós i després l’adapto (...). La base és el carrer, el format que tingui, els elements, finestres, portes, tubs, cables, bústies de correus, portes metàl·liques...; tot això em repta a adaptar-ho. (...) Vull que aquesta finestra tingui més importància en la façana, vull que aquesta porta passi més desapercebuda... Tot això ho adapto amb l’esbós i els colors²⁸”.

Un treball que requereix d’un esbós previ i una previsualització digital per adaptar l’obra a l’entorn que l’acollirà. En una línia d’abstracció geomètrica similar, hi ha artistes com E1000ink, Eltono, Nelio o Nuria Mora amb trajectòries que ja tenen un cert recorregut. Els treballs d’**Eltono** (París, 1975), poden recordar amb facilitat les pintures de Peter Halley de les dècades dels 80 i 90.

“Des de l’any 1999, Eltono ha estat pintant formes geomètriques abstractes pel carrer, d’una manera respectuosa, integrada, adaptant-se al suport i deixant-se influir pels elements que troba al voltant. Li preocupa particularment no envair ni molestar; per això li dóna molta importància a l’elecció del lloc on pintar²⁹”.

E1000 o **E1000ink** (Itàlia?, ?) desenvolupa subtils intervencions pictòriques creant curiosos efectes òptics a partir d’un joc de colors i perspectives. **Nuria Mora** (Madrid, 1974) proposa una reflexió sobre l’individu i el paisatge fonamentalment també a partir de figures geomètriques.

L’estímul del carrer comporta que les diferències entre suports i disciplines quedin difuses. Al carrer trobem treballs sobre paret, com els de **Ze Carrion** (César Carrión; La Mancha, 1985), que fugen de l’estètica tradicional del graffiti per cercar un llenguatge tradicionalment més pictòric. El pintor crea per tot arreu i la seva obra travessa sense prejudicis tot tipus de suports. Observem, per exemple, l’obra de **Giacomo Bufarini aka RUN** (Itàlia, ?). Després de vint anys pintant per tot el món sota el pseudònim RUN, el 2014 exposa a la galeria londinenca Howard Griffin amb el seu nom real. Bufarini literalment cobreix tot l’espai expositiu amb el seu imaginari. Què exposa....? Dibuix...? Pintura...? Muralisme...? Pensem en qualsevol exposició de Sixe Paredes o donem una ullada a les exposicions de qualsevol galeria vinculada a l’art urbà, i comprovarem la constant barreja de suports, pintures i murals. Artistes de carrer exposen pintures, però sovint pinten també les parets dels espais. I els artistes d’estudi no en són aliens, incorporant aquests recursos per donar suport al seu treball pictòric. Davant de l’obra de **Miss Van** (Vanessa Alice Bensimon, Toulouse, França, 1973), una de les representants femenines més reconegudes de l’*street art*, a mig camí entre el graffiti i el *lowbrow*, un no sap si està davant de pintures o d’il·lustracions de contes misteriosos. En els murals de **Liquen** (Vigo, ?), **Blu** (Senigalia, Itàlia, ?) o **Millo** (Francesco Camillo Giorgino; Itàlia, ?), trobarem més similituds amb la il·lustració que no pas amb el graffiti, compartint fonts i influències del món del còmic, amb un treball, en els dos últims, majoritàriament en blanc i negre i amb un pes rellevant de la narració.

28 Extracte de l’entrevista realitzada el 3 de juny de 2015.

29 Porfolio d’Eltono [PDF en línia]. [Consulta: 15 de juny, 2015]. Disponible a: <<http://www.eltono.com/img/cv/Portfolio-Eltono-Espanol-2015.pdf>>.

1.2.3. L'EXPLOSIÓ DE LA PINTURA AL CARRER

“Sentim que una intervenció del carrer té sentit no perquè hi hagi un artista darre-re, sinó perquè hi ha un espectador al davant.

El carrer no és una galeria d'art, ni un museu, ni una botiga de regals. Afortunadament! Un *tag* artístic és una frontera entre una intervenció del carrer i l'espectador. El mercat i els polítics monopolitzen carrer pel seu propi benefici, en contra de la gent. Tenim l'oportunitat de fer front a tot això amb un llenguatge diferent. Nosaltres no estem dins de l'art només per promoure'ns a nosaltres mateixos. Creiem en l'art per proposar un ús diferent de l'espai públic”³⁰.

Després de dècades de veure barris perifèrics, marges de les rieres i ponts d'autopista pintats amb tot tipus de lletres bigarrades i multicolors, hem entrat en un nou escenari on les ciutats “alliberen” murs perquè intervinguin els artistes, i diferents entitats, associacions i els mateixos consistoris organitzen festivals i esdeveniments que faciliten la producció d'imatges treballades a gran escala. Aquestes, ubicades en parets mitgeres dels edificis de les nostres ciutats, situen el fenomen molt més enllà del que fins ara consideràvem estrictament graffiti i intervenen directament en la creació del nostre paisatge urbà. Prolifera tot tipus de fórmules. Només cal mirar, en un àmbit geogràfic proper, el festival *Asalto*, organitzat per l'Ajuntament de Saragossa; el festival *Poliniza*, a València, vinculat a la Universitat; *Murs Plàstics*, a Manresa, amb una gestió continuada fruit d'un acord entre l'Ajuntament i els comerciants facilitant intervenir determinades parets de la ciutat. Entitats com la madrilenya l'Oficina de Gestión de Muros, des d'inicis de la dècada, o la basca Muralismo Público i la seva gestió de l'IMVG (Itinerario Muralístico de Vitoria-Gasteiz), fan un treball continuat per realitzar intervencions en murs i dissenyar itineraris turístics de visites als murals.

Hi ha grans ciutats del món occidental que acumulen una experiència prou llarga en nombre d'anys per a permetre fer un balanç. Als EE.UU., la ciutat de Filadèlfia és una de les que ha destinat més diners i esforços per eradicar el graffiti en el seu vessant més vandàlic i reconduir-lo cap a un fenomen tutelat i controlat des de l'administració pública. L'*Anti-Graffiti Network*³¹ treballa alhora amb el *Graffiti Abatement Team (GAT)* esborrant tot allò que es pinta il·legalment i amb el *Mural Arts Program*³², que des del 1986 ha ofert llocs i materials per a la realització de murals comissionats, convertint-se en el programa més gran d'art públic del país. La rellevància va augmentar quan el 1996 es va reestructurar el programa i la muralista Jane Golden va ser anomenada directora, establint l'organització sense ànim de lucre *Philadelphia Mural Arts Advocates* per aconseguir ingressos econòmics i altres suports. Des dels seus inicis, el programa ha produït al voltant de 3.600 murals que s'han convertit en part del paisatge de la ciutat.

30 [Consulta: 14 de desembre 2014]. Disponible a: <http://www.streetagainst.com/?page_id=4>. *Street against* és, d'una manera oficiosa, la web d'Escif.

31 Lloc web disponible a: <http://www.phila.gov/antigrffiti/Pages/default.aspx> [consulta: 14 de desembre 2014].

32 Lloc web disponible a: <http://www.muralarts.org> [consulta: 11 de desembre 2014].

“De fet, els esforços del Mural Arts Program, han fet guanyar-se a Filadèlfia el respecte internacional com la «Ciutat dels Murals». Però tan impactants com els mateixos murals són els productes visuals d'un poderós i col·laboratiu procés des de baix amb les comunitats. El procés de realització dels murals dóna als veïns residents una veu per explicar les seves històries individuals i col·lectives, una manera de transmetre la cultura i la tradició, i un vehicle per a desenvolupar i donar força als líders locals”³³.

La ciutat ara obté una nova font d'ingressos amb els *tours* organitzats des del mateix ajuntament per veure els murals *in situ*. El cas de Filadèlfia ha esdevingut probablement el més paradigmàtic i conegut, però s'han desenvolupat i es desenvolupen programes similars actualment en altres ciutats, com *The Sprout Found*³⁴ a Pittsburg. Lisboa, una ciutat més prospera, va iniciar un programa similar sis anys enrera i ara veu clarament uns resultats on es fa difícil trobar aspectes negatius. Fins i tot aporta un clar i nou avantatge respecte del turisme cultural tradicional de grans museus: “és un art efímer, el que crea una necessitat de visitar la ciutat periòdicament”³⁵. Potser no és una necessitat, però sí una oportunitat. La segona edició del Mural Festival de Montreal, Quebec, el juny de 2014, presenta explícitament en la seva web³⁶ els “guanys” de la primera edició del 2013: 800.000 visitants i ser guardonat amb el Gran Premi Montreal del Turisme. Alhora també explicita que durant quatre dies es podrà veure crear allò que es gaudirà durant tot l'any “*free of charge, of course*”.

La pintura al carrer apareix espontàniament o vinculada a noves estratègies d'abordar les problemàtiques socials amb la implicació directa dels individus o els col·lectius implicats, com poder ser el *mapeig*³⁷, que sovint són el punt de partida de tallers d'art urbà. Es multipliquen les webs i plataformes per donar sortida i visibilitat a les obres pintades a les parets. El fenomen és mundial i, si bé hi ha webs d'abast global, com el Global Street Art³⁸, de Lee Nathan Bofkin, també proliferen webs d'abast local, com les de la plataforma Street Art Barcelona³⁹. A través d'elles es convida a què tothom que vulgui (artista i/o espectador) puguin pujar fotografies i, amb el seu format d'arxiu, permeten que l'efímera vida de la majoria de realitzacions s'allargui a través del manteniment virtual de les imatges. Amb l'opció d'incloure la localització, algunes, com la també barcelonina Street2Lab⁴⁰, ofereixen una ubicació de les obres en mapes, afavorint la nova figura dels *caçadors de graffiti* o

33 *Mural Arts Program. City of Philadelphia* [en línia]. [Consulta: 12 de desembre 2014]. Disponible a: <<http://www.muralarts.org/about/history>>.

34 *The Sprout Fund* [en línia]. [Consulta: 12 de desembre 2014]. Disponible a: <<http://www.sproutfund.org>>.

35 Inés Machado, antropòloga que forma part de l'equip Galeria de Arte Urbana, de l'Ajuntament de Lisboa, citada a MARTÍN, JAVIER, Lisboa, museo de arte urbano [en línia]. El País. 19 de desembre 2014 [consulta: 21 de desembre 2014]. Disponible a: <http://elpais.com/elpais/2014/12/16/eps/1418755203_259187.html>.

36 *Mural Festival* [en línia]. [Consulta: 14 de novembre 2014]. Disponible a: <<http://murfestival.com/?lang=en>>.

37 Es pot consultar online el manual del col·lectiu Iconoclastas, *Manual de Mapeo colectivo* [en línia]. Disponible a: <http://issuu.com/iconoclastas/docs/manual_de_mapeo_2013/47?e=3615403/7825174> [Consulta, 2 de gener 2015].

38 *Global Street Art* [en línia]. [Consulta: 28 de novembre 2014]. Disponible a: <<http://globalstreetart.com>>.

39 *Street Art Barcelona* [en línia]. [Consulta: 14 de desembre 2014]. Disponible a: <<http://www.streetartbcn.com>>.

40 *Street2Lab* [en línia]. [Consulta: 28 de novembre 2014]. Disponible a: <<http://stree2lab.com>>. En una primera consulta el novembre de 2014 la web estava operativa parcialment, En un segona consulta el 9 de juny de 2015, la web està en procés d'anunciar un canvi de format amb més interacció.

graffiti hunters, que funcionen a la manera de safaris fotogràfics urbans. Així, és habitual trobar en les zones de murs alliberats a afeccionats que, càmera en mà, fotografien les obres, les penjen i les difonen amb el nom de l'artista, afavorint un coneixement dels creadors i un cert col·leccionisme d'imatges, propiciant, alhora, si es vol, un contacte directe amb els artistes a través de les xarxes socials.

S'estableixen vincles entre agents de la cultura local. A Barcelona, per exemple, una agència que treballa amb cultura urbana com Subagora gestiona un mural de Ripo en el Guzzo Club, local on prèviament altres artistes, com Joan Tarrago o Pitta, ja han realitzat murals decorant la sala principal. Les iniciatives es multipliquen amb entitats com Mapping Barcelona Públic Art⁴¹ que intenten catalitzar la presència de l'art urbà a Barcelona, generant exposicions⁴² i projectes⁴³. Dintre de les noves fórmules de finançament, a part de la venda d'edicions i obra derivada, apareixen les donacions de diners via *Pay pal* en la web i la subscripció a depositaris de documents a través de *Google+*. Amb una clara voluntat de trencar barreres i apropar l'art contemporani al públic, apareixen noves formes properes i accessibles, on la qualitat i l'experimentació són fórmules clau, com les exposicions i esdeveniments *pop-up*, com les de *Me and the curiosity*, que, sense tenir un espai físic permanent, emergeixen puntualment en diferents llocs, la majoria singulars, o fins i tot subhastes d'art urbà⁴⁴. Hi ha altres intents d'apropar l'art urbà a través d'iniciatives des de les galeries tradicionals, com els cicles d'exposicions *Persiana Gaspar* a la barcelonina i tradicional Sala Gaspar, mostrant obres d'artistes com Olae o E1000, que habitualment no estan presents en els circuits de galeries; noves galeries que neixen amb interessos propers a l'art urbà, com *Iam Gallery*, dirigida per la comissària Pilar Lleó; botigues de roba urbana o tendències que aprofiten una part de l'espai per instal·lar una galeria d'art, com *Siempre Yo Galeria de Arte*, autoanomenades galeries d'art, però potser més properes a botigues de *merchandising* d'artistes d'art urbà, que no pas a galeries. Exposicions de tot tipus, com *Inéditos 2004. Interferencias urbanas*⁴⁵, *Gráfica. 30 artistas de la España Joven*⁴⁶, *Esto no es graffiti*⁴⁷... Una llista inacabable que evidencia que quelcom es mou, i molt, en la pintura de carrer, i que intenten crear circuits en tots els àmbits que donin sortida tant a l'interès de crear, com a l'interès per contemplar-ho. Nous escenaris expositius i de consum cultural que impliquen una nova gestió de l'espai urbà i generen debats intensos. Qui ha de decidir qui pinta i qui no?, han d'intervenir els usuaris (els habitants) en aquesta presa de decisions?, quina durada han de tenir les

41 *Mapping Barcelona Públic Art* [en línia]. [Consulta: 21 novembre 2014]. Disponible a: <<http://www.mbpa.es/>>.

42 La tardor del 2012 es converteix en l'exposició "Las calles hablan" (<https://vimeo.com/60149775>, consulta 21 de novembre 2014) al centre Mutuo.

43 *Street Art Mecca, Exploring the relevance of street art in global culture* [en línia]. [Consulta: 21 de novembre 2014] Disponible a: <<http://streetartmecca.com/about-street-art-mecca/>>.

44 Per exemple, les subhastes de <http://madridfree.com/subasta-de-arte-urbano/> [consulta: 12 de maig 2015].

45 La Casa Encendida, 29 de juny – 3 d'octubre de 2004, comissariada per Óscar Moreno Bofarull.

46 Mostra col·lectiva que inclou artistes com Eltono, Nuria Mora, San, Nano4814, Okuda, Sixeart, Suso33, SpY, Antón Unai o Zosen, i que itinera, sota la tutela de l'Instituto Cervantes, per Oriente Mitjà (Jordània, Líban, Egipte), i Europa (França i Portugal), organitzada per Contemporanea.org. Disponible a: <<http://grafika30.wordpress.com/>>. [consulta: 28 de novembre 2014].

47 Amb Sixe Paredes, Mike Swaney, Suso33, SozyOne, Remed, Okuda, Eltono, Seleka, Ausias Pérez, Dems, JoeKing, PantOne, SpY. CICUS (Centro de Investigaciones Culturales de la Universidad de Sevilla), comissariat i dirigit pels directors de Delimbo Laura Calvarro & Seleka Muñoz. Del 8 al 31 de maig de 2012.

imatges inserides en parets públiques?, s'han de mantenir aquestes imatges...? Preguntes altament interessants, però que, un cop posades de manifest, desenvolupar-les ens allunyarien del tema de fons d'aquesta tesi.

1.2.3.1. Murs lliures al carrer per ús públic?

RJ Rushmore publicava un article dens i interessant a la revista *online* *Vandalog*, on es plantejava si els murs de les ciutats havien de ser realment lliures. La resposta queda a l'aire, perquè no hi ha, de moment, un consens general. Afirmava, però, que:

“les parets públiques són per als artistes, els murals animen els carrers i les comunitats, i no s'han de limitar a cap regulació governamental, però la publicitat en l'espai públic hauria de ser fortament limitada o eliminada completament. En poques paraules, «la gent de murs lliures» creuen en l'art sense restriccions en (sovint estranys) espais públics⁴⁸”.

La utilització de l'espai carrer per mostrar o treballar *in situ* l'obra artística ha estat un dels detonants per estimular iniciatives que es plantegin nous usos per espais en desús. Paraules com ciutat, barri, comunitat, adquireixen força. Aquestes iniciatives impliquen habitualment veïns, col·lectius d'artistes i/o pensament i l'administració pública. La crisi dels darrers anys les ha estimulat, en haver-se organitzat els artistes, sovint, per a utilitzar espais compartits, intentant aprofitar aquells que han quedat sense ús davant de la dificultat de treure'n rendibilitat econòmica. Així, sorgeixen propostes com, per exemple, *PaisajeSur - Autoconstruyendo UseraVillaverde*⁴⁹, gestionat per *Intermediae*⁵⁰, un espai de producció de projectes artístics basat en l'experimentació i aprenentatge compartits, però recolzada des de l'Ajuntament de Madrid. El febrer del 2014, *Rebobinart* i *Éslafamilia.com*, en col·laboració amb l'Ajuntament de Barcelona, organitzaven l'esdeveniment *Ús Barcelona*, amb la voluntat de recuperar el valor real dels espais de la ciutat (sovint oblidem que són espais de tots) que, amb els canvis urbanístics, han perdut la seva funció social. En l'esdeveniment, l'art es postulava com el dinamitzador natural de l'espai públic, sent capaç de donar nova i vida i dignitat a espais que queden buits amb les transformacions urbanes. En aquest cas, s'organitzava en el solar que va aparèixer temporalment a la plaça de Glòries amb l'enderroc de l'*escalèxtric* circular. Completament efímer, però completament adequat en encertar el moment en què es produeix un canvi urbanístic de dimensions considerables: s'enderroca una gran construcció pública i es planteja un nou ús per l'espai que l'envolta, amb la vista posada en què la ciutat ha d'estar al servei dels ciutadans. Anecdòticament, Sergio Mora, a qui es dedica una part important de la investigació, va aprofitar l'esdeveniment per realitzar el seu primer –i de moment únic– mural. Hi

48 Rushmore. RJ. What and where are open walls? [en línia]. *Vandalog*. 24 de desembre, 2014 [consulta: 2 de gener, 2015]. Disponible a: <<https://blog.vandalog.com/2014/12/what-and-where-are-open-walls/>>.

49 [Consulta: 2 de gener, 2014]. Disponible a: <<http://www.mataderomadrid.org/ficha/4090/paisaje-sur.html>>.

50 *Intermediae*, des dels seus inicis el 2007, ha prioritzat dins dels seus àmbits d'actuació els conceptes de ciutat, barri i comunitat. Projectes del 2013 com *Citykitchen* o *Procomún Urbano*, *Participar.de*, *We-Traders* o *#PaisajeTetuán*, entre altres, generen una programació cultural vinculada amb el barri i connectada amb altres espais a agents internacionals [consulta: 2 de gener, 2015]. Disponible a: <http://intermediae.es/project/intermediae/page/que_es_intermedi>.



Imatge 076. Mural de Sergio Mora per Ús Barcelona. Entorn de la plaça de les Glòries, Barcelona. Febrer, 2014.

ha també múltiples experiències privades de les que l'art en treu profit. El projecte *BigWalls* de Barcelona, per exemple, utilitza des de mitjans del 2014 els murs que voregen les instal·lacions de Citystop. Citystop és una empresa que explota el solar on anteriorment estava Cobega, al carrer Guipúscoa 163-185 de Barcelona; ara és un espai privat utilitzat comercialment com pàrquing descobert per camions i autocaravanes. La curiosa iniciativa parteix dels responsables de la gestió de l'espai que, veient com, malgrat la vigilància, era difícil combatre els graffitis en les immenses parets que voregen el recinte, decidiren donar un tomb a la tendència i incentivar el muralisme d'una manera controlada. Així, a través de Rebobinart, s'ofereix als artistes realitzar murals de grans dimensions. No hi ha convocatòria, sinó que és aquesta entitat la que, a partir dels treballs realitzats a través de Murs lliures, tria i convida els artistes, i negocia individualment unes condicions. No hi ha cap acord escrit sobre la permanència, tot i que hi ha un acord verbal d'intentar que estiguin almenys entre 6 i 12 mesos, disposant els artistes d'una obra present en l'escena durant un temps superior a l'habitual.

1.2.3.4. Xarxes socials

Carrer i xarxes estan altament vinculats. Si veiem qualsevol imatge pel carrer que desperta el nostre interès, només cal una mica de recerca en línia per obtenir més informació de l'artista i el seu treball; a la vegada, si en tenim ganes, podem compartir amb els nostres seguidors a la xarxa aquesta imatge que ens interessa. Hi ha artistes de carrer que deixen pistes en les xarxes per *conduir* els espectadors al seu treball al carrer, o a la galeria, o a una samarreta, a la manera de les estratègies comercials de les marques juvenils i urbanes. L'any 2013, Banksy anunciava a través de la seva web una propera exposició d'obres en els carrers de Manhattan⁵¹. **Mr. OneTeas** (Anthony Alberti; Niça, França, 1984), per exemple, com han fet molts altres artistes, va estar promocionant a

51 Reuters. *El grafitero Banksy llega a las calles de Nueva York con una muestra en octubre* [en línia]. El País [consulta: 12 de maig 2015]. Disponible a: <http://cultura.elpais.com/cultura/2013/10/02/actualidad/1380719958_362742.html>.



Imatges 077 i 078. Publicacions en la cronologia del *facebook* de Mr. One Teas, novembre 2014.

través de les xarxes el començament de la seva propera “exposició” als carrers de Nova York. Una de les conseqüències de les xarxes socials, però, és la pèrdua de la presència física de la pintura, la pèrdua de la seva qualitat tàctil i tangible. És habitual el comentari quan un està acabant una obra al carrer, de “vinga, foto i marxem”. Per la seva condició efímera, l’obra realitzada al carrer només tindrà una presència física durant un període de temps molt curt; després, només perdurarà la imatge. Si bé una petita part del públic veurà l’obra *in situ*, la immensa majoria la veurà reproduïda a través de les xarxes socials. Les qualitats tàctils de la pintura desapareixeran per complet. Un pintor d’estudi treballa amb una imatge bidimensional però té un component matèric inherent que ens percep d’una manera sensorial. El pintor de carrer treballa amb un concepte bidimensional i pla.

Les xarxes socials faciliten el sentiment de comunitat d’individus que tradicionalment han treballat sols. Per un costat, hi ha un cert concepte de comunitat d’artistes. L’artista és un productor d’imatges que en general treballa individualment però que inserta l’obra en una esfera pública on hi ha molts altres que fan el mateix, creant un cert sentiment de comunitat. Hi ha una actitud ambivalent en la seva relació amb l’ordre establert. Si bé en l’origen de l’art urbà hi ha una certa rebel·lió contra el sistema establert, deu gran part de la seva expansió a un suport institucional que en treu profit, bé sigui per aprofitar-se de la seva visibilitat, bé sigui per controlar desplaçaments de població urbana a través de processos controlats i dirigits de gentrificació. Alhora, l’artista sovint s’agrupa i treballa col·laborativament, bé sigui d’una manera directa i buscada a través de treballs plantejats en grup, bé sigui d’una manera indirecta a través de la sobreposi-

ció de treballs al carrer que interactuen per acumulació. L'artista que treballa en solitari conviu amb l'artista col·laboratiu, però l'artista solitari en cap cas està realment sol, perquè pertany a una comunitat. Tot plegat, alhora, juga amb un concepte d'efimeritat que el vincula a una permanent sensació de provisionalitat.



Imatges 079 . Gràfica en la web d'Invader.

1.2.3.5. Globalització

La imatge és una gràfica de la web d'**Invader** (França, 1969), que mostra la localització de les intervencions de l'artista en el món. Condensa cultura popular i globalització.

“És en primer lloc sobre l'alliberament de l'art de les seves alienadors habituals que els museus o institucions poden ser. Però també es tracta d'alliberar els invasors de l'espai dels seus pantalles de televisió jocs de vídeo i portar-los en el nostre món físic. Tot va començar el dia que vaig decidir donar-li una aparença material a través *pixelization* rajoles ceràmiques. La primera vegada que volia crear una sèrie de «llenços» però aviat em vaig adonar que les rajoles eren el material perfecte per mostrar aquestes peces directament sobre les parets. Després vaig tenir la idea de desplegar les meves criatures a les parets de París i poc després a les ciutats de tot el món. Cadascuna d'aquestes peces úniques es converteixen en el fragment d'una instal·lació monumental⁵²”.

52 *About invader* [en línia] space-invaders.com [consulta: 18 de maig, 2015]. Disponible a: <<http://www.space-invaders.com/about/>>.

No estem estrictament dins d'un context pictòric, però sí que estem en un context de generació d'imatges plàstiques, que, al cap i a la fi, permeten considerar una anècdota que la imatge sigui pintura o no: canviaria substancialment el significat de la imatge si, en lloc de ser petites peces de mosaic estiguessin pintades sobre petits bastidors enganxats al mur? Segurament, no. Perdríem el matís de reemplaçar el píxel pel mosaic –prou encertat– però el joc substancial de la imatge es mantindria. Alhora, la imatge mostrada té un elevat component irònic pel fet que l'artista es diu justament *invader* i visualitzem l'expansió de les intervencions de l'artista justament com una invasió.

D'una manera general, el caràcter global de les imatges comentades em permeten realitzar dues consideracions:

- les imatges apropiades o els referents estètics sobre els que treballen pertanyen a referents que podem considerar internacionals, comprensibles i identificables en qualsevol racó del món occidental;
- la difusió de les imatges a través de les xarxes socials, facilita el coneixement i visualització des de qualsevol punt del planeta independentment del lloc on es realitzi la producció.

1.2.4. BARCELONA: DEL GRAFFITI DELS 80 AL MURALISME DEL 2014

L'11 d'octubre de 1983 es podia llegir al diari El País aquesta notícia:

“Avui quedarà inaugurada, al palau de Velázquez del parc del Retiro (Madrid), una gran mostra col·lectiva que recull, a través dels seus representants més cèlebres, les últimes tendències de la plàstica novaiorquesa. Amb aquesta exposició, així com amb la seva mostra complementària d'obra gràfica, presentada al Círculo de Belles Artes, el públic espanyol prendrà contacte, suficientment representatiu i oportunament aviat, amb un dels focus més efervescents i polèmics de la creativitat actual”⁵³.

Al palau de Velázquez es van exhibir obres de Bryan Hunt, Erich Fischl, Keith Haring, Bill Jensen, Robert Moskowitz, Susan Rothenberg, David Salle, Kenny Scharf, Julian Schnabel i Donald Sultan. Les obres de Keith Haring i Kenny Scharf eren la primera presentació al públic espanyol d'obres vinculades al graffiti i que havien entrat en el circuit de galeries. Dos anys més tard, el 1985, a la fira ARCO, la nord-americana Galeria Sidney Janis presentava l'exposició *Sidney Janis Presents Graffiti*, evidenciant l'arribada del graffiti al circuit de l'art. “El graffiti és considerat l'expressió gràfica de la cultura *hip hop*. Una cultura nascuda als Estats Units en els primers anys setanta com una resposta social d'algunes minories urbanes”⁵⁴. L'art del graffiti va néixer al sud del Bronx i altres barris marginals similars de les grans ciutats nord-americanes, on els joves van transformar parets d'edificis abandonats i els vagons de metro i tren en suports per un nou mitjà d'expressió pública. Les línies de metro es van convertir en aparadors ambulants conquerits per tota una nova imageria de signatures i pintura. Pel·lícules com *Wildstyle* (1982) o *Style Wars* (1983), i publicacions com *Subway Art* (1984) ajudaren a difondre internacionalment el fenomen. El graffiti va néixer com un fenomen vinculat a la identitat i el territori però, en estar lligat a una imatge plàstica, no va trigar a despertar l'interès del circuit de l'art, que veia una possibilitat de disposar d'una obra nova, fresca i propera al públic del carrer.

L'any 1986, Genís Cano i Anxel Rabuñal organitzaven l'exposició *Barcelona Graffiti* a la sala Metrònom de Barcelona, on mostraven la incipient escena vinculada al graffiti a la ciutat de Barcelona. “Podríem dir, com fórmula: gent jove mig marginal o marginal del tot amb una pràctica plàstica mig delictiva pujant a la consagrada cimera de l'art”⁵⁵. Queda poca constància impresa de tot el que succeïa en la Barcelona dels 80. El llegat més rellevant és la publicació *Barcelona Murs*⁵⁶. Apareixien en escena diversos grups vinculats d'una manera o una altra a alguna de les escoles d'art de la ciutat. Així, com cita Genís Cano, els Trèpax (Francesc Punsola Izard –Frank Trèpax–, “El Sutil”) tenien relacions amb l'Escola Massana, els PN+A amb Llotja, Los Rinos (Marcel·lí Antúnez⁵⁷, Sergio Caballero i Pau Nu-

53 Huici, Fernando. *Las nuevas tendencias de Nueva York se exponen en el Retiro madrileño* [en línia] El País [consulta: 22 de maig 2014]. Disponible a: <http://elpais.com/diario/1983/10/11/cultura/434674806_850215.html>.

54 DE DIEGO, Jesús. *Graffiti. La palabra y la imagen*. Sant Cugat del Vallès, Barcelona: Los Libros de la Frontera, 2000, p. 65.

55 CANO, GENÍS; RABUÑAL, ANXEL. *Barcelona Murs*. Barcelona: Ajuntament de Barcelona, Regidoria d'Edicions i Publicacions, 1991, p. 22.

56 *Ibid.*

57 Més endavant cofundaria La Fura dels Baus i desenvoluparia una carrera en solitari fonamentada en l'experimentació audio-visual, la robòtica i la interacció visual.

biola) amb Llotja i la facultat de Belles Arts, i B. A. secció gràfica, també amb vincles amb la universitat. A més, s'hi afegiria Fierro. L'exposició es materialitzava sobre un mur que travessava la sala on els convidats van intervenir; un cop acabada la mostra es va destruir. Els membres de Los Rinos investigarien posteriorment diverses formes d'expressió apropant-se a la iconografia popular dels vidres pintats dels bars i dels restaurants econòmics, desenvolupant una iconografia pròpia basada amb la imatge de cercles concèntrics en blanc i negre, a manera de diana, que reproduirien per tot arreu. Les seves dianes, fàcils de recordar en els accessos per tren a Barcelona, no estaven gaire lluny, en essència, del tret identitari d'un *tag* portat a la màxima expressió. El grup PNA treballà amb el que van anomenar "graffiti-còmic". En aquestes obres (no he trobat registres visuals) suposadament es feia palès el llegat dels tebeos i dels còmics *underground*, revisitats pels dibuixants de carrer fins a crear un estil identificable. A més, però, es considerava el paisatge urbà com un espai textual on desenvolupar una narració figurativa i, amb uns resultats comparables amb el *cut-up* literari de William Bourroughs, anaven disseminant vinyetes de contes per zones d'un mateix barri, deixant a l'atzar del vianant l'ordre del discurs. Les obres del grup Trèpax també tenien a veure amb el món del còmic i la il·lustració, afegint l'univers dels personatges dels *mass-media*, com el llavors popular Max Headroom⁵⁸. Els Trèpax es caracteritzaven per l'ús intens de la "trepà" (la versió catalana de "plantilla").

El 27 de febrer de 1989, Keith Haring pintava el famós i recentment recol·locat⁵⁹ mural contra la SIDA a la plaça Salvador Seguí, en una zona llavors degradada del Raval. El mateix any, s'inaugurava en barri del Born (el que havia de ser el "SOHO barcelonès") la galeria Arts & Cracs, sota la direcció d'Eva Sastre i Eduard Castellet, amb l'obra de l'artista del graffiti Nord-americà Futura2000 (Leonard McGurr). L'inici de la dècada dels 90 va tenir un *boom* del graffiti a Barcelona coincidint amb les olimpíades, que va anar minvant fins que es va recuperar amb el que s'ha anomenat "L'època daurada", aproximadament entre els anys 2000 i 2006, amb un epicentre el 2003. Va durar fins que es va liquidar de cop amb l'arribada de la nova ordenança cívica. Això ha quedat enregistrat en el recent documental *BCN Rise&Fall*, de Goho Estudio, sota la direcció d'Àlex Gordo Hostau i Gustavo López Lacalle.

"L'art urbà és una de les formes d'art més democràtiques i no obstant això una de les més políticament dividides del món. Per a un artista urbà, als anys 90, Barcelona era un dels llocs més lliures i apassionants per viure. Una ciutat plena d'artistes de carrer amb talent i una forta tradició de la cultura, va atreure artistes de renom internacional com Banksy, London Police o Os Gemeos entre d'altres, a crear art a les parets de la ciutat. A partir de l'any 2000 i fins al 2004, Barcelona va gaudir d'una Edat d'Or de l'art urbà i el muralisme, que va ajudar a consolidar les carreres de molts artistes espanyols avui reconeguts. A partir del 2006, el govern local va començar a fer complir l'ordenança cívica de la ciutat a peu de la lletra ja penalitzar els artistes que pintaven a l'espai públic. (...). Aquest documental analitza el desenvolupament i aspectes més destacats d'art urbà a Barcelona i es pregunta si les lleis draconianes d'algunes ciutats

58 Max Headroom era el nom del protagonista de la sèrie homònima de ficció estrenada el 1987 i emesa per TV3. Representava un personatge infogràfic barreja d'un prototipus d'intel·ligència artificial i un programa de construcció digital 3D. Va ser molt popular a finals de la dècada dels 80 i els Trèpax hi van contribuir realitzant algunes plantilles amb la seva imatge, en clara al·lusió al poder i l'omnipresència dels *mass-media*.

59 La recol·locació es va produir el 27 de febrer de l'any 2014, just vint-i-cinc després de ser pintat.

d'avui dia, són part d'un problema global més ampli on els seus governs prenen decisions sobre els entorns urbans dels seus ciutadans sense preguntar el que volen⁶⁰.

En aquest moment, el graffiti malgrat que se'l segueixi anomenant així, ja no respon estrictament a un concepte vinculat a un sentiment identitari; ha evolucionat a una categoria més àmplia on coexisteix amb una pintura o una il·lustració de gran format realitzada al carrer. La seva pràctica es veurà supeditada al major o menor grau de tolerància o permissivitat de les lleis de les ciutats i a la voluntat dels artistes per adaptar-s'hi i acceptar-les. Amb l'ordenança cívica del 2006, la pintura urbana es va veure forçada a sortir de la ciutat i ubicar-se a l'extraradi, a sota dels ponts de les carreteres o en els marges de les rieres, perdent part de la seva raó de ser com cultura urbana. En la dècada actual, el graffiti reneix a Barcelona però sota la forma d'un apartat més, una tendència, o un estil dintre del nou muralisme o pintura al carrer que inunda les ciutats del món occidental. Tot i que popularment continua anomenant-se graffiti, podem considerar o bé que s'està fent un ús incorrecte del terme, o bé que ha adquirit un significat més ampli que l'original. L'enyorada llibertat de l'"època daurada" es reconverteix en una nova fórmula que s'ha d'adaptar a la normativa que afecta a tot el que sigui paisatge urbà. Es busquen noves fórmules que permetin una lliure expressió però que alhora compleixin les normatives vigents.

1.2.4.1. Alguns exemples de gestió

A Barcelona hi ha dues entitats que ofereixen plataformes per a la creació i la difusió de l'art urbà però d'una manera legal i ordenada: Difusor i Rebobinart. Totes dues, si bé treballen majoritàriament en l'àmbit de l'art urbà, el graffiti i la pintura al carrer, entenen aquestes pràctiques com quelcom dins d'un concepte més gran que implica la relació de l'individu amb l'espai que l'envolta, en aquest cas, la ciutat.

1.2.4.1. Difusor⁶¹

En el document de presentació dels seus tallers, es presenta com "un col·lectiu d'art urbà que treballa principalment a la ciutat de Barcelona. El nostre àmbit de treball és, majoritàriament, la comunicació a l'espai públic, sobretot a través de mitjans gràfics⁶²". És interessant observar la terminologia utilitzada: "mitjans gràfics". Difusor, sota la direcció de Xavi Ballaz, gestiona Openwalls⁶³, una plataforma de murs legals que, de moment, té dos murs oberts a Barcelona i dos a Galícia, però que té la voluntat de convertir-se en una xarxa més àmplia. Els usuaris gestionen, a través de la web, la concessió d'un permís temporal per a realitzar un obra efímera: l'espai es limitat i les intervencions es van sobreposant. Difusor organitza Openwalls Conference (OWC), trobada internacional que aborda la gestió d'intervencions urbanes autònomes a l'espai públic a partir de dos eixos principals: un se-

60 *BCN Rise & Fall - Documental Arte Urbano* [en línia] Goho Estudio [consulta: 15 d'abril de 2015]. Disponible a: <<http://www.gohostudio.com/proyectos/bcn-rise-fall-documental-arte-urban/>>.

61 Lloc web disponible a: <<http://www.difusor.org/es/>> [última consulta 23 de juliol 2015].

62 *Difusor. Dossier Tallers* [PDF en línia]. [Consulta: 2 de gener, 2015]. Disponible a: <<http://www.difusor.org/docs/Difusor-Tallers-2011.pdf>>.

63 Lloc web disponible a: <<http://www.openwalls.info/>> [última consulta 14 de juny 2015].

minari internacional i intervencions murals a l'espai públic. La segona edició d'OWC es va realitzar l'octubre de 2014 a diferents espais de la ciutat de Barcelona (CCCB, Espai Jove La Fontana, Espai Jove Bocanord) i en murs de diferents districtes de la ciutat. OWC pretén visibilitzar i connectar experiències similars, tant de Barcelona com d'altres ciutats amb polítiques comparables en relació a l'espai públic.

1.2.4.2. Rebobinart

“RebobinART neix de la necessitat d'alliberar espais de creativitat per als artistes urbans de Barcelona. El principal objectiu de l'associació és gestionar el major nombre d'espais possible a la ciutat per tal de què els artistes urbans puguin realitzar les seves obres de forma legal”⁶⁴.

Dirigida per Marc García Sánchez, gestiona els espais cedits pels districtes de la ciutat a partir d'una plataforma web, que emet permisos per a pintar als usuaris registrats. Alhora, l'associació desenvolupa projectes, tallers i exposicions de diversa índole entre els usuaris de la web i artistes forans. Així, des del 2014, organitza el festival *Ús Barcelona*⁶⁵, festival d'art i ús públic. A través de Murs lliures⁶⁶ (via web i via aplicació per a mòbil) es gestionen permisos temporals (d'un a tres dies) per intervenir en murs “alliberats” i legals de la ciutat. La durada és limitada, i depèn del nombre de peticions de permisos. “Aquest component efímer de les obres, d'altra banda, ja és present en l'essència de l'art urbà, que no té pretensions de perdurabilitat en el temps, sinó de causar un impacte espontani que aconsegueixi algun efecte sobre els observadors casuals”.

1.2.4.3. Kognitif

Des de Barcelona treballa Kognitif, sota la direcció de l'*urban dealer* Arcadi Poch, “una xarxa internacional de creadors i professionals que neix amb la voluntat de crear i produir projectes que utilitzin l'art i la cultura com a mitjans d'exploració, aprenentatge, comunicació i estímul de la consciència col·lectiva”⁶⁷. El ventall de treball és ampli, oferint producció cultural, comissariat, exposicions, esdeveniments i espectacles, promoció d'artistes i producció de llibres, com el recent *Urban Creativity Experience*, d'Arcadi Poch i Daniela Poch, de l'Editorial Lemo. Un dels projectes en curs més ambiciosos és *Barcelona Ciutat Bella*, un projecte artístic-social que consisteix en la realització d'intervencions murals sobre parets mitgeres del districte de Ciutat Vella. La idea inicial era que muralistes contemporanis (Lucas Milà, Spogo, Aryz, Btoy, Jorge Rodríguez-Gerada, Inocuo i Lo Siento, entre d'altres) realitzessin durant els anys 2014 i 2015, peces artístiques de grans dimensions que s'haurien de poder contemplar al districte formant un circuit/exposició. L'artista Sixe Paredes, que ha realitzat el seu tribut a Joan Miró ha estat el primer a intervenir en aquesta iniciativa l'estiu del 2014 pintant al número 88 de la paret mitgera del carrer Sant Pau⁶⁸.

⁶⁴ *Rebobinart* [en línia] [última consulta: 3 d'agost de 2015]. Disponible a: <<http://rebobinart.com/>>.

⁶⁵ Lloc web disponible a: <<http://usbarcelona.com/>> [última consulta: 13 de juny 2015].

⁶⁶ Lloc web disponible a: <<http://www.murslliures.com/>> [última consulta: 13 de juny 2015].

⁶⁷ *Kognitif* [en línia]. [Última consulta: 18 de juliol 2014]. Disponible a: <<http://www.kognitif.org/>>.

⁶⁸ Els objectius del projecte, disponibles a <<http://interaccio.diba.cat/blogs/2013/04/17/a-interaccio-trobareu-kognitif-city-projects>> [consulta, 23 agost 2014].

1.2.5. CULTURA VISUAL POPULAR I CÒMIC EN LA PINTURA DEL CARRER

1.2.5.1. El poder de la imatge popular

La pintura de carrer recorre sovint al còmic, cinema, videojocs i *mass-media* per dotar-se de temes per a la creació d'imatges. Requereix un llenguatge directe, que l'entengui amb facilitat un espectador que no surt de casa amb l'objectiu d'anar a veure art, sinó que se'l troba inserit en el seu àmbit quotidià. Treballar amb imatges apropiades, quan són de consum massiu, comporta l'avantatge del reconeixement immediat. L'apropiació s'utilitza per dotar a l'obra nova d'un nou contingut que demana la seva complicitat. L'artista, com succeeix amb les insercions en pintura, és lliure de fer ús del significat d'aquesta imatge apropiada.

Com hem vist en les p. 103 i 104, Mr. One Teas, a través del seu *Wack Donald's project* ha anat inserint per diferents ciutats cartells que subverteixen la popular imatge consumista de l'empresa de *fast-food* McDonalds. Segons la popular publicació *online* The Brooklin Street Art, el *Projecte del Wack Donald* va començar el 2011 quan per primera vegada va fusionar la imatge de la Mona Lisa amb Ronald McDonald, el popular pallaso publicitari de la companyia⁶⁹. L'artista considera que les seves il·lustracions van començar a intentar equiparar la ubiqüitat del pallaso amistós a la ment dels nens amb una cosa molt més sinistre del que es pensava originalment⁶⁹. Independentment de les seves qualitats estètiques, les obres només adquireixen un sentit complet si l'espectador coneix els referents apropiats i els identifica. Alberti, suposadament, és un artista, dissenyador i il·lustrador (no hi ha web "oficial" de referència fiable, però sí que apareix esmentat com a tal en diferents articles *online*). Autodidacta, habitualment deixa la seva empremta visual per les ciutats que visita, una pràctica molt habitual en els artistes de carrer contemporanis. En el seu treball incorpora imatges i tòpics de la societat contemporània, aportant una visió crítica i irònica de la nostra cultura. S'apropia d'imatges de personatges de Hollywood com Liz Taylor o Alfred Hitchcock i subverteix el significat de marques i logos corporatius, criticant el consum de masses i fent servir, sovint, una aparença de pòster que el vincula al treball d'Obey i Mr. Braniwash.

Les referències culturals de les intervencions murals de **Martin Heuwold** (Wuppertal, Alemanya, 1976) creen un nou món on es difonen els límits entre la realitat i les ficcions construïdes en mons paral·lels com les que experimentem en els videojocs. Convertir el nostre entorn en un fragment del videojoc *SúperMario* o suggerir la construcció d'un pont amb peces de Lego, condensa realitat i ficció en un sol nivell on tot coexisteix. La distància entre la realitat i el món del *cartoon* i els dibuixos animats es redueix amb les insercions en murals.

⁶⁹ *The Wack Donald's Project and Mr. One Teas* [en línia]. Brooklin Street Art [consulta: 2 de gener, 2014]. Disponible a: <<http://www.brooklynstreetart.com/theblog/2014/04/23/the-wack-donalds-project-and-mr-oneteas/#.VKfDoCfBhqc>>.

1.2.5.2. Icones populars

“Una icona l’entén el 80% de la població i una signatura el 20%, aproximadament”⁷⁰. I, òbviament, si la imatge està representada amb un codi o una estètica propera a l’espectador, s’entendrà amb més facilitat. L’estètica de còmic o *cartoon* impera en la producció de logos o imatges icòniques pintades al carrer, sobretot perquè també treballa amb imatges senzilles i sintètiques, que incorporen elements gràfics per facilitar que cada personatge sigui diferenciable de la resta i fàcilment reconeixible. El *cartoon* opera normalment amb un dibuix senzill, amb àrees de colors plans o amb degradats delimitats dins de potents perfils negres. Alguns personatges funcionen amb codis d’identificació similars als de la publicitat i el disseny gràfic, compartint el que Juan de Diego anomena cultura promocional:

“la publicitat, el caràcter promocional dels nous mitjans creatius i la indústria cultural i de consum mantenen entre si relacions freqüents i recurrents que les inscriuen en un sistema propi que canvia el panorama cultural occidental a curt termini. Els nous medis que neixen en la indústria resulten innovadors per la utilització diversa i lliure de fonts iconogràfiques i culturals molt variades”⁷¹.

El graffiti ha tingut tradicionalment una forta influència del món del còmic.

“Les diverses tendències que es succeeixen a través de la història del còmic mantenen una gran relació amb altres mitjans que, junts, formen la cultura de masses contemporània. Les noves formes d’expressió es mantenen influïdes per la iconografia i els sistemes narratius i estilístics que el còmic i els seus autors sempre han sabut renovar o modificar. D’aquesta manera, mantenim la hipòtesi de la presència constant de les formes del còmic en el món del graffiti *hip hop*”⁷².

I afegeix:

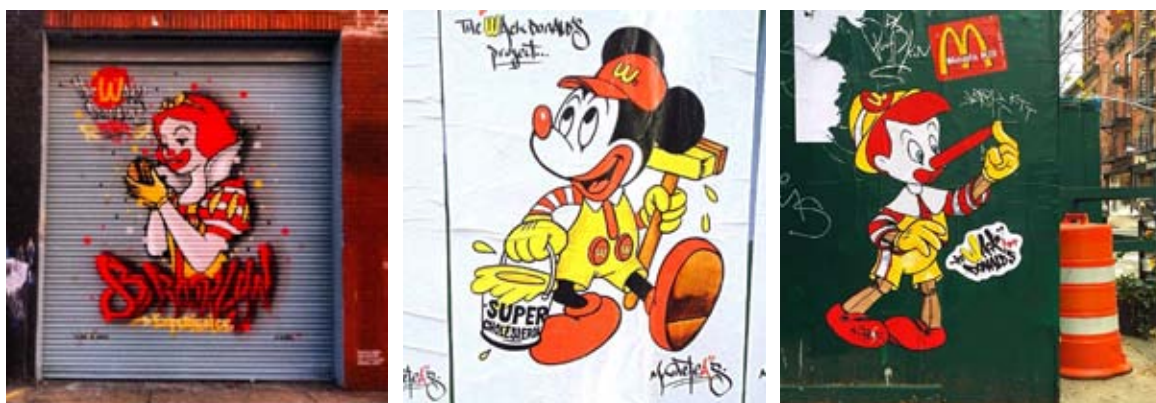
“El còmic, considerat en la seva accepció més àmplia i internacional, influeix sobre les imatges i la mateixa estètica del graffiti a través d’una sèrie de vies formals i semiòtiques múltiples, només intel·ligibles si considerem, encara que sigui breument, la natura en la qual neix el còmic i de la qual mantindrà múltiples característiques durant la seva història”.

S’utilitza recurrentment una estratègia consistent en inserir de forma repetida una imatge en diferents entorns urbans, quelcom similar a un *tag*, però en forma d’imatge visual reconeixible, no textual; aquesta, amb la repetició constant, acaba generant un seguiment per part d’alguns espectadors que es converteixen en certa manera en col·leccionistes de la imatge de les insercions. Segurament, l’exemple més popular és el d’Invader, artista francès que recrea la imatge del popular videojoc dels 80 *Space Invaders*, amb petites peces de mosaic enganxades en llocs estratègics de diferents ciutats del planeta. Alguns ar-

70 Thuner TeX. *Entrevista El xupet negre* [en línia]. Spanish Graffiare. Juliol, 2002 [consulta: 21 de desembre, 2014]. Disponible a: <<http://www.oocities.org/area51/crater/2801/xupet.html>>.

71 DE DIEGO, Juan. *Op. Cit.* p. 197.

72 DE DIEGO, Juan. *Ibid.* p. 198.



Imatges 080, 081 i 082. *The Wack Donald's project*, 2014. Tres imatges de diferents elements de la "campanya" inserits a Brooklin, NYC.



MEGX (Martin Heuwold). **Esquerra:** imatge 083. *Mario in Wuppertal*, 2014 (amb BIRNE i OLJA). Wuppertal, Alemanya. **Dreta:** imatge 084. *Pont de lego*, 2014. Wuppertal, Alemanya.



Esquerra: imatge 085. Blue the Warrior. *Space Ship*, 2014. Ghent, Bèlgica. **Dreta:** imatge 086. mural de Flow, França, 2015.



Imatges 087 i 088. Intervencions d'Invader i Gzup en carrers de París.

tistes segueixen la seva estela amb un treball similar, però canviant el motiu; per exemple, el també francès GZUP utilitza com a signe identificatiu un pop d'aire gràfic que l'artista converteix en "marca de la casa" i ho promociona: "GZUP és un artista de graffiti francès que pinta i enganxa un munt de pops frescos en els carrers de París. Li encanta regalar art lliure als transeünts (...)"⁷³. Si es treballa una temporada amb intensitat a través de les xarxes, és relativament senzill aconseguir ràpidament *fans*, seguidors. En la pintura de carrer, nombrosos artistes utilitzen aquesta estratègia icònica per promocionar el seu treball. Alguns han desenvolupat una imatge que han espremut tant com han pogut fins a convertir-la en quelcom emblemàtic que els representi. En alguns casos han assolit fer de la comercialització d'aquesta imatge un negoci (pensem, per exemple en les aplicacions gràfiques d'El Pez). En un primer moment, pot semblar que la inserció no té gaire diferència amb el joc d'egos i jerarquia dins del grup dels *tags* de graffiti, però l'evolució de les imatges un cop assolit el reconeixement visual ho qüestiona: els treballs es mantenen identificables i associats a la imatge inicial, però es generen autèntics universos creatius a partir d'una única imatge, en unes aplicacions similars al desenvolupament gràfic d'un emblema corporatiu. En el seu vessant més dur i vinculat al món del graffiti els creadors mantenen l'anonimat i no faciliten poder realitzar un seguiment (*la bomba, la perxa...*), en gran part, per no haver de respondre eventualment a possibles demandes legals per vandalisme, movent-se dins dels codis i normes internes dels escriptors de graffiti; en altres, però, hi ha un procés a la inversa, amb un eficaç exercici d'etiquetatge que facilita seguir-ne el rastre dins les xarxes i permet, sense haver de realitzar grans esforços, en molts casos arribar fins a l'autor –sigui un nom real o mantenint el nom artístic– amb la possibilitat de convertir l'activitat creativa desenvolupada en un negoci que permeti continuar-la.

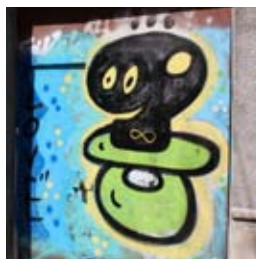
A continuació mostro, a manera d'exemple, alguns casos propers i significatius sobretot de l'àmbit local.

⁷³ Tret de la breu descripció del perfil *facebook* de l'artista [consulta: 20 de gener, 2014]. Disponible a: <https://www.facebook.com/pages/GZUP-Streetart/410952105595624?sk=info&tab=page_info>.

1.2.5.3. Alguns exemples d'imatges icòniques

Xumet negre - el Xupet Negro. Imatge 089.

Obra de Carles Redón (1970). "Una passa més en la història de l'art i un estil nou en l'escena graffiti. És un logo. La gent ho entén i recorda molt millor que un *tag*"⁷⁴. Creat el 1989, el Xupet Negro és una de les primeres imatges logotípiques bombardejades com una signatura, considerant-se una imatge "històrica".



La mano / Nami. Imatges 090 i 091.

Gairebé contemporània d'El Xupet Negro; parteix d'una imatge molt sintètica (una mà amb estètica *cartoon*) i que evoluciona gràficament.



La percha / Perch. Imatge 092.

En aquest moment pràcticament desapareguda, va esdevenir molt popular en la dècada anterior sobretot en l'àrea de Girona.



Pez / El Pez. Imatge 093.

L'autor es defineix com el fundador del *happy style*⁷⁵. Un exemple local de com, des del circuit del graffiti, fer evolucionar la creació i el seu marxandatge cap a un possible negoci. L'obra s'expandeix per múltiples vies: insercions al carrer, muralisme, roba, obra gràfica i merchandatge.



⁷⁴ *El xupet negre* [en línia]. [Consulta: 17 d'abril 2014]. Disponible a: <<http://elxupetnegre.com/history.htm>>.

⁷⁵ *El pez* [en línia]. [Consulta: 18 de maig, 2015]. Disponible a: <<http://www.el-pez.com/>>.

Birdie. Imatge 094.

En una línia molt similar a El Pez, tant en l'aspecte gràfic (connectat amb la il·lustració vectorial), com de contingut, buscant una imatge simpàtica i que desprengui felicitat. "Jo crec que un ninot o logotip ha d'expressar felicitat; a partir d'aquí, cada mentalitat s'obre i expressa altres sentiments"⁷⁶. El Pez, però, ha continuat la trajectòria i el treball de Birdie desapareix dels carrers de Barcelona a finals de la dècada passada.

**Gelat mossegat - Konair (Onergizer Konair Koler).** Imatges 095 i 096.

En funció del context pot mutar d'un dibuix sintètic, senzill i ràpid a una obra complexa i elaborada, amb registres gràfics i estètics amplis, adaptant l'estil a les sovintejades col·laboracions amb altres artistes. Si el Xupet és pur optimisme i energia positiva, Konair, malgrat la innocència del referent (un gelat mossegat) té quelcom tètric. "I és que els gelats de Konair no són amables en absolut. Són més aviat agressius, amenaçadors, malhumorats. Fins i tot sinistres"⁷⁷. Algunes obres més treballades s'endinsen en una estètica propera al Surrealisme Pop.

**Bolet ("seta").** Imatge 097.

Versió abstracta i estilitzada del típic bolet d'historieta, és un exemple d'inserció gràfica d'icones sense cap altra finalitat aparent que la mateixa presència, a la manera d'un tag, una imatge de *bombardeig*.



⁷⁶ Birdie [en línia]. elrincondelasboquillas blog [consulta: 18 de maig, 2015]. Disponible a: <<http://elrincondelasboquillas69.blogspot.com.es/2009/03/birdie.html>>.

⁷⁷ Slowly, Anita. Konair: *escondemos nuestras caras* [en línia] Street Art Addicted [consulta: 18 de maig, 2015]. Disponible a: <<http://streetartaddicted.blogspot.com.es/2015/01/konair-escondemos-nuestras-caras-pero.html>>.

Porquet. Imatge 098.

En la zona de Barcelona, molt localitzat i de curta durada (2014).



La bomba / ZOne / Bombing art. Imatges 099 i 100.

Omnipresent, muta sense límits i amb difícil seguiment de l'autor. Zona de Barcelona.



"Plasta" de pintura / Suso 33. Imatge 101.

Un artista madrileny amb un llarg recorregut d'experimentació més enllà del graffiti tradicional, però que també ha treballat amb la imatge icònica i representativa: la taca o, com s'ha anomenat, la "plasta" de pintura, es converteix en el logotip personal de l'artista.



Calamojo. Imatge 102.

"Calamar con un ojo = calamojo"⁷⁸. Molt recent (2014-2015), encara en evolució, Catalunya.



78 Del perfil d'instagram @calamojo [consulta: 3 de març 2015].

Vegan Bunnies (conillet). Imatge 103.

“Un missatge “vegà”, antisexista, antifeixista, en si contra tot tipus de discriminació. També mostren els meus sentiments pel que fa a la política actual, de manera que tracto de despertar algun tipus de reacció”⁷⁹. Zona de Barcelona.



Dingo Perro Mudo. Imatge104.

Àrea de Madrid, un sezill gos amb aspecte de personatge d'animació.



Todos los gatos son bonitos / Neon. Imatge 105.

També en l'àrea de Madrid, molt recent, amb una estètica similar a l'anterior.



Monsieur Chat (Thoma Vuille). Imatges 106 i 107.

Originari de França, amb clares reminiscències del popular personatge de còmic Garfield (en la imatge de la dreta).



⁷⁹ Entrevista a *Vegan Bunnies, Street Artist* [en línia]. Hopefully [consulta: 18 de maig, 2015]. Disponible a: <<http://hop3fully.com/interview-with-vegan-bunnies-street-artist/>>.

Mon Mort. Imatge 108.

Vinculat a col·lectius alternatius i discurs social, Catalunya.



1.2.5.4. Icones en pintura...? Alguns exemples

Aquesta estratègia d'identificació no passa només en la publicitat i en l'*street art*; també la podem trobar puntualment en la pintura de galeria: pensem, per exemple, en el treball de Gary Baseman i Víctor Castillo.

Gary Baseman repeteix, entre altres elements:

- ulls grans verticals de personatge d'història;
- nassos negres prominents;
- recurs ornamental de taca de pintura rodona amb *dripping*.

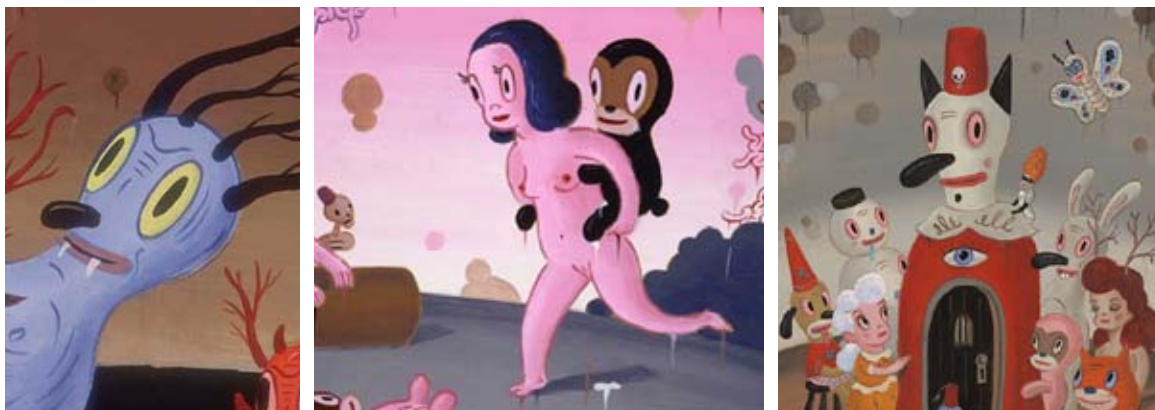
Víctor Castillo repeteix, a manera d'estil identificatiu:

- nassos vermells amb forma "de salsitxa";
- absència d'ulls, que han estat reemplaçat per un forat.

Les imatges de Castillo, sense aquests dos elements, probablement recordarien una tètrica versió de Walt Disney. Els trets diferencials fan la funció de "marca de la casa" permetent identificar amb facilitat el seu treball. Hi ha artistes, també, que sucumbeixen a la temptació d'experimentar amb insercions de l'obra en l'àmbit del carrer utilitzant aquestes estratègies d'*street art*. Héctor Francesch, per exemple, s'autorepresenta amb la icona d'un *click* rei i la inserta en senyals de trànsit, creant un emblema; el mallorquí Lluís Fuster "artista independent de les estructures establertes i treballador de diverses disciplines"⁸⁰, realitza sobre paper adhesiu uns senzills dibuixos que anomena "mis perros"; el que comença sent un pur *sticker art*, evoluciona a un format de vídeos de curta durada (poc més d'un minut) que repeteix la presència dels gossos als diferents llocs del món⁸¹ que visita l'artista; barreja les imatges del lloc amb la presència d'una mà que aguanta els adhesius i imatges estàtiques de les insercions sobre paret.

80 COROMINAS, Maria José. Lluís Fuster: sus perros por el mundo y el mirador. *Última Hora*. 30 de març, 2014.

81 Per exemple, a Beijing. Fuster, Ll. (29 de juny de 2014). Mis perros en Beijing - Lluís Fuster- Mayo 2014 - Palma de Mallorca. [Arxiu de vídeo]. Recuperat de <https://www.youtube.com/watch?v=RVGYc2hLu0>.

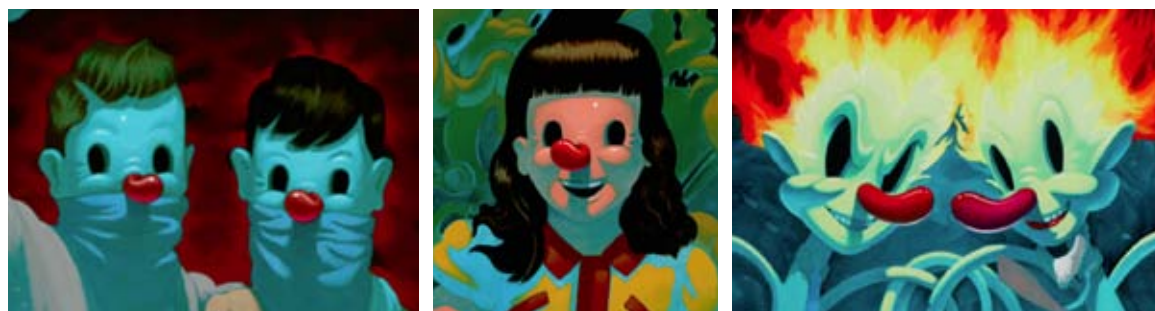


Gary Baseman. **D'esquerra a dreta:**

Imatge 109. *Playing in the Fields of ChouChou*, 2007. Acrílic sobre fusta. 45 x 59 cm.

Imatge 110. *Sea Garden (Brown)*, 2005. Acrílic sobre fusta. 45 x 50,5 cm.

Imatge 111. *The Door is Always Open*, 2012. Acrílic sobre fusta. 45 x 60,5 cm.



Victor Castillo. **D'esquerra a dreta:**

Imatge 112. *Love and hate*, 2012. Acrílic sobre tela. 61 x 61 cm.

Imatge 113. *Mass production hate*, 2012. Acrílic sobre tela. 91 x 91 cm.

Imatge 114. *Modern love*, 2012. Acrílic sobre tela. 152 x 152 cm.



Superior:

Imatge 115. Lluís Fuster. *Mis perros en Hong Kong*, 2014. Vídeo.

Esquerra:

Imatge 116. Héctor Francesch. *Señales*, 2013. Inserció al carrer, A Coruña.



Bloc 2.
Estudi de cas. Anàlisi i transversalitat:
Judas Arrieta, Enric Font, Sergio
Mora i Santiago Morilla

2.1. Estudi de cas: Judas Arrieta, el *Mangartista*. Túrmix de còmics abstractes

“Curiosa és, no obstant això, la seva elecció de referents. Per un costat, personatges dels dibuixos animats de l’Espanya dels noranta, com Doraemon, Pokemon, Son Goku o, fins i tot, els Simpson. Per altra, personatges nostàlgics anteriors a l’arribada del *manga*, com Maninger Z, el Pájaro Loco, Félix el Gato, Heidi o Chicho Terremoto. És, en definitiva, una pintura que tradueix un present que la postmodernitat ha convertit més en un passat que en un futur. Judas Arrieta activa quelcom així com una nostàlgia del present amb una obra futurista que, malgrat això, es significa com un contratemps, com passió retro que ens escup una veritat a la cara, la de tenir sempre el futur en el passat¹”.

2.1.1. PRESENTACIÓ. OBRA I CONTEXT

Javier Rubio Nimblot, titulava una crítica² en l’ABC Cultural de l’exposició *Ronin* de Judas Arrieta el 2010 en la Galeria Estampa, amb el nom de *Còmics abstractos*. Segurament, el concepte li deuria suggerir el mateix Arrieta: “Les meves peces són còmics abstractes; són còmics que, en lloc de succeir en una pila de pàgines succeeixen en una muntanya de capes”³. Un còmic visualitzat en una única vinyeta. El 2007, el MA Studio havia editat el catàleg *Abstract Comics*⁴, amb un recull d’obres sense fitxa tècnica; un recull visual d’obres que mostraven aquest encavalcament de les imatges.

Judas Arrieta (Hondarribia, 1971) produeix, gairebé vomita, imatges planes que de tant en tant es materialitzen en escultures i objectes. Realitza pintures, dibuixos, escultures, murals, videoart i instal·lacions, però la producció principal és pintura. En essència, la seva obra es nodreix d’imatges extretes directament de l’art de la historieta japonesa (el *manga*) i la cultura oriental asiàtica, fusionant les influències amb una manera europea d’interpretar l’art contemporani. Formalment, la seva obra és fàcil de descriure: acumulació d’imatges que s’han traspassat a la tela resseguint a mà alçada la seva projecció.

1 Barro, David. *La pintura como campo de batalla en Judas Arrieta* [en línia]. 2011. <<http://www.judasarrieta.com/about-1/texts/abstract-comics/>>. [consulta: 9 novembre, 2012]

2 RUBIO NOMBLLOT, Javier. El cómic abstracto. *ABC Cultural*, Madrid, 23 d’octubre de 2010.

3 Extracte de l’entrevista realitzada el 17 de març de 2013. La transcripció està disponible en les p. 434-458.

4 ARRIETA, Judas i AAVV. *Abstract Comics*. Pekin: MA Studio, 2007.



Imatges 117, 118 i 119. Portada i dues pàgines interiors d'*Abstract Comics*.

Les insercions no tenen ordre específic de lectura ni sentit de col·locació, intercalant-se, sovint, amb textos i grafies orientals adquirint tot plegat una estètica propera al còmic. Arrieta barreja llenguatges i imatges d'arrel popular creant un atractiu *túrmix* visual. En unes obres d'aparent tot caòtic i aspecte essencialment abstracte, descontextualitza i insereix imatges que demanen la participació de l'espectador a través del reconeixement. Ho realitza d'una manera lúdica i alegre, intentant aportar experiències. Arrieta afirma repetidament que el seu interès és entretenir i divertir a l'espectador: "la meua fita és que la gent gaudeixi amb el meu treball"⁵.

Llicenciat en Pintura el 1995 per la Universidad del País Basco, cursa al mateix centre estudis de doctorat l'any 2000. El 2001 és seleccionat a la mostra del INJUVE i presenta el *Karaoke & MangaWall Project*. Aprofitant l'embranchada de guanyar alguns premis (beca de creació Arteleku i FIB Art 04, 2004; beca de creació artística Ruy de Clavijo –Casa de Asia, Barcelona–, beca de creació artística Gipuzkoako Foro Aldundia i Intervenciones-tv, Vitoria-Gasteiz, 2005), es trasllada l'any 2005 a Pequín amb la intenció de desenvolupar el treball en un context directe d'influència. El 2006 guanya el primer premi del Concurs Generaciones de Caja Madrid i obre el MA Studio, el primer programa de residència a la Xina dedicat a artistes del País Basc; allà acollirà a més de vint artistes que exposaran en el mateix centre i/o en exposicions externes organitzades per Arrieta. Ha mostrat el seu treball en nombroses galeries i centres d'art, sobretot de l'estat espanyol i la Xina, i la seva obra és present en col·leccions públiques i privades com Institution of Chinart Museum, Pekín (Xina); ARTIUM-Centro Museo Vasco de Arte Contemporáneo, Vitoria-Gasteiz; Colección Fundación Bilbao Bizkaia Kutxa Fundazioa, Bilbao; l'Embaixada d'Espanya a Tokyo; Casa Asia de Barcelona o Cajamadrid. Des del 2013, reparteix la seva residència entre Xina i Euskadi.

⁵ ALDAMA, Zigor. *Judas Arrieta / Artista multimedia: "El arte me permite convertirme en lo que no soy"*. Entrevista amb l'artista realitzada l'octubre del 2007 a Shangai. Document word. Documentació facilitada per l'artista.

2.1.1.1. Què és un mangartista? El *Manifiesto del Arte Manga*

El 13 de novembre de 1999 Judas Arrieta, llavors residint a Bilbao, escriu *EL ARTE MANGA de Judas Arrieta*⁶, que, sota el subtítol de *Manifiesto o declaración de intenciones de un artista Manga. MANGA ART GO!*, estableix, a la manera dels manifestos de les avantguardes modernes, tota una sèrie de propòsits, principis, àmbits de treball i procediments de l'Artista Manga. Tot i que l'obra ha evolucionat per realitzar-se sobretot a través d'una producció bidimensional, en un primer moment el seu abast és il·limitat, intentant cobrir totes aquelles parcel·les de producció que despertin l'interès expansiu i comunicatiu de l'artista; com ell mateix escriu, per cobrir "totes les possibles formes d'expressió"⁷. Sota el nom d'*Otaku Tales* planteja projectes que van des de la pintura a les infografies, des d'un tatami a una intervenció del gratacel del BBVA a Bilbao, des d'una filmació en vídeo a un projecte d'estada al Japó. Tot amb redactat molt despreocupat i irònic.

És important tenir el manifest en ment per entendre l'actitud irònica amb la qual Judas encara la producció d'obra d'art i la tria de les imatges per les seves pintures. Transcriu literalment "*Algunos pasos para la realización de una obra de Arte Manga*"⁸:

1. Es fundamental para el espíritu del Arte Manga que las obras que reclamen dicho estatus sean, desde un punto de vista artístico, totalmente arrolladoras. Si se crea algo que resulte ser tan artístico que lo tiene que estar mirando constantemente, habra acertado en la creación una obra de Arte Manga. Diríjase a su crítico amigo o galería de enfrente.
2. Tu obra de arte manga debes hacerla. No solo debes pensarla, tienes que hacerla con tus propias manos mientras piensas: "Puedo imaginarme a la gente disfrutando con esto. O casí. ". Para poder ser arte Manga, tiene que empezar por ser.
3. La obra de arte Manga está creada por aquel artista liberado de las cadenas de la utilidad. Representa la libertad de pensamiento y de acción: la libertad de desafiar el aplastante dominio histórico ejercido por la utilidad del arte conservador. La libertad de ser un Manga artista (prácticamente) inútil.
4. El artista Manga debe recordar con cariño todos los personajes de los dibujos animados favoritos de su infancia, homenajearlos y hacer que la gente sienta a traves de ese trabajo y demostración, lo grande que han sido para nuestra generación estos persona- jes.
5. El arte Manga es una forma de comunicación comprensible por todos en todas partes. Las obras especializadas o técnicas no cuentan. Todo niño debería disfrutar sin tener por que comprender de una obra de Arte Manga.
6. Las obras de arte manga deben realizarse con un espíritu deportivo, no competitivo.
7. La realización de una obra es fundamentalmente una actividad destinada a aportar emociones. El humor que surja de ello es un aspecto que aportara una solución poco habitual para un problema o planteamiento que en definitiva quizás no era tan proble- mático.
8. El Arte Manga es un regalo para todo el mundo.
9. El Arte Manga es universal.

⁶ Apareix en nombroses memòries i projectes d'exposicions facilitades per l'artista, però destaco l'entrada en el document *Manga art dossier*, un pdf recopilat per Arrieta, perquè reuneix les intencions de l'artista en aquell moment. Document format PDF de 45 pàgnes, 210 x 210 mm, 2001.

⁷ ARRIETA, Judas. *MANGA ART: Arte o desastre* (2012), p. 13

⁸ *Ibid.* p. 11.

2.1.2. SELECCIÓ D'IMATGES I PRODUCCIÓ

El procés de treball de Judas Arrieta comprèn una sèrie d'etapes de realització; es poden agrupar en dues fases: les que es duen a terme abans de la producció física de les obres i les que es realitzen durant el procés.

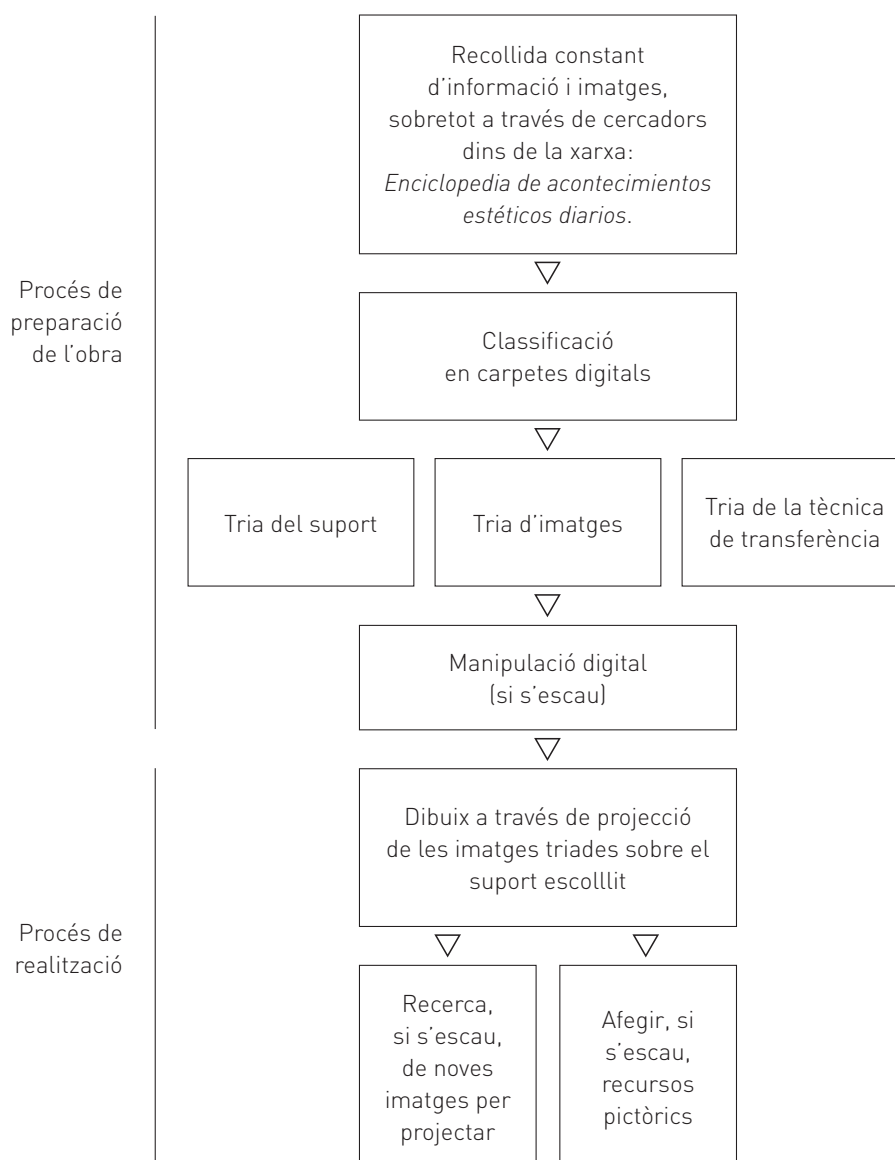
Es duen a terme prèviament:

1. D'una manera habitual, regular i constant, recopila imatges de tot tipus; sobretot són imatges que li interessin i atrauen estèticament, però també poden ser arxius o documents d'altres mitjans, com textos, cançons o pel·lícules. Amb això forma un recull personal que anomena *Enciclopedia de acontecimientos estéticos diarios*.
2. Classifica i archiva totes aquestes imatges i *links* en carpetes digitals a l'ordinador o en un disc dur, d'una manera que faciliti el seu accés quan hi hagi de recórrer durant el procés de treball.
3. Un cop considera que disposa de suficients imatges per afrontar una obra o un grup, selecciona aquelles que utilitzarà. Alhora, tria el suport; normalment, treballa sobre tela, paper o directament sobre el mur. En el cas de la tela, ha anat provant variacions, seguint aquest ordre cronològic: teles estampades, tela preparada amb emprimació blanca, i tela crua. Pel que fa a la tècnica, el més habitual és utilitzar pintura acrílica i retoladors acrílics, tipus Posca, però, en funció del suport, també utilitza retoladors amb base aigua, tipus Pentel, o amb base oli.
4. Si s'escau, realitza algun tipus de manipulació digital (retallar, ajuntar imatges...).

Durant la realització física de l'obra:

5. A través de projecció, dibuixa les imatges triades. Habitualment fa servir un canó digital connectat a un ordinador. Si s'escau, té l'opció de distorsionar les imatges modificant l'angle de projecció.
6. Sovint, durant el procés de realització, les imatges inserides "criden" a altres. Arrieta recorre llavors a les carpetes d'arxiu o a noves cerques a la xarxa. Inserta, si ho considera necessari per necessitats compositives, recursos estrictament pictòrics i plàstics. Aquesta fase del procés s'allarga fins que considera la peça acabada.

L'acte central i més important, però, és la realització de la pintura a través del dibuix. Tot el procés s'orienta per tenir les facilitats que permetin concentrar-se exclusivament en l'acte de dibuixar/pintar. D'una manera similar a l'artista xinès que ha pintat un paisatge infinites ocasions interioritzant-lo fins el punt que no l'ha de pensar quan el realitza, o el lluitador d'arts marcial que es concentra en la realització d'unes figures que coneix perfectament, Arrieta vol que no hi ha cap altra cosa en la seva ment a l'hora de pintar que la concentració en el gest i la fluïdesa del traç; per això, les imatges han d'estar preparades amb antelació i la seva tasca s'ha de limitar a recórrer concentradament amb un retolador o un pinzell el traç projectat; no ha d'haver-hi cap preocupació per la imatge que



Esquema 01. Procés de treball de Judas Arrieta.

s'estigui representant, perquè totes les decisions ja han estat preses. L'artista Riiko Sakkinen, parla de *kung-fu* per referir-se a la manera d'entendre Arrieta el dibuix de les obres:

“Las obras de Judas Arrieta no son garabatos sino *garrabatos*. Dibujos con garra. *Kung-fu Art*. *Kung-fu* es la habilidad adquirida a través del tiempo, esfuerzo y dedicación, en cualquier actividad que se realice procurando hacerlo de la mejor manera posible. Su uso refiriéndose a las artes marciales surgió por el contacto con los occidentales, quienes lo tradujeron como «trabajo continuo»⁹”.

9 Sakkinen, Riikko. *Kung Fu Art* [en línia]. [Consulta, 4 de desembre, 2014]. Disponible a: <<http://www.judasarrieta.com/others/exhibitions/ziriborroak-garrabatos/>>. Mantic la transcripció en castellà per no alterar el sentit dels jocs de paraules.

Com que no hi ha una voluntat de representació en el moment de la realització, Arrieta considera que produeix pintures abstractes. Parteix d'unes imatges completament significatives però genera una imatge nova abstracta. "Vull demostrar que pinto quadres abstractes"¹⁰. Curiosament, la seva obra es pot debatre entre el pop i l'abstracció: el pop, en quant s'apropia d'icones de la cultura popular i les inserta en el seu treball; en l'abstracció, en quant en el procés de realització no hi ha una intencionalitat de construcció d'imatge referencial, sinó que hi ha un procés i un rigor en la manera de pintar. "La meua idea de la pintura és més abstracta, encara que en les meves obres apareguin imatges figuratives. Pinto a través del dibuix, però utilitzo com excusa imatges que m'agraden. La base de la meua pintura són les línies".¹¹



Imatge 120. *Hero wife*. 2006. Tècnica mixta sobre tela estampada. 145 x 190 cm.

En els seus inicis, Arrieta va realitzar nombroses obres sobre teles prèviament estampades (imatge superior), teles variades de magatzem per a tot tipus d'ús; això vinculava encara més les seves imatges amb la cultura popular i evitava haver de començar l'obra de zero, gaudint d'un fons predefinit. La importància de limitar la realització al procés del dibuix l'ha portat a eliminar la tela estampada per treballar sobre fons amb emprimació de blanc, o directament sobre teles crues, amb una similitud més gran a la blancor del paper del còmic, limitant interferències visuals. Sovint realitza intervencions sobre murs, el que li permet treballar amb formats grans i realitzar escenaris visuals.

10 ARRIETA, Judas. *Op. Cit.* p. 13.

11 ANDRÉS, Juan G. *Judas Arrieta, pintor y artista: "Intento pintar como si fuese un artista chino; es imposible, pero divertido"*. Noticias de Gipuzkoa Domingo, 15 de enero de 2006, p. 80.

2.1.3. ANÀLISI ICONOGRÀFICA DE L'OBRA. INTERACCIONS I PROCESSOS DE TRANSFERÈNCIA

2.1.3.1. *Momotaro*.

Momotaro és el protagonista d'un dels contes o llegendes tradicionals més coneguts del Japó. Dos ancians que no havien pogut tenir fills, un dia es troben un nen surant en un riu; aquest és en Momotaro, que ha nascut de l'interior d'un préssec gegant (d'aquí el seu nom: en japonès, *momo* equivaldria a préssec, i *tar* és un nom masculí comú). Quan creix, decideix recuperar un tresor a l'illa d'Onigashima (coneguda com l'illa dels dimonis). En el seu camí es troba amb diferents animals; un faisà, un gos i un mico els quals, gràcies a la generositat que el noi mostra amb ells, l'acompanyaran en la seva travessa. Quan arriba a l'illa, acaba amb els dimonis i salva els habitants, convertint-se en un heroi. *Momotaro* és un conte tradicional popular, i apareix citat en episodis de sèries prou conegudes al nostre país, com Doraemon, Shin Chan i el Detectiu Conan, per exemple¹².

Arrieta revesteix una història universal i genèrica d'herois que van en cavall i princeses d'estètica oriental, d'una manera gairebé còmica. Reuneix un conjunt d'elements i personatges, els representa apropiant-se d'imatges *manga* i deixa marge per a l'atzar amb la inclusió del "cavall", representat amb la troballa del cotxe dels emigrants Arrieta mecànics. El cotxe esdevé un element compositiu cabdal, tanca el cercle visual i dona força a tota la part inferior de l'obra amb una gran taca vermella. Alhora, recondueix l'element atzarós per permetre noves lectures a l'obra; el cotxe comporta la inclusió de la ikurrinya basca, creant un xoc visual d'elements figuratius i reconeixibles amb una contraposició cultural entre el *samurai* i la bandera d'Euskadi. La figura de la *geisha* invertida a l'esquerra del guerrer construeix, amb ell, una icona gegant del *ying yang* que obra una nova capa interpretativa. Tot plegat, però, esdevé una excusa per trobar els elements que li permetin crear una composició visual, on la història acaba sent irrellevant, però que no li impedeix oferir pistes múltiples a l'espectador perquè pugui construir la seva pròpia interpretació.

¹² *Momotaro* [en línia]. Viquipèdia [consulta, 23 de març 2013]. Disponible a: <<http://es.wikipedia.org/wiki/Momotaro>>.

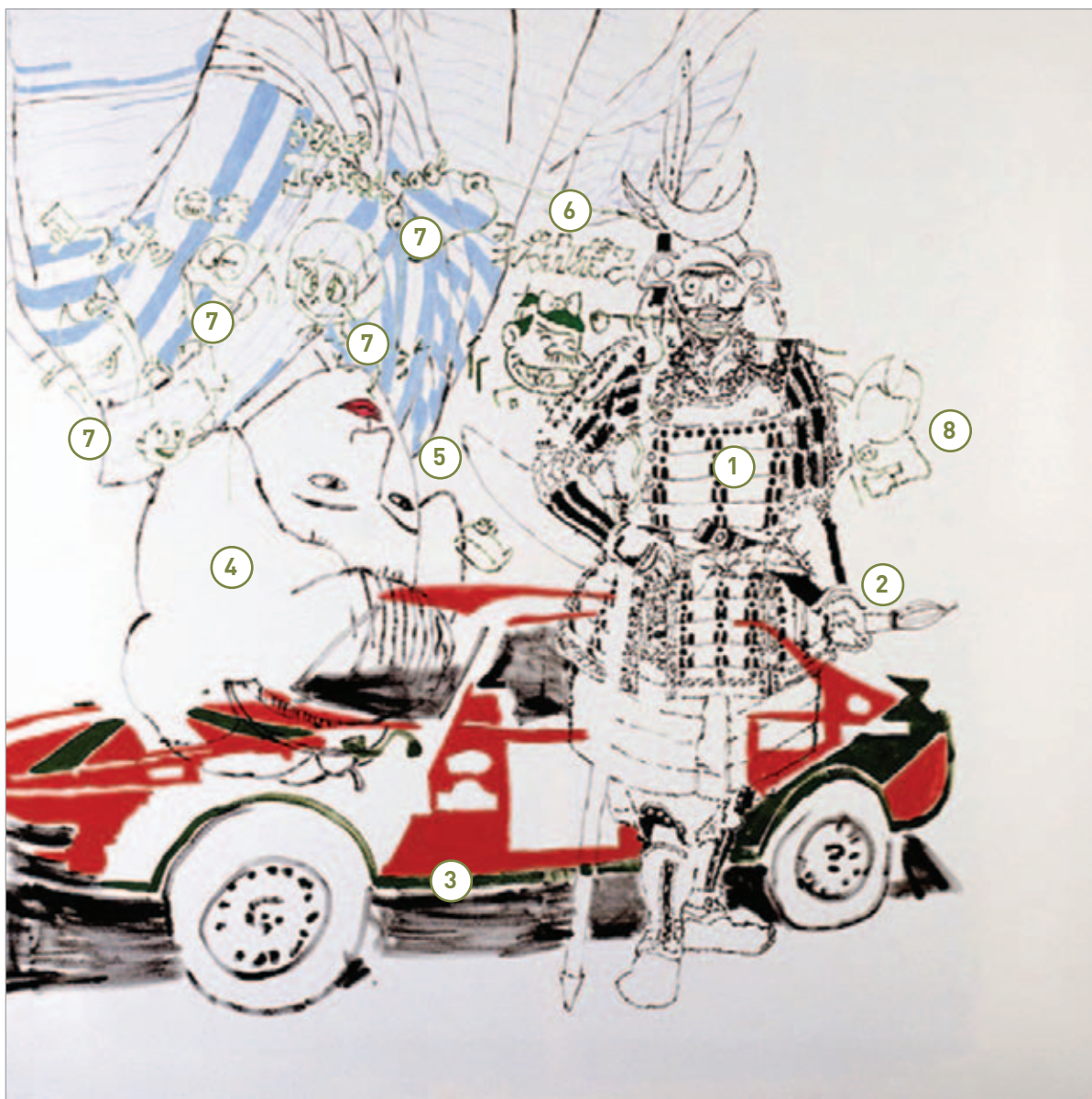
Obra (imatge 121):

Momotaro, 2005.

Tècnica mixta sobre tela.

200 x 200 cm.

[Obra guanyadora de la convocatòria *Generaciones 2006*, Caja Madrid].



1 Referent iconogràfic



Àmbit d'apropiació
Cultura tradicional japonesa.

Font / Autor
-


Origen geogràfic
Japó.

Context cultural
Cultura tradicional japonesa.

Objecte (imatge 122)
Samurai.

Significat
Guerrer japonès anterior a la industrialització del país.

2 Referent iconogràfic



Àmbit d'apropiació
Àmbit professional de l'artista.

Font / Autor
-

Origen geogràfic
-

Context cultural
Cultura universal.

Objecte (imatge 123)
Pinzell.




Significat
Significat real: eina de pintor.



Inserció



Estratègia
Apropiació.
Recontextualització.

Significat aportat
El samurai fa la funció de Momotaro, i representa alhora la figura de l'artista.
L'artista esdevé un guerrer que utilitza el pinzell com arma.

3	Referent iconogràfic	Àmbit d'apropiació	Inserció	Estratègia
	 	Curses de motor. Font / Autor - Origen geogràfic Euskadi / EE.UU. Context cultural Curses de motor. Significat Significat real: vehicle amb ikurrinya en el capó.		Apropiació. Recontextualització. Significat aportat El cotxe fa la funció de la muntura del cavaller. Els samurais no portaven cavall, però Arrieta identifica al samurai amb un cavaller genèric. Crea un element de sorpresa i de xoc cultural en l'espectador i alhora una cita al seu origen amb la ikurrinya pintada al capó del cotxe.
	Objecte (imatge 124 i 125) Cotxe Carlos Arrieta "Arrieta MotorSports", 1984.			

4	Referent iconogràfic	Àmbit d'apropiació	Inserció	Estratègia
		Cultura tradicional japonesa. Font / Autor - Origen geogràfic Japó. Context cultural Cultura tradicional japonesa. Significat Artista japonesa tradicional i professional de l'entreteniment.		Apropiació. Recontextualització. Significat aportat La <i>geisha</i> fa la funció de nòvia de l'heroi (heroi en sentit genèric). En reproduir-la cap per avall, perd el significat literal i esdevé només imatge, però evidencia el seu sentit capgirat representant una imatge del <i>Ying yang</i> .
	Objecte (imatge 126) <i>Geisha</i> .			

5

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 127)

Ying yang.

Àmbit d'apropiació

Domini públic, tradició oriental convertida en imatge univresal.

Font / Autor

-

Origen geogràfic

Xina? (Orient).

Context cultural

Religió oriental esdevinguda icona universal.

Significat

Dualitat de l'univers segons el taoisme.

Inserció



Estratègia

Metàfora visual.

Significat aportat

La *geisha* invertida i Momotaro (l'artista) conformen una imatge dual que es compensa, d'una manera similar al concepte de *ying yang*.

6

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 128)

Onomatopeies /grafies estil *manga*.

Àmbit d'apropiació

Manga.

Font / Autor

-

Origen geogràfic

Japó.

Context cultural

Cultura impresa popular japonesa (*manga*) esdevinguda universal.

Significat

Significat literal desconegut i irrellevant. Significat icònic d'informació, exclamació, a través del llenguatge del còmic, amb origen cultural oriental.

Inserció


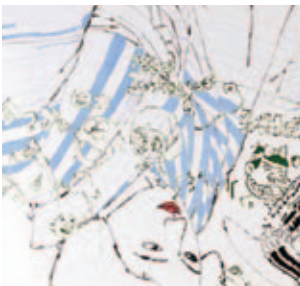




Estratègia

Apropiació. Inserció gràfica.

Significat aportat

Element utilitzat com recurs compositiu amb al·lusions a l'estètica *manga* i del còmic en general.

<p>7</p> <p>Referent iconogràfic</p> 	<p>Àmbit d'apropiació</p> <p>Manga i anime.</p>	<p>Inserció</p>  	<p>Estratègia</p> <p>Apropiació. Recontextualització.</p>
	<p>Font / Autor</p> <p>Varis.</p>		<p>Significat aportat</p> <p>Els personatges formen un grup coral que escenifica les aventures de Momotaro. Entre el grup de personatges, difícils d'identificar, s'intueix la figura d'un Power Ranger, evocant la figura d'un fantàstic samurai contemporani.</p>
	<p>Origen geogràfic</p> <p>Japó.</p>		
	<p>Context cultural</p> <p>Cultura impresa popular japonesa (<i>manga</i>) esdevinguda universal.</p>		
	<p>Objecte (imatge 129)</p> <p>Personatges de <i>manga</i> i <i>anime</i> variats.</p>		
	<p>Significat</p> <p>Personatges de tot tipus, evidenciant que són extrems de la cultura <i>manga</i>.</p>		

<p>8</p> <p>Referent iconogràfic</p> 	<p>Àmbit d'apropiació</p> <p>Manga i anime, però d'origen nord-americà.</p>
	<p>Font / Autor</p> <p>Haim Saban, Shuki Levy (1993).</p>
	<p>Origen geogràfic</p> <p>Japó / EE.UU.</p>
	<p>Context cultural</p> <p>Sèries de televisió japoneses i occidentals.</p>
	<p>Objecte (imatge 130)</p> <p>Power Ranger.</p>
	<p>Significat</p> <p><i>Power Rangers</i> es una serie de televisió nord-americana, basada en <i>Super Sentai</i>, una sèrie de televisió japonesa de l'anomenat gènere <i>tokusatsu</i> (efectes especials).</p>

2.1.3.2. 47 Ronin

Arrieta traspasa les imatges a la tela atret per l'estètica i sense buscar narrativitat; aquestes són l'excusa per construir una imatge abstracta. Això no treu, però, que al darrere pugui haver-hi una motivació o un fil argumental que justifiqui o motivi la recopilació. D'una manera semblant a l'analitzada *Momotaro*, en *47 Ronin* l'argument existeix: un homenatge a la llegenda dels *47 Ronin*¹³, reemplaçant els *samurais* sense senyor per personatges significatius de la cultura *manga*. El que comença com un homenatge a la cultura japonesa i en particular als *ronin* i la seva lleialtat, acaba esdevenint un homenatge al *manga* i, alhora, en un repte perquè aquell que se'n consideri un expert, sigui capaç d'identificar-los. Jo he aconseguit identificar-ne disset.

El fet de tenir una obra amb un procés de realització limitat (quan es dibuixi el ronin número 47 la peça haurà d'estar acabada), supedita la lògica de la pintura a un argument llunyà a tota emoció o racionalitat lligada a l'abstracció, i fonamenta la seva pràctica en quelcom processual. Ara bé, en benefici d'un control sobre la imatge final, Arrieta es guarda una carta amagada, i és la ubicació del títol vermell: en la pràctica, les grans lletres de *47 ronin* serveixen per compensar la taca vermella que suposa l'ós de la banda dreta i aconseguir una composició visualment equilibrada. Per acabar de tancar la imatge, afegeix una línia horitzontal negra en la peça de la dreta. Les línies sobreposades en diferents colors dels personatges creen una curiosa sensació de moviment d'on sobresurten les imatges que identifiquem.

13 La llegenda dels *47 ronin* o la *Llegenda dels 47 samurais*, és una història japonesa considerada llegenda nacional i la més famosa relativa al *Bushido* (el codi d'honor *samurai*). Diu la història que un grup de *47 samurais* es van veure obligats a convertir-se en *ronin* (*samurai* sense senyor) d'acord amb el seu codi d'honor, després que el seu *dàimio* (senyor feudal) es veiés obligat a cometre el *seppuku* (ritual per suïcidar-se), per haver agredit un alt funcionari judicial anomenat Kira Yoshinaka. Els ronin van idear un pla per venjar al seu *dàimio*, assassinant a Kira Yoshinaka, i tota la seva família. Els 47 ronin van esperar aproximadament un any i mig per no despertar sospites entre la justícia japonesa i, un cop comès l'assassinat, es van lliurar a la justícia; en lloc de ser sentenciats com criminals, se'ls va permetre cometre *seppuku* (suicidi ritual obrint-se el ventre). Aquesta llegendària història es va fer molt popular en la cultura del Japó, perquè mostra lleialtat, sacrifici, persistència i honor. Font: Viquipèdia [en línia]. [Consulta, 8 de febrer, 2014]. Disponible a: <http://ca.wikipedia.org/wiki/47_ronin>.

Obra (imatge 131):



47 Ronin, 2010.



Acrílic i retoladors sobre tela.


100 x 200 cm.



1	Referent iconogràfic	Àmbit d'apropiació	Inserció	Estratègia
		Sèrie de televisió.		Apropiació. Recontextualització.
	Font / Autor	Eiji Tsuburaya (1966).		Significat aportat
	Origen geogràfic	Japó.		Un dels 47 Ronin.
	Context cultural	Cultura popular japonesa.		
	Significat	Personatge de la sèrie homònima de TV, popularíssima al Japó. Creada el 1966, <i>Ultraman</i> es situa en un futur llavors llunyà (1993), on la terra és atacada per bèsties colossals i sinistres alienígenes. Hi ha moltes versions posteriors d' <i>Ultraman</i> .		
	Objecte (imatge 132)	Ultraman.		

2	Referent iconogràfic	Àmbit d'apropiació	Inserció	Estratègia
		<i>Manga</i> (gènere <i>mecha</i> : robots gegants controlats per un pilot) i <i>anime</i> .		Apropiació i recontextualització (apareix amb les dues meitats separades).
	Font / Autor	Go Nagai (1972).		Significat aportat
	Origen geogràfic	Japó.		Un dels 47 Ronin.
	Context cultural	Cultura popular japonesa, exportada a Occident.		
	Significat	Personatge meitat home, meitat dona, de <i>Mazing Z</i> .		
	Objecte (imatge 133)	Baron Ashler / Baron Ashura.		

3	Referent iconogràfic	Àmbit d'apropiació	Inserció	Estratègia
		<i>Manga</i> (gènere <i>mecha</i> : robots gegants controlats per un pilot) i <i>anime</i> .		Apropiació. Recontextualització.
	Objecte (imatge 134)	Font / Autor		Significat aportat
	Doctor Infierno o Dr. Hell	Go Nagai (1972).		Un dels 47 <i>Ronin</i> .
		Origen geogràfic		
		Japó.		
		Context cultural		
		Cultura popular japonesa, exportada a Occident.		
		Significat		
		L'enemic número u de <i>Mazinger Z</i> i de la humanitat.		

4	Referent iconogràfic	Àmbit d'apropiació	Inserció	Estratègia
		<i>Manga</i> i <i>anime</i> .		Apropiació. Recontextualització.
	Objecte (imatge 135)	Font / Autor		Significat aportat
	Ninja Hattori.	Fujiko Fujio (Hiroshi Fujimoto i Motoo Abiko), (1964).		Un dels 47 <i>Ronin</i> .
		Origen geogràfic		
		Japó.		
		Context cultural		
		Cultura popular japonesa, exportada a Occident.		
		Significat		
		Personatge protagonista del popular <i>manga</i> i <i>anime</i> <i>Ninja Hattori</i> . A Catalunya es va fer popular per la sèrie d' <i>anime</i> que es va emetre a mitjans de la primera dècada del 2000.		

5

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 136)

Nobita Nobi.

Àmbit d'apropiació

Manga i anime.

Font / Autor

Fujiko F. Fujio (1969).

Origen geogràfic

Japó.

Context cultural

Cultura popular japonesa, exportada a Occident.

Significat

Coprotagonista del *manga* i *anime Doraemon*, popular a Espanya per la seva publicació per Planeta DeAgostini i diverses pel·lícules al cinema; a Catalunya, per l'emissió de la sèrie al Club Súper 3 des del 2005.

En *Doraemon* ve de l'espai per viure a casa d'en Nobita.

Inserció



Estratègia

Apropiació.
Recontextualització.

Significat aportat

Un dels 47 Ronin.

6

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 137)

Devilman (Akira Fudo o Ryo Asuka).

Àmbit d'apropiació

Manga i anime.

Font / Autor

Go Nagai (1972).

Origen geogràfic

Japó.

Context cultural

Cultura popular japonesa exportada a Estats Units.

Significat

Akira Fudo i Ryo Asuka són els dos protagonistes principals de *Devilman*, una història d'adolescentes i dimonis.

Físicament són molt semblants, un moreno i l'altre ros; com que el dibuix és només linial, no podem distingir quin dels dos ha representat Arrieta.

Inserció






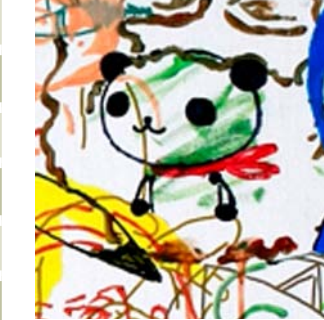
Estratègia

Apropiació.
Recontextualització.

Significat aportat

Un dels 47 Ronin.

<p>7 Referent iconogràfic</p>	<p>Àmbit d'apropiació</p>	<p>Inserció</p>	<p>Estratègia</p>
	<p>Videojocs, <i>manga</i> i <i>anime</i>.</p>		<p>Apropiació. Recontextualització.</p>
<p>Objecte (imatge 138)</p>	<p>Font / Autor</p>	<p>Significat aportat</p>	<p>Un dels 47 <i>Ronin</i>.</p>
<p>Pikachu.</p>	<p>Satoshi Tajiri (1996).</p>	<p>Significat aportat</p>	<p>Un dels 47 <i>Ronin</i>.</p>
<p>Objecte (imatge 138)</p>	<p>Origen geogràfic</p>	<p>Significat aportat</p>	<p>Un dels 47 <i>Ronin</i>.</p>
<p>Pikachu.</p>	<p>Japó.</p>	<p>Significat aportat</p>	<p>Un dels 47 <i>Ronin</i>.</p>
<p>Objecte (imatge 138)</p>	<p>Context cultural</p>	<p>Significat aportat</p>	<p>Un dels 47 <i>Ronin</i>.</p>
<p>Pikachu.</p>	<p>Cultura popular japonesa, amb difusió universal.</p>	<p>Significat aportat</p>	<p>Un dels 47 <i>Ronin</i>.</p>
<p>Objecte (imatge 138)</p>	<p>Significat</p>	<p>Significat aportat</p>	<p>Un dels 47 <i>Ronin</i>.</p>
<p>Pikachu.</p>	<p>El més conegut de les 721 criatures de <i>Pokémon</i>, inicialment un videojoc que primer es va traspasar a <i>manga</i> i <i>anime</i>, i, posteriorment, a tot tipus de marxandatge, amb difusió i èxit mundial.</p>	<p>Significat aportat</p>	<p>Un dels 47 <i>Ronin</i>.</p>

<p>8 Referent iconogràfic</p>	<p>Àmbit d'apropiació</p>	<p>Inserció</p>	<p>Estratègia</p>
	<p><i>Anime</i>.</p>		<p>Apropiació. Recontextualització.</p>
<p>Objecte (imatge 139)</p>	<p>Font / Autor</p>	<p>Significat aportat</p>	<p>Un dels 47 <i>Ronin</i>.</p>
<p>Panda Z.</p>	<p>Shuichi Oshida (2004).</p>	<p>Significat aportat</p>	<p>Un dels 47 <i>Ronin</i>.</p>
<p>Objecte (imatge 139)</p>	<p>Origen geogràfic</p>	<p>Significat aportat</p>	<p>Un dels 47 <i>Ronin</i>.</p>
<p>Panda Z.</p>	<p>Japó.</p>	<p>Significat aportat</p>	<p>Un dels 47 <i>Ronin</i>.</p>
<p>Objecte (imatge 139)</p>	<p>Context cultural</p>	<p>Significat aportat</p>	<p>Un dels 47 <i>Ronin</i>.</p>
<p>Panda Z.</p>	<p>Cultura popular japonesa exportada a Estats Units.</p>	<p>Significat aportat</p>	<p>Un dels 47 <i>Ronin</i>.</p>
<p>Objecte (imatge 139)</p>	<p>Significat</p>	<p>Significat aportat</p>	<p>Un dels 47 <i>Ronin</i>.</p>
<p>Panda Z.</p>	<p><i>Panda Z, el Robonimation</i>, és una sèrie de capítols curts d'<i>anime</i> que parodiaven el popular <i>Mazinger Z</i>.</p>	<p>Significat aportat</p>	<p>Un dels 47 <i>Ronin</i>.</p>

9

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 140)

Eightman (o 8 man).

Àmbit d'apropiació

Manga i anime.

Font / Autor

Kazumasa Hiraii (1963).

Origen geogràfic

Japó.

Context cultural

Cultura popular japonesa, exportada a Occident.

Significat

El primer Superheroi japonès *cyborg*, protagonista de la sèrie homònima, suposadament la inspiració pel nord-americà Robocop.

Lluita contra el crim i obté l'energia d'unes cigarretes que porta al cinturó.

Inserció



Estratègia

Apropiació.
Recontextualització.

Significat aportat

Un dels 47 Ronin.

10

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 141)

Shokupanman.

Àmbit d'apropiació

Manga i anime.

Font / Autor

Takashi Yanase (1973).

Origen geogràfic

Japó.

Context cultural

Cultura popular japonesa.

Significat

Personatge d'*Anpanman*, un dels *animes* més populars al Japó entre els més petits. Està fet de *shokupan*, una varietat japonesa del pa de motlle.

L'autor, havent patit gana durant la segona guerra mundial, i somiat moltes vegades amb menjar *anpan* (un pastisset de melmelada de mongetes), s'inspirà en aquest i altres productes comestibles.

Inserció





Estratègia

Apropiació.
Recontextualització.

Significat aportat

Un dels 47 Ronin.

<p>11 Referent iconogràfic</p>	<p>Àmbit d'apropiació</p>	<p>Inserció</p>	<p>Estratègia</p>
	<p><i>Manga i anime.</i></p>		<p>Apropiació. Recontextualització.</p>
<p>Objecte (imatge 142)</p>	<p>Font / Autor</p>	<p>Significat aportat</p>	<p>Un dels 47 Ronin.</p>
<p>Doraemon.</p>	<p>Fujiko F. Fujio (1969).</p>		
	<p>Origen geogràfic</p>		
	<p>Japó.</p>		
	<p>Context cultural</p>		
	<p>Cultura popular japonesa, exportada a Occident.</p>		
	<p>Significat</p>		
	<p>Doraemon, el gat còsmic, és el protagonista del <i>manga</i> i <i>anime</i> homònim. Ve de l'espai i de la seva butxaca pot extreure qualsevol cosa imaginable.</p>		

<p>12 Referent iconogràfic</p>	<p>Àmbit d'apropiació</p>	<p>Inserció</p>	<p>Estratègia</p>
	<p><i>Manga</i> (gènere <i>mecha</i>: robots gegants controlats per un pilot) i <i>anime</i>.</p>		<p>Apropiació. Recontextualització.</p>
<p>Objecte (imatge 143)</p>	<p>Font / Autor</p>	<p>Significat aportat</p>	<p>Un dels 47 Ronin.</p>
<p>Koji Kabuto.</p>	<p>Go Nagai (1972).</p>		
	<p>Origen geogràfic</p>		
	<p>Japó.</p>		
	<p>Context cultural</p>		
	<p>Cultura popular japonesa, exportada a Occident.</p>		
	<p>Significat</p>		
	<p>Protagonista de la sèrie i pilot del robot Mazinger Z.</p>		

13

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 144)

Cobra.

Àmbit d'apropiació

Manga i anime.

Font / Autor

Buichi Terasawa (1978).

Origen geogràfic

Japó.

Context cultural

Cultura popular japonesa exportada als Estats Units.

Significat

Cobra és el protagonista del *manga* homònim; en un futur llunyà, viu aventures a mig camí entre un *espaguetti western* i una història de samurais.

Inserció



Estratègia

Apropiació.
Recontextualització.

Significat aportat

Un dels 47 Ronin.

14

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 145)

Tetsujin 28-go, també conegut com Iron Man 28 i Gigantor.

Àmbit d'apropiació

Manga.

Font / Autor

Tetsuo Imazawa (1963).

Origen geogràfic

Japó.

Context cultural

Cultura popular japonesa, exportada a Estats Units.

Significat

Precursor en el *manga* del gènere *mecha* (robots gegants controlats per un pilot, com el posterior Mazingar Z).

Inserció





Estratègia

Apropiació.
Recontextualització.

Significat aportat

Un dels 47 Ronin.

<p>15 Referent iconogràfic</p>	<p>Àmbit d'apropiació</p>	<p>Inserció</p>	<p>Estratègia</p>
	<p>Manga.</p>		<p>Apropiació. Recontextualització.</p>
<p>Objecte (imatge 146)</p>	<p>Font / Autor</p>	<p>Significat aportat</p>	<p>Un dels 47 Ronin.</p>
<p>Mr. Popo (o Momo).</p>	<p>Akira Toriyama (1984).</p>	<p>Context cultural</p>	
	<p>Origen geogràfic</p>	<p>Cultura popular japonesa, exportada a Occident.</p>	
	<p>Japó.</p>	<p>Significat</p>	
	<p>Context cultural</p>	<p>Personatge de <i>Bola de Drac</i>, un dels <i>manga</i> més famosos de la història.</p>	
	<p>Cultura popular japonesa, exportada a Occident.</p>	<p>Momo és l'ajudant de Kamisama (déu del planeta Terra), l'acompanya durant tota la sèrie i és l'encarregat d'atendre els visitants.</p>	

<p>16 Referent iconogràfic</p>	<p>Àmbit d'apropiació</p>	<p>Inserció</p>	<p>Estratègia</p>
	<p>Anime coreà.</p>		<p>Apropiació. Recontextualització.</p>
<p>Objecte (imatge 147)</p>	<p>Font / Autor</p>	<p>Significat aportat</p>	<p>Un dels 47 Ronin.</p>
<p>Chadolbawi.</p>	<p>Shin Dong-hun, director (1967).</p>	<p>Context cultural</p>	
	<p>Origen geogràfic</p>	<p>Producció coreana de gran èxit basada en una llegenda local.</p>	
	<p>Corea.</p>	<p>Significat</p>	
	<p>Context cultural</p>	<p>Personatge coprotagonista de la pel·lícula d'animació <i>Hopi and Chadol Bawi</i>. Amb el seu company Hopi, lluita contra policies corruptes i bandits.</p>	

17

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 148)

The Golden Bat.

Àmbit d'apropiació

Kamishibai (narrador d'històries ambulants), *manga* i *anime*.

Font / Autor

Ichiro Suzuki i Takeo Nagamatsu (1930).

Origen geogràfic

Japó.

Context cultural

Cultura popular japonesa.

Significat

Precursor dels superherois japonesos, va començar a través dels *kamishibai* per fer posteriorment el salt a *manga* i *anime*.

Déu de la justícia i protector dels dèbils provinent d'Atlantis.

Inserció



Estratègia

Apropiació.
Recontextualització.

Significat aportat

Un dels 47 *Ronin*.

2.1.3.3. *Amazing Heroes*

Com s'exemplifica en les tres imatges al peu, Arrieta sovint titula les obres amb la repetició d'alguna de les frases o paraules escrites sobre la tela. En l'obra analitzada, el títol ve donat per la reproducció de la capçalera de la revista *Amazing Heroes*, una publicació nord-americana de còmics de la dècada dels 80. Em decanto a pensar, però, que el títol juga també amb el contingut d'una manera descriptiva i similar a la que hem trobat en *47 ronin* (p. 136 i següents): el títol descriu el contingut; les imatges representades són personatges d'*anime*, *manga* i còmic, superherois i *ninjes* que, d'una o altra manera, encarnen la figura d'un heroi; alguns, potser, d'una manera imprevista i sorprenent, encaixant amb el terme *amazing* (sorprenent).

Amb el temps, l'obra d'Arrieta formalment ha evolucionat poc, però en canvi sí que ho ha fet força en l'àmbit iconogràfic: el que inicialment era un repertori d'imatges extretes majoritàriament d'un context oriental, s'ha eixamplat a totes aquelles imatges que despertin interès a l'artista dels dos contextos culturals que coneix: oriental i occidental. Els àmbits d'apropiació continuen sent gairebé els mateixos (còmic en general, animació i cinema), però l'abast cultural i geogràfic s'ha expandit.



Esquerra: imatge 149. *Keep moving*, 2013. Tècnica mixta sobre tela. 200 x 200 cm.

Centre: imatge 150. *Moneda rota*, 2013. Tècnica mixta sobre tela. 200 x 200 cm.

Esquerra: imatge 151. *Ultra Q*, 2013. Tècnica mixta sobre tela. 200 x 145 cm.

Arrieta s'aprofita del calaix de sastre virtual en el qual l'espectador ubica tot el que li remeti a *manga* i còmic i inserta una icona nord-americana com Woody Woodpecker entremig de *ninjes* i Ultraman. Alhora, juga a l'engany: col·loca allà on sembla que hi hauria d'haver un Mazinger Z (veiem dibuixat molt gran en Koji, el seu pilot), a la seva imitació coreana Taekwon V, establint un joc només amb aquell espectador avançat que és capaç d'identificar les imatges. Algunes imatges apareixen fragmentàriament o inacabades, evidenciant que la imatge en sí no és important i proposant un joc semblant de reconeixement i identificació. Aquests dos aspectes s'evidencien en la figura del Shin Chan, que està ubicada com si fos un exercici per aprendre a dibuixar. Quelcom semblant passa amb les grafies, on detectem caràcters també coreans. La barreja intencionada de paraules occidentals (*DVD special edition*, ...Yo la mato) fan que sigui més destacable sigui la fusió i barreja que no pas la font original. El que importa és el fet, la construcció d'una imatge

nova no referencial amb la superposició d'imatges significatives; una imatge, però, que permet rescatar les imatges utilitzades, establint aquests jocs amb l'espectador. .

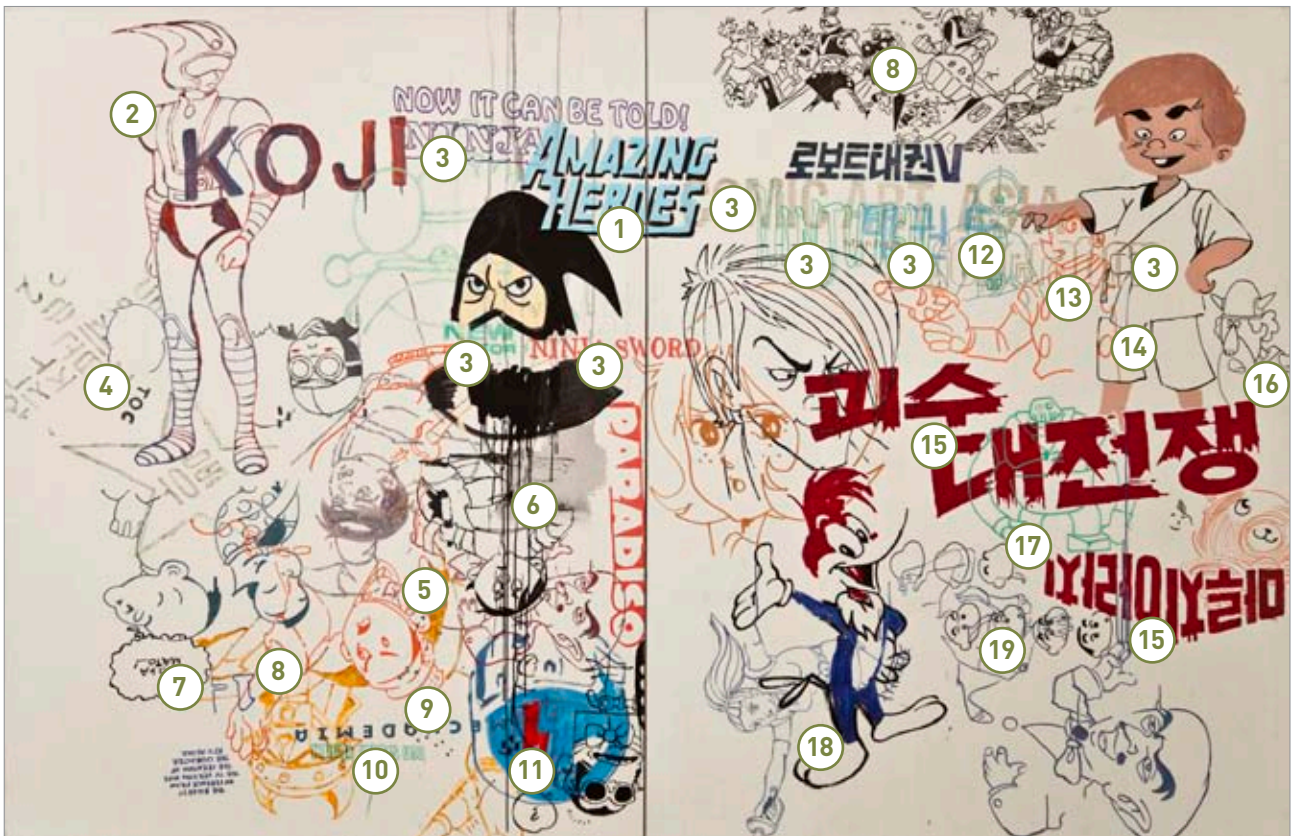
Els textos afegeixen complexitat a l'obra. Al·ludeixen a arts marcial, cobertes i rètols en general, onomatopeies i globus. Afegeixen un codi visual més, aportant densitat. Trobem la capçalera de la publicació elitista *Mechademia*, citant una possible font d'imatges, jo crec que amb la intenció d'evidenciar que la recerca no és apassionada, sinó un mètode de treball racional, devaluant el possible caràcter de *fan* que es podria transmetre de la tria. Altres evidències que denoten les fonts de l'artista les trobem en la frase *DVD Special Edition* i el globus de text *...Yo la mato*, per si algú li quedaven dubtes de l'origen de les imatges, situant les diferents nacionalitats de les cultures populars representades en el mateix nivell. Una obra que cada vegada s'apropa més a una fusió cultural.

Obra (imatge 152):

Amazing Heroes, 2013.

Tècnica mixta sobre tela.

200 x 300 cm.



1

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 153)

Capçalera *Amazing Heroes*.

Àmbit d'apropiació

Còmic nord-americà.

Font / Autor

Michael Catron (primer editor, 1981).

Origen geogràfic

EE.UU.

Context cultural

Cultura còmic nord-americana.

Significat

Publicació sobre superherois realitzada a partir del còmic homònim, editada a EE.UU. entre 1981 i 1992.

Inserció



Estratègia

Apropiació.

Significat aportat

Apropiació de la capçalera de la publicació per convertir-la en el títol i, problemement, també el tema de l'obra.

2

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 154)

Koji Kabuto (amb el vestit de pilot de Mazinger Z).

Àmbit d'apropiació

Manga i *anime*.

Font / Autor

Go Nagai (1972).

Origen geogràfic

Japó.

Context cultural

Cultura popular japonesa, exportada a Occident.

Significat

Protagonista i pilot del robot *Mazinger Z* del popular *manga* homònim. A l'estat espanyol es va fer popular per la sèrie d'*anime* que es va emetre a TVE1 a finals dels anys 70.

Inserció

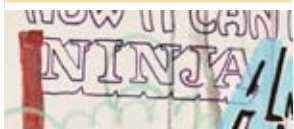






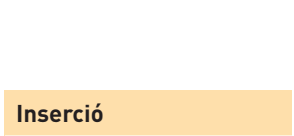

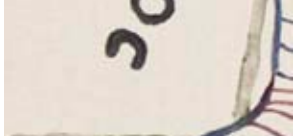







Estratègia

Apropiació. Recontextualització.

Significat aportat

Un dels *Amazing Heroes* que proposa l'obra.

3	Referent iconogràfic	Àmbit d'apropiació	Inserció	Estratègia
		Paraules, idees, conceptes.		Apropiació. Recontextualització.
	Font / Autor			Significat aportat
	Objecte	-		Arrieta reitera els seus interessos i obsessions no només a través de la via visual, sinó també a través del text, repetint idees i conceptes. Les paraules, sovint, en superposar-se, creen nous significats i ens remetent a la saturació de textos i imatges dinàmiques del <i>manga</i> . Arrieta aprofita el poder dels textos com elements gràfics.
	Parauls variades: <i>Ninja.</i> <i>New for.</i> <i>Ninja Sword.</i> <i>Manhwa.</i> <i>Comic Art Asia.</i> <i>Generation.</i> <i>Ninjutsu.</i>	Origen geogràfic		
		Japó.		
		Context cultural		
		Cultura tradicional japonesa.		
		Significat		
		Gerrer mercenari japonès. Espasa del ninja. Novetat. <i>Manga.</i> Còmic Art Asiàtic. Generació. Art marcial japonesa de l'espionatge.		
				
				
				
				
				
				

4	Referent iconogràfic	Àmbit d'apropiació	Inserció	Estratègia
---	-----------------------------	---------------------------	-----------------	-------------------

		Còmic en general.		Apropiació. Recontextualització.
	Font / Autor			Significat aportat
	Objecte	Desconegut.		Reiteració de la importància d'una de les fonts (còmic i <i>manga</i>) de les imatges, utilitzant alguns dels seus recursos com l'onomatopeia.
	Onomatopeia: <i>Toc</i> .	Origen geogràfic		
		-		
		Context cultural		
		Cultura popular universal.		
		Significat		
		Convenció específica del món del còmic per identificar un so adequat visualment la grafia.	</	

5

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 155)

Imatge d'animació coreana.

Àmbit d'apropiació

Pel·lícules d'animació coreana.

Font / Autor

Desconegut.

Origen geogràfic

Corea.

Context cultural

El 1961, Corea va patir un cop militar; la repressió i censura posterior van provocar una disminució de les produccions d'animació.

Significat

Personatge de pel·lícula d'animació (*ninja*).

Inserció



Estratègia

Apropiació.
Recontextualització.

Significat aportat

Un dels *47 Ronin* (invertit, en traç de color taronja fort).

6

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 156)

Chadolbawi.

Àmbit d'apropiació

Anime coreà.

Font / Autor

Shin Dong-hun, director (1967).

Origen geogràfic

Corea.

Context cultural

Producció coreana de gran èxit basada en una llegenda local.

Significat

Personatge coprotagonista de la pel·lícula d'animació *Hopi and Chadol Bawi*. Amb el seu company Hopi, lluita contra policies corruptes i bandits.

Inserció







Estratègia

Apropiació.
Recontextualització.

Significat aportat


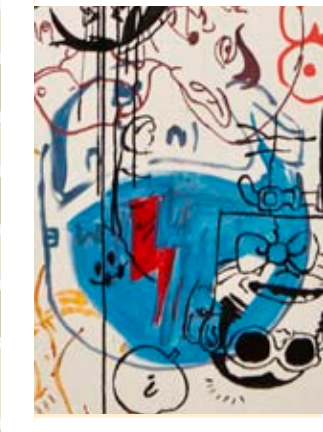
Un dels *47 Ronin*.



7	Referent iconogràfic	Àmbit d'apropiació	Inserció	Estratègia
		Còmics en general.		Apropiació. Recontextualització.
	Font / Autor	Desconegut.		Significat aportat
	Origen geogràfic	-		Reiteració de la importància d'una de les fonts (còmic i <i>manga</i>) de les imatges i els seus recursos.
	Context cultural	Cultura popular universal.		
	Objecte (imatge 157)	Significat		
	Globus (<i>bocadillo</i>) o bafarada de còmic, amb text en castellà.	Convenció específica del món del còmic per identificar la intervenció en text d'un personatge.		

8	Referent iconogràfic	Objecte (imatges 158 i 159)	Inserció	Estratègia
		<i>Taekwon V</i> .		Apropiació. Recontextualització.
	Àmbit d'apropiació	Pel·lícula d'animació.		Significat aportat
	Font / Autor	Kim Cheong-gi, director (1976).		Un dels <i>Amazing Heroes</i> que proposa l'obra.
	Origen geogràfic	Corea.		
	Context cultural	Cultura popular coreana, exportada a Estats Units.		
	Significat	Pel·lícula coreana inspirada fortament en el personatge japonès Mazinger Z, fet que la va fer mereixedora d'acusacions de plagi.		

9	Referent iconogràfic	Àmbit d'apropiació	Inserció	Estratègia
	 <p>Objecte (imatge 160)</p> <p>Capçalera <i>Mechademia</i>.</p>	<p>Publicació.</p> <p>Font / Autor</p> <p>Publicada per University of Minnesota Press.</p> <p>Origen geogràfic</p> <p>Japó.</p> <p>Context cultural</p> <p>Cultura popular japonesa.</p> <p>Significat</p> <p>Anuari sobre <i>manga</i>, <i>anime</i> i cultura popular japonesa.</p>		<p>Apropiació.</p> <p>Significat aportat</p> <p>Afegir complexitat i densitat a l'obra. Citar una possible font d'imatges evidenciant que la recerca no és apassionada, sinó un mètode de treball racional.</p>

10	Referent iconogràfic	Àmbit d'apropiació	Inserció	Estratègia
	 <p>Objecte (imatge 161)</p> <p>DVD <i>Special Edition</i>.</p>	<p>DVD.</p> <p>Font / Autor</p> <p>Desconegut.</p> <p>Origen geogràfic</p> <p>-</p> <p>Context cultural</p> <p>Cultura popular universal.</p> <p>Significat</p> <p>DVD Edició Especial.</p>		<p>Apropiació.</p> <p>Significat aportat</p> <p>Evidenciar una de les fonts d'imatges. Afegir complexitat i densitat a l'obra.</p>

<p>11 Referent iconogràfic</p>	<p>Àmbit d'apropiació</p>	<p>Inserció</p>	<p>Estratègia</p>
	<p>Anime coreà.</p>		<p>Apropiació. Recontextualització.</p>
<p>Font / Autor</p>	<p>Yong Yu-su, director (1971).</p>	<p>Significat aportat</p>	<p>Un dels <i>Amazing Heroes</i> que proposa l'obra.</p>
<p>Objecte (imatge 162)</p> <p>Lightning Atom.</p>	<p>Origen geogràfic</p> <p>Corea.</p>	<p>Context cultural</p> <p>Cultura popular coreana inspirada en la japonesa.</p>	
	<p>Significat</p> <p>Protagonista de la pel·lícula homònima, inspirada en la japonesa <i>Astro Boy</i>.</p>		

<p>12 Referent iconogràfic</p>	<p>Àmbit d'apropiació</p>	<p>Inserció</p>	<p>Estratègia</p>
	<p>Sèrie de televisió.</p>		<p>Apropiació. Recontextualització.</p>
<p>Font / Autor</p>	<p>Eiji Tsuburaya, director (1966).</p>	<p>Significat aportat</p>	<p>Un dels <i>Amazing Heroes</i> que proposa l'obra.</p>
<p>Objecte (imatge 163)</p> <p>Ultraman.</p>	<p>Origen geogràfic</p> <p>Japó.</p>	<p>Context cultural</p> <p>Cultura popular japonesa.</p>	
	<p>Significat</p> <p>Personatge de la sèrie homònima de TV, popularíssima al Japó. Creada el 1966, <i>Ultraman</i> es situa en un futur llavors llunyà (1993), on la terra és atacada per bèsties colossals i sinistres alienígenes. Hi ha moltes versions posteriors d'<i>Ultraman</i>.</p>		

13

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 164)

Cyborg 009.

Àmbit d'apropiació

Manga i anime.

Font / Autor

Shôtarô Ishinomori (1964).

Origen geogràfic

Japó.

Context cultural

Cultura popular japonesa.

Significat

Les aventures de 9 persones segrestades i convertides en *cyborgs* per la Organització Fantasma Negre, contra qui lluitaran un cop s'hagin alliberat.

Inserció



Estratègia

Apropiació.
Recontextualització.

Significat aportat

Un dels *Amazing Heroes* que proposa l'obra.

14

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 165)

Taekwon Dongja Maruchi Arachi.

Àmbit d'apropiació

Pel·lícula d'animació.

Font / Autor

Jung-kyu Lim, director (1977).

Origen geogràfic

Corea.

Context cultural

Cultura popular coreana.

Significat

La pel·lícula narra les peripècies de dos germans, Maruchi i Arachi, que, excel·lents en la pràctica del taekwondo, s'enfronten a Blue Skull 13 per salvar la humanitat.

Inserció




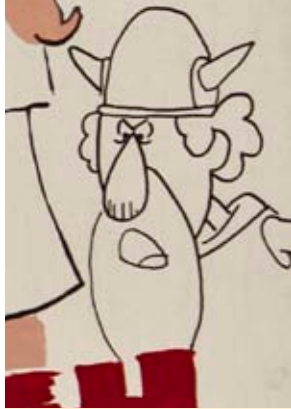
Estratègia

Apropiació.
Recontextualització.

Significat aportat

Un dels *Amazing Heroes* que proposa l'obra.

15	Referent iconogràfic	Àmbit d'apropiació	Inserció	Estratègia
		Cobertes de <i>manga</i> , rètols de pel·lícules...		Apropiació.
	Font / Autor	Desconegut.		Significat aportat
	Origen geogràfic	Orient.		Al·lusió a arts marcial, cobertes i rètols en general, onomatopeies i globus de <i>manga</i> ; referència a cultures orientals en general. Afegir un altre codi visual, aportant complexitat i densitat a l'obra.
	Context cultural	Cultura popular oriental.		
	Objecte (imatge 166)	Significat		
	Grafies orientals.	Significat literal desconegut.		

16	Referent iconogràfic	Àmbit d'apropiació	Inserció	Estratègia
		Sèrie de dibuixos animats.		Apropiació. Recontextualització.
	Font / Autor	Producida por la compañía japonesa Nippon Animation el 1974, basada en el personatge creat per l'escriptor suec Runer Johnson.		Significat aportat
	Origen geogràfic	Japó / Suècia.		Un dels <i>Amazing Heroes</i> que proposa l'obra. Té la seva gràcia que trii justament aquest personatge de la sèrie, perquè és el de més edat i, en teoria, el menys fort. Potser és una aportació filosòfica oriental a l'obra, validant la força de la saviesa...?
	Context cultural	Recreació de la cultura dels vikings per crear una animació de consum massiu en el món occidental. A l'estat espanyol es va començar a emetre el 1975, i va ser una de les sèries més populars de l'època.		
	Objecte (imatge 167)	Significat		
	Urope (personatge de la sèrie <i>Vikie el Viking</i>).	Mostra com eren els vikings en la seva època i estimula el missatge de què val més utilitzar la intel·ligència que la força bruta. Urope és el personatge més ancià del poblat.		

17

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 168)

Boss Borot.

Àmbit d'apropiació

Manga i anime.

Font / Autor

Go Nagai (1972). Primera aparició en el capítol 48.

Origen geogràfic

Japó.

Context cultural

Cultura popular japonesa, exportada a Occident.

Significat

Robot maldestre creat pel personatge Boss, de la sèrie *Mazinger Z*, que segresta els científics del Laboratori de Força Fotònica per construir un robot que competeixi amb Mazinger Z.

Inserció



Estratègia

Apropiació.
Recontextualització.

Significat aportat

Un dels *Amazing Heroes* que proposa l'obra.

18

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 169)

L'Ocell Boig, Loquillo o Pájaro Loco (*Woody Woodpecker* en l'original anglès).

Àmbit d'apropiació

Sèrie d'animació.

Font / Autor

Curtmetratge animat creat per Walter Lantz i dissenyat originalment pel dibuixant Ben Hardaway (finals de 1930).

Origen geogràfic

EE.UU.

Context cultural

Cultura nord-americana expandida a tot el món occidental.

Significat

Animal antropomorf produït per la nord-americana Universal Pictures, en la línia de Bugs Bunny, Porky Pig i altres personatges. Icona de PortAventura, Catalunya.

Inserció





Estratègia

Apropiació.
Recontextualització.

Significat aportat

Un dels *Amazing Heroes* que proposa l'obra.

<p>19 Referent iconogràfic</p>	<p>Àmbit d'apropiació</p>	<p>Inserció</p>	<p>Estratègia</p>
	<p>Manga i anime.</p>		<p>Apropiació. Recontextualització.</p>
<p>Objecte (imatge 170)</p>	<p>Font / Autor</p>		<p>Significat aportat</p>
<p>Shin-Chan.</p>	<p>Yoshito Usui (1990).</p>		<p>Un dels <i>Amazing Heroes</i> que proposa l'obra.</p>
	<p>Origen geogràfic</p>		
	<p>Japó.</p>		
	<p>Context cultural</p>		
	<p>Cultura popular japonesa, amb difusió mundial.</p>		
	<p>Es va fer molt popular a Catalunya a principis dels 2000 per la seva emissió al K3 de TVC i després va passar a altres televisions amb el mateix èxit.</p>		
	<p>Significat</p>		
	<p>Shin Chan és un nen de cinc anys protagonista del <i>manga</i> costumista homònim, dirigit al públic adult, on s'hi retrata la societat japonesa de forma caricaturesca.</p>		

2.1.3.4. *West meets East*

West meets East és una obra mural. Es va realitzar específicament per a l'exposició *Ficciones Urbanas*¹⁴, el 2011, a la sala d'exposicions Koldo Mitxelena Kulturuneko, de Donosti; era una exposició al voltant de les interaccions entre el còmic i les ciutats, recreant "la capacitat del dibuix per representar i projectar sobre el paper altres realitats arquitectòniques i urbanes"¹⁵.

La imatge global del mural gira al voltant de tres conceptes:

- la deslocalització geogràfica per construir altres realitats,
- la interacció entre les cultures Oriental i Occidental,
- el futur de les ciutats.

Arrieta ho realitza a través d'una estètica vinculada al *manga* i al còmic. Si bé el mural funciona visualment encara que no identifiquem les imatges representades, si som capaços de realitzar l'exercici d'identificació que demana l'artista, ampliarem la visió del mural i esdevindrà un escenari de significat polièdric a través de les cites que planteja. Arrieta teixeix una trama de referències:

- per un costat, la història literària tradicional japonesa *Viatge a l'Oest*;
- per l'altra, les referències a *manga*, *anime* i còmics contextualitzats en àmbits urbans i de ciència-ficció, relatius a megalòpolis futuristes:

- 1) el *manga* i *anime Tekkonkinkreet* [IMATGES 175 i 178 i 179]
- 2) les històries de ciència-ficció de Katsuhiro Otomo (*Memories* i *Akira*) [IMATGE 182]
- 3) la foscor de Gotham City, la ciutat de Batman [IMATGE 181].

Visualment, Arrieta parteix de dues imatges:

- una monumental visió aèria de Tòquio (la zona central del mural) [IMATGE 172];
- un gravat japonès representant un paisatge tradicional amb un fragment de litoral amb barques [IMATGE 173].

El conjunt dels dos elements, envoltant una gran taca pictòrica blava, ens remet inconscientment a una visió de la badia de Donosti amb la platja de La Concha. El dibuix inacabat dels gratacels de Tòquio ens provoca l'efecte de contemplar un Donosti apocalíptic, i alhora amb referències retrofuturistes: fàcilment associem la imatge amb una ciutat devastada per la intervenció de Godzilla, un robot alienígena destructor, o amb una futur decadent post-tercera guerra mundial on regna el caos i l'anarquia entre la sobre població. Arrieta reinterpreta el paisatge deslocalitzant elements i construeix una versió d'un paisatge que podem reconèixer, però transformat en una alternativa possible.

14 *Ficciones Urbanas*, Koldo Mitxelena Kulturunea, Donostia/San Sebastian, comisariada per Neus Miró. 27 d'octubre de 2011 a 28 de gener 2012.

15 MIRÓ, Neus. *Ficciones Urbanas*, catàleg de l'exposició, San Sebastián: Diputació Foral de Guipúzcoa, 2011, p. 17.

L'artista ensambla diferents contextos relacionats amb les ciutats i, sota el que a primera vista ens sembla una única visió, ens trobem amb una ciutat que es transforma a mesura que hi descobrim les cites del mural: tant ens pot semblar que estem davant de la ciutat de Takaramachi, de *Tekkonkinkreet*, com que puguin aparèixer de sobte les motos d'*Akira*, o que estiguem contemplant la foscor de Gotham City.

Dins d'aquest escenari canviant insereix la història literària de *Viatge a l'Oest*, l'obra clàssica de la literatura xinesa¹⁶. Aquesta narra una versió mitològica i fictícia de les aventures del monjo budista Xuan Zang (602-664) en peregrinació a l'Índia. Xuan Zang [IMATGE 183] és cridat per la Bodhisattva Guan Yin per aconseguir unes còpies de certs sutres budistes que no es troben a la Xina. En el seu viatge l'acompanyen tres deixebles: el Rei Mico Sun Wukong [IMATGE 184], el monstre-porc Zhu Wuneng [IMATGE 186], i un dimoni aquàtic anomenat Sha Wujing [IMATGE 185], els quals han acceptat ajudar-lo en el seu viatge com a penitència pels seus pecats passats¹⁷. El Rei Mico és el més popular dels personatges, havent-se comparat la seva popularitat a Àsia amb la de Mickey Mouse en els països occidentals¹⁸; potser per això Arrieta li confereix un tractament diferenciat, ubicant-lo separat del grup i en color vermell.

La història representa un lligam evident amb el món del còmic, però no s'explicita d'una manera gràfica, sinó a través del contingut: el popular *manga* i *anime* *Dragonball* (*Bola de Drac* en el nostre contexte) fonamenta part del seu argument en aquesta història. El nom i la mitologia de Son Goku (el protagonista) provenen de la llegenda de Sun Wukong, el Rei Mico¹⁹.

Arrieta recorre a les onomatopeies per reforçar visualment el context de publicació gràfica. Sovint estan inacabades, convertint-se en recursos visuals que generen moviment i dinamisme. Entremig, inserta paraules significatives que ens remetien de nou a les històries gràfiques o animades relacionades amb les ciutats (*The Great Tokyo Empire* [REF. IMATGE 8], d'*Akira*; Gotham City [REF. IMATGE 9], de Batman).

“La meua idea és crear una ciutat així, basant-me en el treball de diferents artistes del còmic i la meua experiència, ja que he visitat grans megaciutats com Tòquio, Beijing, Xangai, Seül,

16 Publicada de forma anònima el 1590, però associada a l'erudit Wu Cheng'en.

17 Font: Viquipèdia [consulta: 18 de febrer 2014]. Disponible a: <http://ca.wikipedia.org/wiki/Viatge_a_l'Oest>.

18 Sun Wukong, també conegut com el Rei Mico, mag, sacerdot, jutge, savi i guerrer amb forma de mico, és l'entremaliat protagonista de *Viatge a l'Oest*, basat en les històries populars que es remunten a la dinastia Tang. La novel·la narra la seva existència, i tracta particularment de com va acompanyar al monjo Xuan Zang, també conegut com a Sanzang o Tangseng, per a recuperar els sutres budistes de l'Índia. Alguns erudits creuen que està basat en la llegenda d'Hánuman, l'heroi mico hindú del llibre èpic Ramayana. Font: Viquipèdia [consulta: 18 de febrer 2014]. Disponible a: <http://ca.wikipedia.org/wiki/Rei_Mico> i <http://es.wikipedia.org/wiki/Rey_Mono>.

19 Sun Wukong és un personatge trapella i molt inquiet. Diu la llegenda que aquest déu mico era un mal de cap tan gran pel Regne Celestial que va haver de ser enviat davant de Buda perquè el sotmetés; com que es va orinar en un dit de Buda, aquest el va enviar amb Xuan Zang perquè es corregís. Això té una gran similitud amb la personalitat i la història de Son Goku, que és desterrat d'un altre planeta i recollit a la terra per un vellet anomenat Gohan (que seria l'equivalent de Xuan Zang). Les esferes del drac que cerquen els personatges de Bola de Drac serien els sutres que cerquen el monjo i Sun Wukong.

Extret de Tito (aka Alernaboy). *Dragon Ball: La Historia del Rey Mono* [en línia]. *Comicología*. 10 de juny, 2009. [Consulta: 12 de febrer 2014]. Disponible a: <<http://comicologia.blogspot.com.es/2009/06/dragon-ball-la-historia-del-rey-mono.html>>. En l'article s'expliquen aquesta i altres similituds entre la història de *Viatge a l'Oest* i *Bola de Drac*.

Hong Kong, Sidney, París... L'objectiu és recrear una d'aquestes falses ciutats al meu gust, poblant-la de diferents edificis i personatges, crear la meva pròpia torre de Babel".²⁰

Per reforçar-ho, inserta el logotip de Donostyland [imatge 177], al·ludint a la cultura de l'oci i l'espectacle i ubicant-nos davant d'un possible futur apocalíptic de la ciutat sota la forma de parc temàtic (en una nova cita a la ciutat de Takarmachi, de *Tekkikonkreet*, que pretenen enderrocar per construir-hi un parc).

Obra [imatge 171]:







West meets East (Monkey King in Donostyland, 2011.

Tècnica mixta sobre paret. Pintura mural.

3 x 9 m. aprox.



²⁰ ARRIETA, Judas. *East meets West*. Text per l'exposició facilitat per l'artista.

1	Referent iconogràfic	Àmbit d'apropiació	Inserció	Estratègia
		Escenari geogràfic real.		Apropiació. Recontextualització.
	Objecte (imatge 172)	Font / Autor		Significat aportat
	Tòquio.	-		Megalòpoli futurista deslocalitzada convertida en una <i>Donostyland</i> apocalíptica i futurista.
		Origen geogràfic		
		Japó.		
		Context cultural		
		Cultura global.		
		Significat		
		Megalòpoli.		
2	Referent iconogràfic	Àmbit d'apropiació	Inserció	Estratègia
		Imatges tradicionals japoneses.		Apropiació. Recontextualització.
	Objecte (imatge 173)	Font / Autor		Significat aportat
	Gravat japonès.	Desconegut.		Escena marítima neutra i deslocalitzada convertida en badia d'una <i>Donostyland</i> apocalíptica i futurista.
		Origen geogràfic		
		Japó.		
		Context cultural		
		Cultura tradicional Japó.		
		Significat		
		Estereotip d'imatge tradicional japonesa.		
3	Referent iconogràfic	Àmbit d'apropiació	Inserció	Estratègia
		Escenari geogràfic real.		Metàfora visual.
	Objecte (imatge 174)	Font / Autor		Significat aportat
	Badia de Donosti.	Desconegut.		Localització geogràfica: els edificis de Tòquio, el gravat japonès i la taca blava central, conformen un paisatge que recorda visualment la badia de Donosti, convertida en <i>Donostyland</i> .
		Origen geogràfic		
		Euskadi.		
		Context cultural		
		Cultura global.		
		Significat		
		Localització específica.		

4

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 175)

Tekkonkinkreet.

Àmbit d'apropiació

Manga i anime.

Font / Autor

Taiyô Matsumoto (1993).

Origen geogràfic

Japó.

Context cultural

Cultura popular japonesa.

Significat

Una complexa història urbana de *yakuzes*, on dos nens orfes (Kuro i Shiro) intenten evitar que el seu barri Takara-Chô, de la fictícia ciutat de Takaramachi (*ciutat del tresor*), sigui dominat per una banda de delinqüents.

Inserció



Estratègia

Apropiació.
Recontextualització.

Significat aportat

Arrieta superposa diferents contextos urbans a la seva hipotètica megalòpolis futurista. La referència urbana a *Tekkonkinkreet* (evidenciada per la presència dels dos germans [IMATGES 178 i 179]) aporta foscor, densitat, i ubica la ciutat com escenari de lluites i bandes.

5

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 176)

Onomatopeies gràfiques.

Àmbit d'apropiació

Còmic i *manga*.

Font / Autor

Desconegut.

Origen geogràfic

-

Context cultural

Cultura popular universal.

Significat

Visualització gràfica hiperbolitzada de sons.

Inserció







Estratègia

Apropiació.
Recontextualització.

Significat aportat

La inserció d'onomatopeies amb estètica de còmic i *manga* fa una triple funció: ens ubiquen en un context dels dos gèneres, citen la font general de les imatges i històries que contemplem i s'utilitzen com recursos visuals i estètics que afegeixen dinamisme a l'escena principal.

6	Referent iconogràfic	Àmbit d'apropiació	Inserció	Estratègia
		Cultura de l'oci popular.		Apropiació. Recontextualització.
	Font / Autor	Font / Autor		Significat aportat
	Desconegut (apertura del primer parc temàtic, 1955).	Desconegut (apertura del primer parc temàtic, 1955).		Joc de paraules visual amb Disneyland i Donosti.
	Origen geogràfic	Origen geogràfic		Fa la funció de títol; literament, complet, podem llegir <i>Monkey King in Donostyland, by Judas Arrieta</i> .
	EE.UU.	EE.UU.		
	Context cultural	Context cultural		
	Cultura popular nord-americana.	Cultura popular nord-americana.		
	Objecte (imatge 177)	Significat		
	Logo genèric de Disneyland (versió antiga).	Parc temàtic.		

7	Referent iconogràfic	Objecte (imatges 178 i 179)	Inserció	Estratègia
		Els germans Asa i Yoru, del barri de Yutaka-Chô, i Kuro i Shiro, els dos germans protagonistes de <i>Tekkonkinkreet</i> .		Apropiació. Recontextualització.
		Àmbit d'apropiació		Significat aportat
		<i>Manga i anime</i> (les imatges estan apropiades del <i>manga</i> , en blanc i negre).		Arrieta superposa diferents contextos urbans a la seva hipotètica megalòpolis futurista. La referència urbana a <i>Tekkonkinkreet</i> aporta fosc, densitat, i ubica la ciutat com escenari de lluites i bandes.
	Font / Autor	Font / Autor		
	Taiyô Matsumoto (1993).	Taiyô Matsumoto (1993).		
	Origen geogràfic	Origen geogràfic		
	Japó.	Japó.		
	Context cultural	Context cultural		
	Cultura popular japonesa.	Cultura popular japonesa.		
	Significat	Significat		
		Els <i>yakuzes</i> han fet fora als germans Asa i Yoru del seu barri, i volen prendre el control de Takara-Chô a Kuro i Shiro.		

8

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 180)

Great Tokyo Empire.

Àmbit d'apropiació

Manga i anime (*Akira*).

Font / Autor

Katsuhiro Otomo (1982).

Origen geogràfic

Japó.

Context cultural

Cultura popular japonesa.

Significat

En el *manga Akira*, el Gran Imperi de Toquio (*Great Tokyo Empire*) és fundat per Tetsuo i Akira, dos dels personatges principals.

Inserció



Estratègia

Apropiació.
Recontextualització.

Significat aportat

Exemple de megalòpoli futurista extrema de *manga* de ciència-ficció i que Arrieta cita per contextualitzar el seu mural.

9

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 181)

Gotham.

Àmbit d'apropiació

Còmic nord-americà.

Font / Autor

Bill Finger i Bob Kane (DC Còmics, 1939)

Origen geogràfic

EE.UU.

Context cultural

Cultura popular nord-americana.

Significat

Gotham és la ciutat de Batman, però també el nom d'una telesèrie de crims basada en els personatges de DC Comics, entre els quals hi ha Batman.

Inserció





Estratègia

Apropiació.
Recontextualització.

Significat aportat

Context urbà aportat per Arrieta: Gotham és la ciutat fosca i perillosa on es desenvolupen les aventures de Batman. Arrieta escriu "Gothamu", però entenc que és per pur divertiment o per afegir misteri i/o camuflatge al nom.

10	Referent iconogràfic	Àmbit d'apropiació	Inserció	Estratègia
		<i>Manga.</i>		Apropiació. Recontextualització.
	Font / Autor	Katsuhiko Otomo (1985).		Significat aportat
	Origen geogràfic	Japó.		La imatge del grup de nois ens remet a les històries urbanes de ciència-ficció, característiques del treball de Katsuhiko Otomo.
	Objecte (imatge 182)	Context cultural		En particular, la trama angoixant de <i>Pesadillas</i> es desenvolupa en un immens bloc d'habitatges, en un context totalment urbà.
	Personatges extrets de <i>Pesadillas</i> , de Katsuhiko Otomo.	Cultura popular japonesa.		
		Significat		
		<i>Pesadillas</i> explica el misteri que envolta una cadena de suïcidis en un bloc de pisos d'una ciutat del Japó, endinsant-se en una fantasia sobre poders paranormals que culminarà en la seva obra <i>Akira</i> (1988).		

11	Referent iconogràfic	Àmbit d'apropiació	Inserció	Estratègia
		Literatura clàssica xinesa.		Apropiació. Recontextualització.
	Font / Autor	Anònima [1590], atribuïda a l'erudit Wu Cheng'en.		Significat aportat
	Origen geogràfic	Xina.		[Explicació en les p. 159-161].
	Objecte (imatge 183)	Context cultural		
	Xuan Zang, personatge de l'obra literària <i>Viatge a l'Oest</i> .	Cultura tradicional xinesa.		
		Significat		
		[Explicació en les p. 159-161].		

12

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 184)

Rei Mico Sun Wukong, personatge de l'obra literària *Viatge a l'Oest*.

Àmbit d'apropiació

Literatura clàssica xinesa.

Font / Autor

Anònima (1590), atribuïda a l'erudit Wu Cheng'en.

Origen geogràfic

Xina.

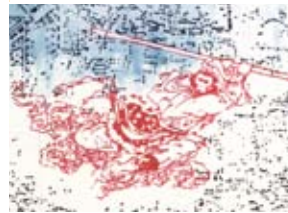
Context cultural

Cultura tradicional xinesa.

Significat

[Explicació en les p. 159-161].

Inserció



Estratègia

Apropiació.
Recontextualització.

Significat aportat

[Explicació en les p. 159-161].

13

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 185)

Dimoni aquàtic Sha Wujing, personatge de *Viatge a l'Oest*.

Àmbit d'apropiació

Literatura clàssica xinesa.

Font / Autor

Anònima (1590), atribuïda a l'erudit Wu Cheng'en.

Origen geogràfic

Xina.

Context cultural

Cultura tradicional xinesa.

Significat

[Explicació en les p. 159-161].

Inserció







Estratègia

Apropiació.
Recontextualització.

Significat aportat

[Explicació en les p. 159-161].

14	Referent iconogràfic	Àmbit d'apropiació	Inserció	Estratègia
		Literatura clàssica xinesa.		Recontextualització.
	Font / Autor	Anònima (1590), atribuïda a l'erudit Wu Cheng'en.		Significat aportat
	Origen geogràfic	Xina.		[Explicació en les p. 159-161].
	Context cultural	Cultura tradicional xinesa.		
	Significat	[Explicació en les p. 159-161].		
	Objecte (imatge 186)			
	Monstre-porc Zhu Wuneng o Zhu Bajie, personatge de <i>Viatge a l'Oest</i> .			

15	Referent iconogràfic	Àmbit d'apropiació	Inserció	Estratègia
		Cultura popular xinesa.		Signatura.
	Font / Autor	Cultura popular xinesa.		Significat aportat
	Origen geogràfic	Xina.		En les obres sobre paper, Judas Arrieta acostuma a signar seguint la tradició xinesa, amb un tampó sucat en tinta vermella, amb el seu nom xinès: ZHU RUI DA. En aquesta obra, malgrat ser un mural, també ho fa així.
	Context cultural	Cultura popular xinesa.		
	Significat	Tradicionalment, l'artista xinès signa les seves obres amb un tampó impregnat de tinta vermella.		
	Objecte (imatge 187)			
	Tampó xinès amb signatura.			

2.1.3.5. *Doodles*

Els dibuixos de *Doodles* van ser exposats el 2013 a l'exposició *Ziriborroak / Garrabatos*, a la galeria Windsor Kulturgintza de Bilbao. Com ja hem vist en la p. 127, segons Riiko Sakkinen, artista i col·lega d'Arrieta, "las obras de Judas Arrieta no son garabatos sino garabatos. Dibujos con garra. Kung-fu Art"²¹.

En les obres sobre paper, s'apropia i descontextualitza tot tipus d'imatges, on es barregen les referències constants a les cultures populars asiàtiques amb imatges occidentals (Capità Amèrica [IMATGE 198]) o cites personals (Judas Z [IMATGE 209]), construint un magma on es trenca tota lògica narrativa i compositiva, contraposant llenguatges i cultures d'una manera aleatòria, sota el filtre del traç regular i constant del seu dibuix.

Les barreja tot amb garagots, sovint personatges inventats, col·locant imatges conegudes i inventades, fruit de l'atzar, en el mateix nivell. Gairebé com una broma, Arrieta no té cap problema en inserir també referències iròniques al treball personal com objecte d'apropiació i cita [IMATGES 209, 212 i 213].

²¹ Vid nota 9.

Obra (imatges 188 i 189):

Doodles, 2013.

Tècnica mixta sobre paper fet a mà.

29,7 x 21 cm.

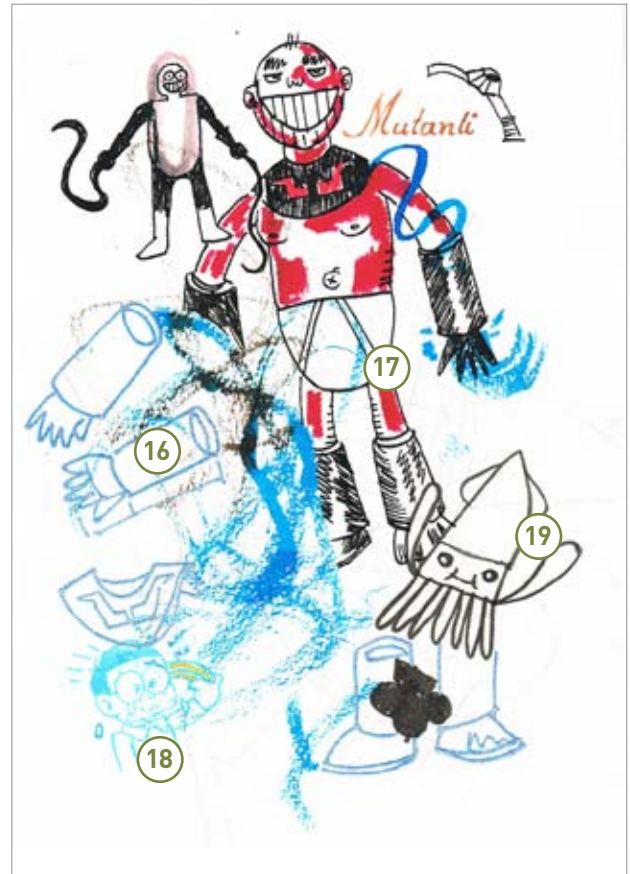



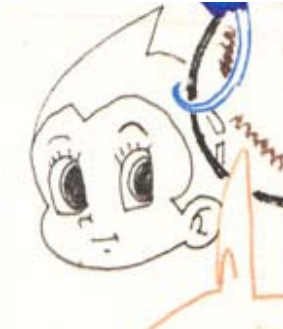
Obra (imatge 190 i 191):



Doodles, 2013.

Tècnica mixta sobre paper fet a mà.

29,7 x 21 cm.



1	Referent iconogràfic	Origen geogràfic	Inserció	Estratègia		
		Japó				
	Objecte (imatge 192)	Context cultural				Apropiació. Recontextualització.
	Astro Boy.	Cultura japonesa exportada internacionalment.				Significat aportat
	Font / Autor	Significat				Recurs visual.
Osamu Tezuka (1952).	Astro Boy (en japonès <i>Tetsuwan Atomu</i> –Àtom Poderós–) és un robot poderosíssim amb aspecte de nen, protagonista del <i>manga</i> homònim; en la història, és creat pel ministre de Ciència, el Professor Tenma, per reemplaçar el seu fill Tobio, mort prematurament, en un futur pròxim on els robots coexisteixen amb els humans.					

2	Referent iconogràfic	Àmbit d'apropiació	Inserció	Estratègia		
		<i>Manga</i> .				
	Objecte (imatge 193)	Font / Autor				Apropiació. Recontextualització.
	Professor Tenma, personatge d' <i>Astro boy</i> .	Osamu Tezuka (1952).				Significat aportat
	Origen geogràfic	Context cultural				Recurs visual.
Japó	Cultura japonesa exportada internacionalment.					
Significat	En el guió de la història, és el creador d'Astro Boy. Com que se n'adona de que no pot omplir el buit emocional de la pèrdua del seu fill, l'acaba repudiant i venent a Hamegg, el cruel propietari d'un circ.					

3

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 194)

Shunsaku Ban, personatge d'*Astro Boy*.

Àmbit d'apropiació

Manga.

Font / Autor

Osamu Tezuka (1952).

Origen geogràfic

Japó.

Context cultural

Cultura japonesa exportada internacionalment.

Significat

Professor, a *Astro Boy*. També apareix com detectiu en una altra publicació de Tezuka, *Metrópolis*.

Inserció



Estratègia

Apropiació.
Recontextualització.

Significat aportat

Recurs visual.

4

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 195)

Kraken.

Àmbit d'apropiació

Llegenda europea.

Font / Autor

Imaginari col·lectiu.

Origen geogràfic

Europa.

Context cultural

Imaginari fantàstic col·lectiu.

Significat

El Kraken pertany a les mitologies escandinava i finlandesa, però es fusiona amb les històries de calamars gegants (*Architeuthis*) en diferents punts del planeta, inclòs el Japó.

Inserció







Estratègia

Apropiació.
Recontextualització.

Significat aportat

El Kraken entraria dins del grup de bèsties gegants, com Godzilla i altres alienígenes destructors, anomenats *kaiju*, protagonistes de *tokusatsu* i *anime*, que fascinen a Arrieta.

5	Referent iconogràfic	Àmbit d'apropiació	Inserció	Estratègia
		Literatura tradicional xinesa.		Apropiació. Recontextualització.
	Font / Autor	Desconegut.		Significat aportat
	Origen geogràfic	Xina		Recurs visual.
	Objecte (imatge 196)	Context cultural		
	Variació del Rei Mono de <i>Viatge a l'Oest</i> .	Cultura tradicional xinesa.		
		Significat		
		Existeixen múltiples variacions gràfiques del Rei Mono. [Explicat en detall en l'anàlisi del mural <i>East meets West</i> , p. 159 a 161].		

6	Referent iconogràfic	Àmbit d'apropiació	Inserció	Estratègia
		Cultura musical popular francesa.		Apropiació. Recontextualització.
	Font / Autor	Desconegut.		Significat aportat
	Origen geogràfic	França.		Recurs visual.
	Objecte (imatge 197)	Context cultural		
	Detall d'un disc de Françoise Hardy.	Cultura musical popular francesa.		
		Significat		
		Françoise Madeleine Hardy (París, 17 de gener de 1944), cantautora, model i actriu francesa, va ser la primera cantant pop francesa internacionalment famosa i és una de les cantants francòfones més populars.		

7

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 199)

Professor Ochanomizu, personatge d'*Astro Boy*.

Àmbit d'apropiació

Manga i *anime*.

Font / Autor

Osamu Tezuka (1952).

Origen geogràfic

Japó

Context cultural

Cultura japonesa exportada internacionalment.

Significat

En el *manga*, científic col·lega del professor Tenma, defensor dels drets robòtics; és el responsable del misteriós "nucli blau" d'on treu l'energia Astro Boy.

Inserció



Estratègia

Apropiació.
Recontextualització.

Significat aportat

Recurs visual.

8

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 198)

Capità Amèrica (*Captain America*, en anglès).

Àmbit d'apropiació

Còmic nord-americà.

Font / Autor

Joe Simon i Jack Kirby (Marvel Comics, 1941).

Origen geogràfic

EE.UU.

Context cultural

Cultura nord-americana exportada internacionalment.

Significat

Superheroi amb forta carga patriòtica creat poc abans de que EE.UU. participés a la 2a. Guerra Mundial.

Inserció







Estratègia

Apropiació.
Recontextualització.

Significat aportat

Recurs visual.

9	Referent iconogràfic	Àmbit d'apropiació	Inserció	Estratègia
		Cultura popular xinesa.		Signatura.
	Font / Autor	Cultura popular xinesa.		Significat aportat
	Origen geogràfic	Xina.		En les obres en paper, Judas Arrieta acostuma a signar seguint la tradició xinesa, amb un tampó sucacat en tinta vermella, amb el seu nom en xinès: ZHU RUI DA.
	Context cultural	Cultura popular xinesa.		
	Objecte (imatge 200)	Significat		
	Tampó xinès amb signatura.	Tradicionalment, l'artista xinès signa els seus treballs amb un tampó impregnat de tinta vermella.		

10	Referent iconogràfic	Àmbit d'apropiació	Inserció	Estratègia
		Sèrie de televisió japonesa.		Apropiació. Recontextualització.
	Font / Autor	Shôtarô Ishinomori (1975).		Significat aportat
	Origen geogràfic	Japó.		Recurs visual. Metàfora visual entre els Super Sentai i els soldats japonesos.
	Context cultural	Cultura popular japonesa exportada internacionalment.		
	Objecte (imatge 201)	Significat		
	<i>Super Sentai</i> .	<i>Super Sentai</i> és el títol d'una sèrie de televisió japonesa protagonitzada per cinc joves amb vestits diferents que lluiten contra les forces del mal. Pertany al gènere <i>tokusatsu</i> . Des del 1992 es fan adaptacions nord-americanes de <i>Super Sentai</i> sota el títol de <i>Power Rangers</i> .		

11

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 202)

Suposadament, soldats o lluitadors japonesos.

Àmbit d'apropiació

Cultura tradicional japonesa.

Font / Autor

-

Origen geogràfic

Japó.

Context cultural

Cultura tradicional japonesa.

Significat

Lluitadors pel Japó.

Inserció



Estratègia

Apropiació.
Recontextualització.
Metàfora visual.

Significat aportat

Arrieta rodeja un grup de soldats amb un conjunt de personatges de *Super Sentai*, posant-los al nivell de soldats o lluitadors contemporanis.

12

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 203)

Henshin Ninja Arashi.

Àmbit d'apropiació

Manga i sèrie tokusatsu.

Font / Autor

Shotaro Ishinomori (1972).

Origen geogràfic

Japó.

Context cultural

Cultura popular japonesa.

Significat

Personatge protagonista de la sèrie homònima ambientada en l'època feudal japonesa. L'autor va ser el creador de la sèrie, també de tokusatsu, molt popular, *Kamen Raider* (1971).

Inserció







Estratègia

Apropiació.
Recontextualització.

Significat aportat

Recurs visual.

13	Referent iconogràfic	Àmbit d'apropiació	Inserció	Estratègia
	 <p>Objecte (imatge 204)</p> <p>Espeon (personatge del videojoc <i>Pokémon</i>).</p>	<p>Videojoc.</p> <p>Font / Autor</p> <p>Satoshi Tajiri (1996).</p> <p>Origen geogràfic</p> <p>Japó.</p> <p>Context cultural</p> <p>Cultura popular mediàtica japonesa.</p> <p>Significat</p> <p><i>Pokémon</i> va ser produït inicialment com un videojoc, però s'ha expandit a altres mitjans d'entreteniment: televisió, jocs de cartes i roba, convertint-se en una marca comercial reconeguda en el mercat mundial.</p> <p>Espeon és un Pokémon de tipus psíquic introduït en la segona generació. El seu nom prové de les sigles en anglès ESP (<i>Extra Sensory Perception</i>, percepció extrasensorial).</p>		<p>Apropiació. Recontextualització.</p> <p>Significat aportat</p> <p>Recurs visual.</p>

14	Referent iconogràfic	Àmbit d'apropiació	Inserció	Estratègia
	 <p>Objecte (imatge 205)</p> <p><i>Asian Mona Lisa</i>.</p>	<p>Treball propi.</p> <p>Font / Autor</p> <p>Judas Arrieta (2005).</p> <p>Origen geogràfic</p> <p>Xina / Euskadi.</p> <p>Context cultural</p> <p>Treball autoreferencial.</p> <p>Significat</p> <p>El 2008, Judas Arrieta va realitzar una sèrie de dibuixos sota el títol <i>Asian Mona Lisa</i> agafant com a tema el retrat de la dona asiàtica.</p>		<p>Cita del propi treball. Recontextualització.</p> <p>Significat aportat</p> <p>Arrieta també situa el seu treball com objecte d'apropiació i cita, situant-lo en un mateix nivell jeràrquic que les imatges apropiades i els gargots fets aleatòriament.</p>

15

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 206, 207 i 208)

Capçaleres i títols de còmics i cartells de pel·lícules d'arts marcial xineses.

Àmbit d'apropiació

Cultura popular (còmic i cinema).

Font / Autor

Múltiple, desconegut.

Origen geogràfic

Xina.

Context cultural

Cultura popular xinesa.

Significat

Títols.

Inserció



Estratègia

Apropiació.
Recontextualització.

Significat aportat

Recursos visuals, ubicació de l'obra en un context cultural específic: orient, cultura popular.

16

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 209)

Judas Z.

Àmbit d'apropiació

Toy (del propi artista).

Font / Autor

Judas Arrieta (2008).

Origen geogràfic

Xina / Euskadi.

Context cultural

Cultura toy.

Significat

El 2008, Judas Arrieta comença a comercialitzar el seu toy en diferents versions que hom pot *customitzar* i pintar.

Els darrers anys s'ha expandit la moda dels toys: objectes produïts en sèrie que els artistes personalitzen, convertint-se en objecte de col·leccionisme.

Inserció









Estratègia

Apropiació.
Recontextualització.

Significat aportat

Recurs visual. Arrieta incorpora un autoretrat sota la forma d'un dels seus toys Judas Z: un model que incorpora pectorals, punys i botes amb l'estètica de Mazinger Z.

17	Referent iconogràfic	Àmbit d'apropiació	Inserció	Estratègia
		<i>Manga i anime.</i>		Recontextualització.
Objecte (imatge 210)	Font / Autor	Significat aportat		
	Punys i pectoral de Mazinguer Z.	Go Nagai (1972).		Dibuix infantilitzat dels punys i el pectoral de Mazinguer Z, potser sota la influència de la recent paternitat de l'artista.
	Origen geogràfic	Japó.		
	Context cultural	Cultura popular japonesa, exportada a Occident.		
	Significat	Els punys de Mazinguer Z surten propulsats del seu cos, convertint-se en una arma poderosa; el pectoral emet un raig letal; totes dues armes van fer-se populars perquè la seva utilització anava precedida dels crits de Koji "¡Puños fuera!" i "¡Fuego de pecho!".		

18	Referent iconogràfic	Objecte (imatge 211, 212 i 213)	Inserció	Estratègia
		Kraken (comentat en la referència 4, IMATGE 198) i/o Calamari.		Recontextualització, autocita irònica.
	Àmbit d'apropiació	Significat aportat		
	Toy inflable (del propi artista).	Font / Autor		Esbós o versió infantilitzada (com tot el dibuix), potser sota la influència de la paternitat de l'artista.
	Origen geogràfic	Judas Arrieta (2010).		
	Context cultural	Xina / Euskadi.		
	Significat	Cultura toy.		
		El 2010, Judas Arrieta s'encarrega de la imatge i organitza l'exposició <i>Kaiju</i> per la <i>XXI Semana de Cine Fantástico y de Terror de Donosti</i> , on presenta, entre altres, l'escultura del calamar inflable, el Calamari.		

19

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 214)

Nobita Nobi.

Àmbit d'apropiació

Manga i anime.

Font / Autor

Fujiko F. Fujio (1969).

Origen geogràfic

Japó.

Context cultural

Cultura popular japonesa, exportada a Occident.

Significat

Coprotagonista del *manga* i *anime Doraemon* (més informació en anàlisi de *47 Ronin*, IMATGE 136, pàgina 139).

Inserció



Estratègia

Recontextualització.

Significat aportat

Recurs visual.

2.1.4. CONNEXIONS: LA INFLUÈNCIA MURAKAMI

No en sembla necessari entrar a fons en la producció d'Arrieta més enllà de la pintura, però sí que em sembla interessant destacar la influència dels artistes japonesos Takeshi Murakami i d'Osamu Tezuka per entendre el concepte d'art i producció que regeix el seu treball. El primer és l'artista, president i fundador de *l'imperi* Kaikai Kiki Co., Ltd i el segon és el dibuixant i creador d'Astro Boy, considerat el Walt Disney japonès. Una influència en el contingut però sobretot en els sistemes de producció. “[...] Són capaços de fer un mercat; m’interessa aquesta evolució, que d’un dibuix es faci un còmic, que d’un còmic surti un dibuix animat, que d’un dibuix animat neixi un marxandatge, i que d’aquest neixi un parc d’atraccions [...]”²².

Arrieta ha realitzat diversos intents per estendre el seu àmbit creatiu més enllà del treball bidimensional. El 2010 fa un segon manifest, el *Manifiesto del arte lúdico-festivo*, on es declara defensor d’un art eminentment lúdic. Explora diverses vies objectuals intentant produir objectes i toys dintre de paràmetres artístics però amb un component fonamentalment de diversió. Desenvolupa i produeix el toy JudasZ, un ninot personalitzable de PVC de 35 cm d’alçada, amb una producció de 50 exemplars de cada una de les 9 versions diferents, i que encara es pot comprar a través de la seva web²³. Poc temps després dissenya l’escultura inflable *Judas Zx5*, plantejada, en les seves paraules, “com un Gargantúa modern”²⁴. L’obra és una de les dues peces realitzades per un projecte ambiciós no realitzat, una exposició d’“Art lúdico-festiu” amb diferents formats de producció. *Judas Zx5* seria l’equivalent del *Puppy* de Jeff Koons a la porta del Guggenheim; passar per entremig de les seves cames suposaria entrar en una altra dimensió, travessar una frontera, realitzar un ritual abans de començar un viatge iniciàtic. El 2011, col·labora intensament en les activitats paral·leles de la *XXI Semana de Cine Fantástico y de Terror de Donosti*: va dirigir i produir l’exposició *Kaiju* –sobre pel·lícules i literatura de ciència-ficció, fantasia i terror–; alhora, va instal·lar a l’entrada del recinte les escultures inflables *Judas Zx5*, de 5 metres, amb un tobogan pels nens, i *Calamari*; i, finalment, amb el grup Ninja Pastori, va presentar el *8T MANGA*, quelcom similar a una cercavila o txaranga on, disfressats en el més pur estil Power Ranger, van recórrer el nucli antic de Donosti interpretant temes musicals de sèries de culte dels anys 80, com *Mazinger Z*, *Comando G* o *Ulises 31*.

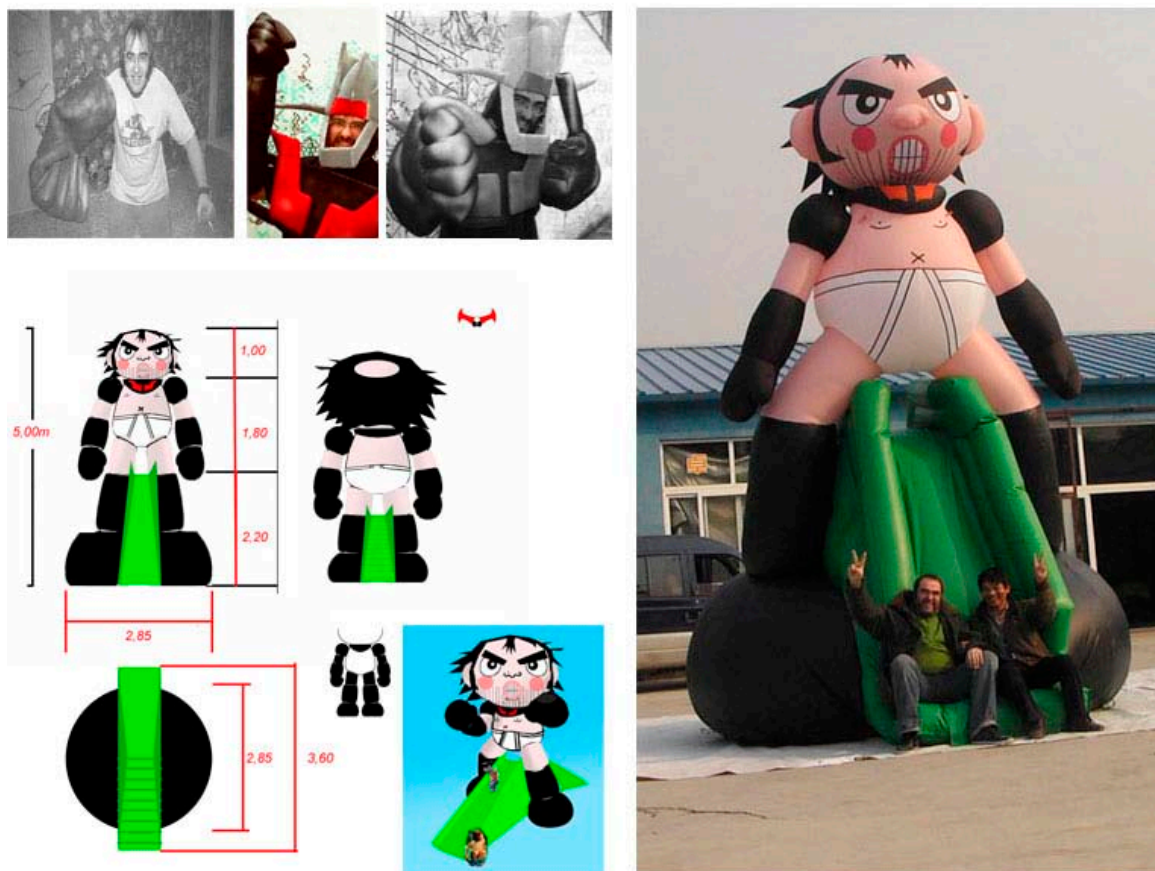
“Per a mi, l’art no acaba en l’estudi i en el treball que faig; és molt més²⁵”. Amb aquesta idea, Arrieta desenvolupa aquestes propostes que estenen la producció pictòrica en altres àmbits. Algunes s’han pogut materialitzar, com la *customització* d’un Mini Cooper el 2010; altres, s’han quedat en propostes, com la intervenció d’un tanc de l’armada tailandesa el 2013.

²² Vid nota 3.

²³ [Darrera consulta 24 de juliol de 2014]. Disponible a: <<http://www.judasarrieta.com/toys/>>.

²⁴ Al País Basc, el Gargantúa és un personatge en el que els nens pugen pel darrera, entren pel cap i surten per la boca.

²⁵ Vid nota 3.



Superior: imatge 215. Escultura inflable *Judas Zx5*, 2008.

Inferior: imatge 216. Escultura inflable *Calamari*, 2010.



Superior: imatge 217. *Toy Judas Z*, 2008.

Inferior esquerra: imatge 218. Vista exterior del recinte de la *XXI Semana de Cine Fantástico y de Terror de Donosti*, 2011, amb la cercavila *8T Manga*, de Judas Arrieta i Ninja Pastori.

Inferior dreta: imatge 219. Proposta per customitzar un tanc de l'armada tailandesa, 2013 (no realitzada).

2.1.5. CONCLUSIONS DE L'ESTUDI DE CAS 2.1.

Arrieta treballa intencionadament amb un material gràfic que extreu de múltiples manifestacions de la cultura popular, sobretot còmic i cinema, però també internet, música, literatura, publicitat i cultures orientals –especialment xinesa i japonesa–. Aquest material s'ha anat fusionant amb representacions produccions gràfiques occidentals d'una manera progressiva, creant obres, els darrers anys, que fusionen i confronten els dos contextos. Amb la superposició d'imatges, Arrieta crea un palimpsest on “no hi ha jerarquies”²⁶. Actualment, l'obra evidencia més aquesta fusió cultural que no pas una influència exclusiva d'una cultura específica. L'apropiació que feia Arrieta del terme *Manga* en els seus inicis pot semblar ara hiperbòlica, entenc que amb una intencionalitat irònica de l'excés i la repetició; encara que per *manga* entenem estrictament “còmic japonès”²⁷, la fascinació d'Arrieta ja era bastant més àmplia; ens parlava, per exemple, de Godzilla i d'Ultraman –referents d'animació–, d'arts marcial i *ninjes* –amb innumerable produccions més enllà de l'àmbit del còmic–, i inseria també imatges xineses i coreanes a més de les japoneses. Amb el culte al *Mangartista*, no només feia una al·lusió a una manifestació cultural amb una estètica molt determinada, sinó també a una estratègia productiva i a una manera de treballar, en concordança amb el treball de Takashi Murakami, qui desenvolupa unes imatges en formats múltiples de producció.

Em sembla interessant fer constar que el treball de Judas Arrieta durant part del 2015 ha consistit a elaborar una sèrie de 100 dibuixos de superherois que aporten una evidència més en la progressió envers la fusió cultural; continua, però, amb el procés de treball basat en la superposició d'imatges.



Imatges 220, 221 i 222. Judas Arrieta. *100 superheroes*. 29,7 x 21. Tècnica mixta sobre paper. 2015.

26 RUBIO NOMBLLOT, Javier. El cómic abstracto. *ABC Cultural*, Madrid, 23 d'octubre de 2010.

27 Així és com apareix definit, per exemple a la Gran Enciclopèdia Catalana [en línia]. [Consulta 17 de febrer, 2015]. Disponible a: <<http://www.enciclopedia.cat/EC-GEC-0262022.xml>>.

INSERCIONS TEMÀTIQUES - JUDAS ARRIETA		
Cultura popular tradicional japonesa		
Geisha	1	
Ying Yang	1	
Tòquio	1	
Gravat japonès	1	
Xuan Zang (<i>Viatge a l'Oest</i>)	1	
Rei Mico Sun Wukong (<i>Viatge a l'Oest</i>)	2	
Dimoni aquàtic Sha Wujing (<i>Viatge a l'Oest</i>)	1	
Monstre-porc Zhu Wuneng (<i>Viatge a l'Oest</i>)	1	
Tampó xinès amb signatura	2	
Soldats japonesos	1	12
Capçaleres de còmics i pel·lícules asiàtiques	1	1
Grafies d'estil manga	9	9
Recursos gràfics del còmic en general		
Globus	1	
Onomatopeies	1	2
Manga i anime japonès		
Personatges <i>manga</i> no identificats	1	
Power Ranger	1	
Ultraman	2	
Baron Ashler / Baron Ashura (<i>Mazingar Z</i>)	1	
Doctor Infierno / Dr. Hell (<i>Mazingar Z</i>)	1	
Boss Borot (<i>Mazingar Z</i>)	1	
Koji Kabuto (<i>Mazingar Z</i>)	2	
Punys i pectoral de Mazingar Z	1	
Ninja Hattori	1	
Doraemon	1	
Nobita Nobi (<i>Doraemon</i>)	2	
Devilman	1	
Pikachu (<i>Pokémon</i>)	1	
Espeon (<i>Pokémon</i>)	1	
Panda Z	1	
Eighman / 8man	1	
Shokupanman	1	
Cobra	1	
Tetsujin 28-go / Iron man 28 / Gigantor	1	

Mr. Popo / Momo	1	
The Golden Bat	1	
Capçalera publicació Mechademia	1	
Cyborg 009	1	
Shin-Chan	1	
Tekkonkinkreet	1	
Asa i Yoru, Kuro i Shiro (Tekkonkinkreet)	1	
Great Tokyo Empire	1	
Personatges de <i>Pesadillas</i>	1	
Astro Boy	1	
Professor Tenma (<i>Astro Boy</i>)	1	
Shunsaku Ban (<i>Astro Boy</i>)	1	
Professor Ochanomizu (<i>Astro Boy</i>)	1	
Super Sentai	1	
Henshin Ninja Arashi	1	36
Manga i anime coreà		
Chadolbawi	2	
Animació coreana desconeguda	1	
Taekwon V.	1	
Lightnint Atom	1	
Taekwon Dongja Maruchi Arachi	1	6
Còmic i animació d'EE.UU.		
Amazing Heroes	1	
L'Ocell Boig / Woody Woodpecker	1	
Gotham (Batman)	1	
Capità Amèrica	1	4
Cultura nord-americana		
Logo Disneyland	1	1
Cultura popular francesa		
Coberta disc Françoise Hardy	1	1
Altres		
Text DVD Special Edition	1	
Badia de Donosti	1	
Kraken	1	
Món del motor	1	4

Dibuixos animats internacionals		
Urobe (Vickie el Viking)	1	1
Autoreferències		
Asian Mona Lisa	1	
Judas Z	1	
Calamari	1	3
Nombre total d'insercions analitzades	80	80

INSERCIIONS PER PAÏSOS I ÀMBITS GEOGRÀFICS - JUDAS ARRIETA		
Japó	57	
Corea	6	
Genèric Àsia	1	
EE.UU.	5	
França	1	
Euskadi	1	
Globals	6	
Autoreferències	3	
Nombre total d'insercions analitzades	80	

Tot aquest material és essencialment d'imatge figurativa; en el moment de ser traspassat a la tela, però, com hem vist es converteix en una imatge abstracta, on l'artista oblida el referent original per centrar-se en la realització. "Les imatges són figuratives, però quan van a la tela es transformen en abstractes, encara que la imatge sigui igual que la imatge que he projectat²⁸".

Un cop realitzada l'anàlisi iconogràfica d'una selecció d'obres representatives, amb un total de 80 insercions identificades, podem extreure'n conclusions dels àmbits d'apropiació (veure la taula precedent):

- 60 són del món del còmic, del *manga* i l'*anime*, independentment del seu origen geogràfic.
- 5 provenen de la cultura tradicional japonesa
- 7 provenen de la cultura tradicional xinesa
- 36 pertanyen al *manga* i *anime* japonès
- 6, al *manga* i *anime* coreà
- 4 referències al còmic nord-americà
- 1 referència a còmic internacional (la coproducció germanojaponesa *Vickie el Viking*)
- a nivell de títols, destaca *Mazinger Z* amb 5 insercions, i *Astro Boy* amb 4.
- 1 referència a la cultura nord-americana, 1 a la cultura francesa, 3 desvinculades de context geogràfic i una referència concreta a la badia de Donosti
- curiosament, no ha insercions específiques de la cultura popular xinesa, però sí que n'hi ha (7) de cultura tradicional; hem de contemplar, però, que hi ha insercions incloses dins de les grafies estil *manga* (9) i les capçaleres de còmics i pel·lícules asiàtiques (1).

Una gran majoria, doncs, pertanyen efectivament al context asiàtic.

A part de tot el que ja hem comentat sobre els orígens geogràfics i culturals de les fonts, Arrieta evidencia una especial predilecció per tot allò que aquí considerariem de "sèrie B"

28 Vid nota 3.

o productes de baix pressupost. Aquí inclouríem el *kaiju* i el gènere *tokusatsu*. *Kaiju* és com popularment es coneixen al Japó les criatures estranyes, especialment monstres gegants de sèries de televisió i pel·lícules, tant de *tokusatsu* com d'*anime*²⁹. *Tokusatsu* és com es denomina en japonès el gènere de pel·lícules i sèries basades en efectes especials, associat a sèries d'acció real de ciència-ficció, fantasia o horror³⁰. Les pel·lícules de *kaiju* conformen tot un gènere, amb referents com *Godzilla*, *Gamera*, *King Ghidorah* o *Gyaos*³¹. *Suitmation* defineix la tècnica emprada en les pel·lícules del gènere *daikaiju*, en el que un actor es vesteix amb una disfressa de monstre. Aquesta tècnica també va ser popularitzada al nostre país per la pel·lícula *Godzilla*, i per les sèries i pel·lícules de *Súper Sentai*, *Kamen Rider* o *Ultraman*, que, si bé no van ser tan populars, apareixen igualment inserides en les obres d'Arrieta. Tot plegat conforma l'atracció de l'estètica i de la realització del *do it yourself*, sense artificis digitals, o amb pocs mitjans tècnics. Curiosament, el *manga* i l'*anime* han derivat cap a produccions purament digitals, però hi ha dècades prèvies de produccions analògiques que estimulen particularment el treball d'Arrieta. Això queda bastant evidenciat en les seves produccions en vídeo³², que, si bé no tenen un especial interès plàstic o artístic, ens ajuden a situar-nos en el context i motivacions de l'artista.

La reivindicació de la cultura popular en l'obra d'Arrieta al·ludeix directament a l'adquisició de coneixement. Mires les obres, identifiqués un personatge, dos tres, i potser vols anar més enllà intentant reconèixer altres; això es pot aconseguir fent una mica d'investigació o recerca de les fonts. Quelcom semblant al que he fet jo en el procés d'identificació de les fonts referenciades. Només gaudiran plenament de les obres d'Arrieta aquells que siguin "cultes", però no en les disciplines habituals de la cultura, sinó en còmics, *manga*, *anime*, sèries d'animació i pel·lícules considerades de sèrie B. Una cultura, però, que no és en cap cas excloent, fusionant fonts populars amb històries tradicionals, com realitza, per exemple, com hem vist, amb la llegenda de *Momotaro* i en el clàssic *Viatge a l'Oest*. Una fusió cultural autèntica, on es barregen produccions mediàtiques i tradicions i que qüestionen la jerarquia tradicional dels nostres marcs culturals.

Pel que fa al procés de realització amb la superposició d'imatges sobre tota la superfície de la tela, Arrieta ens pot remetre a un concepte de pintura *all over* occidental amb una realització de caràcter oriental. La presa de decisions respecte al contingut i les imatges a inserir, es realitza prèviament per alliberar la ment durant el procés de treball. En un procés similar al d'una pintura oriental, cerca una atenció i concentració extrema en el traç i la pinzellada durant el procés de realització. L'acte de pintar en sí queda alliberat totalment del vincle amb la imatge reproduïda i esdevé un acte performatiu, gairebé de meditació, prioritzant com es pinta per sobre del què es pinta.

29 També són coneguts també amb el terme *daikaiju* ("monstre gegant")

30 *Tokusatsu* [en línia]. Viquipèdia [consulta 16 de febrer, 2015]. Disponible a: <<http://ca.wikipedia.org/wiki/Tokusatsu>>.

31 *Kaiju* [en línia]. Viquipèdia [consulta 16 de febrer, 2015]. Disponible a: <<http://en.wikipedia.org/wiki/Kaiju>>.

32 La seva producció en vídeo està disponible a <https://www.youtube.com/user/omangaman> [arxius en línia]. Em sembla especialment significatiu: Arrieta, J. (15 de gener 2012). *Cabaret Manga*. [Arxiu de vídeo]. Recuperat de <https://www.youtube.com/watch?v=g049DagacSU>.

2.2. Estudi de cas: Enric Font. Allau visual i abstracció amb elements significatius. De la tela al mur

2.2.1. PRESENTACIÓ: EVOLUCIÓ DE L'OBRA I CONTEXT

Format entre els anys 1986 i 1991 en el departament de pintura de la facultat de Belles Arts de la Universitat de Barcelona, el marc conceptual dels anys de formació va ser fonamentalment d'abstracció. Els primers grups d'obra van ser de pura abstracció ornamental amb pintura a l'oli i encàustica, titulant les pintures com sèries numerades *d'Ornaments* (1991-1992). Entre el 1992 i el 1994 em vaig interessar profundament pel concepte de Sublim¹ en la pintura; les obres al·ludien a conceptes purament pictòrics amb referències a espai i temps. Durant aquest període residia a San Francisco, cursant un *Master of Fine Arts*; el context americà, més racional i menys intuïtiu, probablement ho va afavorir. Tècnicament, vaig abandonar la pintura a l'oli i l'encàustica d'una manera progressiva per treballar només amb acrílic.

En algun moment em vaig adonar que el treball que estava desenvolupant sobre una base formal i sensorial, permetia una lectura irònica potser més atractiva. Els conceptes que treballava intentant al·ludir a un llenguatge abstracte llavors basat en les franges, línies i ornaments permetien una lectura propera al món de la il·lustració². Les dues visions es complementaven i deixaven pas a un terreny més ambigu per a l'espectador amb una perspectiva de treball més àmplia i oberta, relacionada amb el Sublim invertit.

El 1994, sense abandonar del tot els *Ornaments*, vaig començar a inserir imatges amb una estètica infantilitzant: els tres ossets del *Fi Fu Fi... Here they come* [IMATGE 226], en estranya al·legoria lúdica-festiva. A mitjans del mateix any, torno a Barcelona, on resideixo fins ara, iniciant un seguit d'apropiacions i insercions d'imatges de *cartoons* i de cultura popular. El 1995 pinto *S/T (Imbécil)* [IMATGE 229], amb un ús completament intencionat d'imatges de *cartoons* molt populars, en aquest cas de Bugs Bunny. El discurs subjacent al·ludeix a la pintura i el món de l'art, especialment a la (in)comprensió per part de l'espectador. Intento utilitzar les imatges inserides amb una realització tècnica similar al seu vessant gràfic, el que m'obliga a treballar amb imatges netes i acurades. Els personatges, com si fos una historieta, sovint "parlen" a través d'una bafarada o *bocadillo*. Els textos esdevenen elements visuals importants, amb tipografies que dibuixen atractius recorreguts ornamentals. Alhora, experimento amb formats diferents de bastidor, com l'hexàgon i l'octògon,

1 El concepte de Sublim pictòric nord-americà desenvolupat teòricament a *The Sublime is now*, de Barnett Newman, entroncat amb el Sublim contemporani de Peter Halley.

2 A San Francisco, es van sovintejar les referències a les historietes de Doctor Suss per part dels espectadors.



Imatge 223. *Ornament 100*, 1991
Tècnica mxta sobre loneta i fusta.
210 x 206 x 11 cm.

Imatge 224. Reproducció d'una imatge de Dr. Seuss.

Imatge 225. *Ornament 1805 - forever*
San Francisco, 1994
Tècnica mxta sobre tela i bastidor.
152,5 x 152,4 cm.

Imatge 226. *Untitled (Fi-Fu-Fi, Fi-Fu-Fa... Here they come)*
San Francisco, 1994
Tècnica mxta sobre tela i bastidor.
198 x 244 cm.

motivats en part per la popularitat dels *tazos* que es regalaven en les bosses de patates i aperitius; com comentaré en la p. 197, em fascinaven les cridaneres i atractives imatges inserides en un espai tant petit.

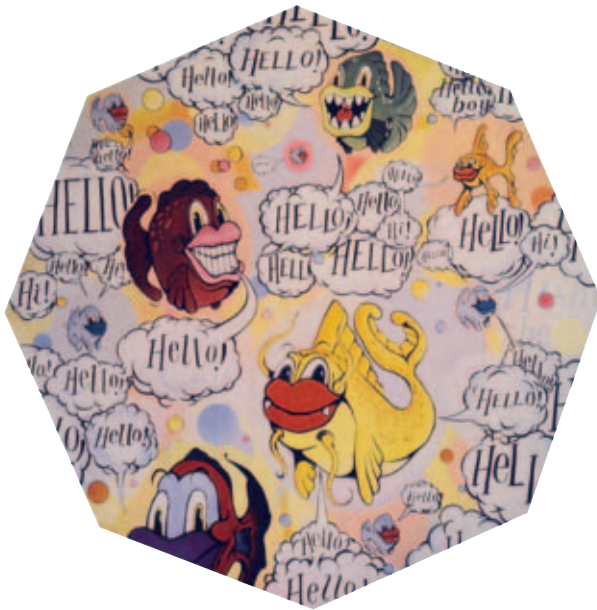
El següent pas va ser elaborar imatges que mantinguessin una estètica de *cartoon* i història, però creant personatges propis; uns personatges que recordessin a altres que haguéssim vist però que no fossin una creació de “ningú” en particular. Un cop col·locats en les obres semblaven desenvolupar històries. En el rerefons, continuava amb el discurs sobre la pintura. Apareix una estètica “de l’espai”, fent una al·lusió literal i irònica al concepte d’espai pictòric. Fins aquí, el treball és d’una aparença completament neta, amb repetides capes d’acrílic per aconseguir colors densos i brillants. La superfície és immaculada. Les obres obligaven a una planificació i acurats esbossos previs. Per compensar-ho, realitzo alhora obres petites menys planificades, amb *gouache* sobre paper.

El fet de treballar des del 1997 amb la Galeria Ferran Cano de Palma de Mallorca va contribuir a desenvolupar algunes de les peces pensant en el context real de l’illa: els *tazos* octogonals es converteixen alhora en les típiques caixes d’ensaïmades mallorquines i apareix una ironia evident amb unes obres que mostraven planetes i illes “en venda”, en una referència evident al traspàs de l’illa de Mallorca als “nous” habitants estrangers, sobretot alemanys. En l’àmbit expositiu, les obres juguen amb l’espai de la paret, dibuixant recorreguts visuals. Les exposicions intenten donar una experiència optimista i les obres desprenen color i alegria.

El 1998, aproximadament, hi ha un salt endavant. Tenia la sensació de què estava perdent quelcom de la pintura i sentia la necessitat de treballar sobre més matèria. Començo a investigar amb els fons i a acumular capes de pintura, alhora que permeto i provoquo l’accident, inserint taques, gotejos i *drippings*. El que fins fa poc eren uns fons que havien de ser tan planificats com la resta de l’obra, ara es converteixen en una superfície tàctil i sensorial, gruixuda. Sobre aquestes superfícies s’ubicaran els personatges. Hi haurà encara una diferència gran entre el tractament del fons i el de les figures. L’evolució serà gradual: primer el fons apareixeran tímidament “tacats” i a poc a poc aniran incorporant un treball més lliure i intuïtiu per acabar convertint-se en un *mix* d’imatges i taques sobreposades, on les imatges figuratives i els elements abstractes funcionaran en el mateix nivell. En aquest moment començo a treballar amb la Galeria Cotthem de Bèlgica, amb un gust accentuat per obres d’aspecte *neo pop* amb un contingut lúdic i optimista. La galeria vincula l’obra amb els treballs de David Spiller i Kenny Sharf.

El 1998 i 1999 seran dos anys productius, amb molta obra realitzada seguint una estructura semblant de personatges sobre fons [IMATGE 230], exposant a les galeries Berini i Ferran Cano. La relació amb Cotthem s’acaba amb una fallida exposició sobre el Nadal on exploro amb figures retallades sobre DM.

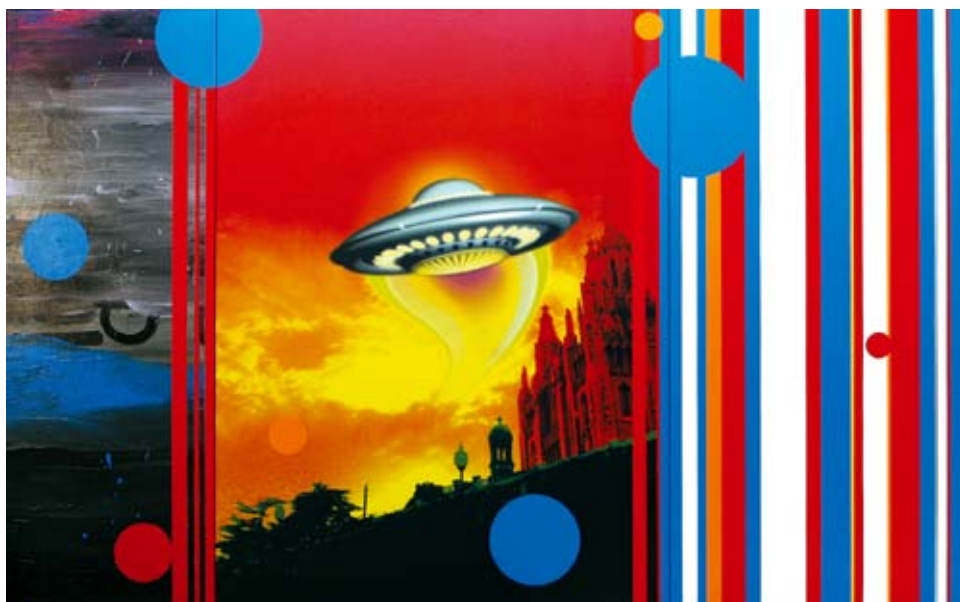
El 2003 exposo *Burren Junction 51*, a la Galeria Ferran Cano de Barcelona, on els elements ja han entrat en un procés de fusió i barreja eliminant les jerarquies iconogràfiques. La barreja d’elements sembla conformar un vocabulari propi [IMATGE 231]. Les paraules amb sentit deixen pas a sons gairebé onomatopèics que funcionen com elements visuals i al-



Imatge 227. *S/T (Hello!)*, 1996.
Acrílic sobre tela.
200 x 200 cm.

Imatge 229. *S/T (Imbécil)*, 1996.
Acrílic sobre tela.
150 x 130 cm.

Imatge 228. Paret exterior de l'stand de la Galeria Ferran Cano a Arco, 1998.



**De dalt a baix,
i d'esquerra a dreta:**

Imatge 230.
Ratolí i plàtan, 1998
Acrílic sobre tela.
180 x 180 cm.

Imatge 231.
Pilliga Wee Waa,
2002-2003
Acrílic sobre tela
200 x 150 cm.



Imatge 232.
bcn04_tibiBC9V2,
2008
Acrílic i impressió
digital sobre tela
200 x 320 cm. (tríptic:
200x70 / 200x150 /
200x100 cm.)

Imatge 233.
Blafin, 2010
Acrílic sobre tela
180 x 180 cm.

Imatge 234.
BOUF_ThankYou,
2014
Acrílic sobre tela.
180 x 180 cm.

hora afegeixen una certa musicalitat amb el so de la seva lectura, permetent afegir ritmes sonors als visuals.

El 2006 experimento amb pintura sobre impressions digitals, obrint un nou camí on gairebé només es mantindran les taques i les grafies com elements pictòrics; les imatges digitals seran impressions de muntatges infogràfics de ficticis albiraments d'ovnis sobre fotografies reals [IMATGE 232].

El 2008, després del parèntesi infogràfic, torno a treballar només amb pintura, agafant un nou marc contextual: la sensació de precrisi econòmica i un cert component social. Domina la inserció d'imatges amb una intencionada estètica de *cartoon* i/o de còmic, però també utilitzo l'apropiació. A partir d'aquest moment hi ha anades i vingudes cap a una estètica més neta i una altra de més bruta i barroca, però domina la creació pròpia per sobre de l'apropiació. Aquesta, si bé existeix en determinades insercions, és sobretot de llenguatges i estils. Les imatges figuratives tant s'utilitzen d'una manera significativa com abstracta, permetent que les obres tinguin una interpretació oberta, amb múltiples lectures.

El 2009 experimento amb imatges planes i una estètica retrofuturista, amb poca apropiació directa, però amb clares referències a marcs contextuais i visuals específics. El 2011, reprenc un plantejament més pictòric, però alhora inicio un interès creixent per la figura. Una renovació d'imatges que, iniciada amb la còpia de figures humanes de mitjans impresos, acabarà fent eclosió amb les imatges murals del 2014: personatges amb emanacions, fluids i protuberàncies que substitueixen els caps. Començo a produir obra al carrer però continuo amb la producció a l'estudi, amb paràmetres similars als dels darrers anys: barreja d'abstracció i elements figuratius per una obra sense narrativitat ni significat aparent [IMATGE 234].

2.2.2. SISTEMES DE PRODUCCIÓ

Jaume Vidal, en una crítica a l'exposició *Burren Junction 51*, el 2003, afirmava:

“el treball de Font té un clar i evident origen pop (...) però l'artista ha diluït una de les característiques d'aquest corrent: la descontextualització d'emblemes icònics de la societat de masses. El que fa Font és deconstruir-los i transformar-los en llenguatge. Les icones ja no tenen valor individual, sinó que es transformen en elements sintètics d'un llenguatge que, tot i que té arrels pop, tracta de conjuminar diferents orientacions pictòriques”³.

Per arribar a aquest punt de fluïdesa de llenguatge, havia realitzat un procés doble de manera continuada:

- recopilació d'imatges; durant molts anys va ser sobretot de forma física, amb recull de retalls i publicacions d'imatges que visualment m'interessaven; les imatges les guardava en *folders* dins de classificadors. Encara continuo fent aquest recull, si bé el simultaniejo amb un arxiu digital en carpetes;
- hi ha un procés de còpia de les imatges; per sentir-les “meves”, sovint he necessitat interioritzar-les; això ho aconseguixo redibuixant-les, bé sigui en esbossos, projectes de composició o en obres sobre paper. Sovint les calco i redibuixo; si cal, les escanejo, imprimeixo i transformo fins a aconseguir una versió definitiva; en aquest procés físic i mental és quan m'apropio realment de la imatge i passa a formar part d'aquest vocabulari que pot sortir en qualsevol moment de la realització.



Imatges 235 i 236. Carpetes amb recopilació d'imatges.

Les imatges es traspassen a la tela de dues maneres:

- a través de projecció (durant anys va ser un retroprojector de cossos opacs, ara és un projector digital);

³ VIDAL, Jaume. Minimitzar. *El País*, 27 de març, 2003.

- a través del dibuix a mà alçada.

Les insercions són de tres tipus:

- imatges triades abans de realitzar l'obra; han estat d'alguna manera previstes compositivament i, de la manera descrita, interioritzades; les insereixo a través de projecció;
- imatges que no estaven previstes però que, durant el procés de treball, decideixo inserir en una pintura; sovint no han estat interioritzades; les insereixo a través de projecció;
- imatges que decideixo inserir durant el procés, a mà alçada, d'una manera espontània i intuïtiva.

El procés ha anat evolucionant amb l'obra i actualment alterno les insercions projectades i les realitzades a mà alçada. De la mateixa manera, durant el procés, alterno el previsible amb l'atzar. Hi hagut anades i vingudes a processos amb una previsió major i menor de la finalització de l'obra; amb els anys, però, m'he anat decantant per tenir una visió global prevista de la imatge que cerco, concedint-me un cert marge d'imprevist i improvisació; anys enrera no m'ho permetia i feia el procés més rígid i previsible.

Tècnicament, les obres en pintura les realitzo amb acrílic, recorrent a làtex, medi acrílic i gels variats per crear capes, densitats i efectes pictòrics. Puntualment he utilitzat l'acrílic aplicat amb pistola, si bé darrerament he començat a utilitzar, per un tema de comoditat, esprai acrílic. Recentment he començat a fer servir retoladors acrílics.

Pel que a fa a les imatges realitzades al carrer, parteixen d'esbosos manuals que sovint vectorialitzo i manipulo a l'ordinador. Per traspasar-les a la paret, he utilitzat sistemes de projecció digital, però habitualment faig servir una senzilla reticulació, de pocs quadrants, que ajuden a ubicar compositivament la imatge en l'espai real. Aquest sistema obliga a realitzar un procés mental d'adaptació de la imatge a unes noves mesures que facilita un major coneixement i domini de la imatge.

2.2.3. ANÀLISI I EVOLUCIÓ ICONOGRÀFICA DE L'OBRA. INTERACCIONS I PROCESSOS DE TRANSFERÈNCIA



Imatge 237. “Tazos”. Producte regalat en les bosses s’aperitius durant la dècada dels 90.

2.2.3.1. Dels tazos a Warner Bros.

El 1996 va començar la meua fascinació per imatges de cultura popular. En aquell moment, hi ha un petit objecte circular que ho sintetitza: és el que s’anomenava *tazo*⁴. Es regalaven sobretot en les bosses d’aperitius. Dins d’una figura sovint circular d’uns 3 cm. de diàmetre, reproduïen una imatge atractiva extreta de sèries d’animació. Els de la fotografia superior contenen imatges dels *Looney Tunes*⁵, però n’hi va haver que reproduïen imatges de *Bola de Drac Z*, de *Pokémon* i d’altres dissenyades específicament per aquest suport. Els personatges dels *Looney Tunes*, si bé estan adreçats a un públic infantil, tenen un fort component irònic, i no són tan “tous” com altres personatges de Walt Disney, cosa que els feia desitjables per un públic majoritari. L’atractiu en particular d’aquests es trobava en una estructura molt senzilla que repetia la imatge de tancament de les sèries de Hanna-

4 El *tazo* (*pog* en anglès) és el nom amb que es van denominar unes figures en general circulars d’una polzada de diàmetre amb dibuixos de caricatures, els quals companyies d’snacks i de lliminadures van incloure en els seus envasos durant els anys 1990. Els *tazos* van arribar a Espanya de la mà de Matutano a la fi de 1994. Es podien aconseguir com a “regal” dins de les diferents borses de patates fregides i aperitius de la companyia. Aquestes eren col·leccionades per nens i utilitzades per jugar en diferents jocs. *Tazo* [en línia]. Viquipèdia [consulta: 5 de març, 2015]. Disponible a: <<http://es.wikipedia.org/wiki/Tazo>>.

5 *Looney Tunes* és una sèrie de dibuixos animats de la companyia Warner Brothers que es va representar en moltes sales de cinema nord-americanes des de 1930 fins al 1969. És anterior a una altra sèrie de Warner Bros, *Merrie Melodies*. Durant la dècada dels 90 van tornar a l’escena mediàtica amb les pel·lícules *Space Jam* (1996) i *Looney tunes back in action* (2003). *Looney Tunes: Back in Action* [en línia]. Viquipèdia [consulta: 5 de març, 2015]. Disponible a: <http://ca.wikipedia.org/wiki/Looney_Tunes / http://en.wikipedia.org/wiki/Looney_Tunes:_Back_in_Action>.

Barbera: els típics cercles concèntrics amb degradats i la imatge central d'un personatge. Aquesta estava resolta gràficament amb brillants tintes planes i un potent traç negre; això és el que vaig intentar traspasar literalment a les teles.

En aquest moment es produeix un autèntic xoc: les obres parlen de pintura, però intenten fer-ho utilitzant imatges i recursos plàstics extrets de la cultura popular. Les imatges camuflen el discurs i donen peu a altres interpretacions. Buscant un efecte impactant, vaig experimentar amb diferents formats, girant els bastidors i treballant amb formes hexa i octogonals, formats, aquests últims, també utilitzats pels *tazos*. Començo a introduir textos dins de globus, com si formessin part d'una historieta. Al principi, frases amb sentit, que, en paral·lelisme amb el to graciós de les imatges, ironitzaven sobre la pintura en si, sobretot sobre la comprensió per part de l'espectador. A la vegada, intentaven transmetre un missatge optimista i de divertiment on, malgrat el rigor compositiu, aquestes esdevinguessin quelcom "lleuger" de contemplar en una primera mirada i que, per la seva acurada realització i l'origen de les imatges, plantegessin preguntes sobre els límits del que podem representar a través de la pintura. Un *tazo* és quelcom molt petit i alhora molt atractiu; podem aconseguir quelcom semblant a través d'una pintura?

Malgrat produir obres acabades, considero que va ser una fase de tempteig, amb unes insercions molt evidents i uns recursos compositius senzills i clars.

1

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 238)

Bugs Bunny.

Context cultural

Cultura popular nord-americana exportada internacionalment.

Àmbit d'apropiació

Sèries d'animació i còmic.

Significat

Personatge fictici amb forma de conill antropomòrfic, esvelt i gris, que apareix a les sèries d'animació *Looney Tunes* i *Merrie Melodies* i en pel·lícules de la Warner Bros.

Font / Autor

Warner Brothers (la forma definitiva, Tex Avery, 1940).

Origen geogràfic

EE.UU.

És famós per la seva personalitat impertinent i despreocupada, sovint menjant pastanagues mentre pregunta "Què passa, mestre?" (en castellà, el popular "¿Qué hay de nuevo, viejo?").

Obra / inserció



Obra (imatges 239 i 240)

S/T (Imbècil), 1996.
Acrílic sobre tela.
150 x 130 cm.

S/T (Ha, ha, he, ho, ho), 1996.
Acrílic sobre tela.
212 x 212 (150 x 150) cm.

Estratègia

Apropiació. Recontextualització.

Significat aportat

L'actitud impertinent, irònica i despreocupada de Bugs Bunny el converteix en el personatge ideal per ironitzar sobre el paper de la pintura i la seva comprensió per part de l'espectador. Es barregen ironies sobre abstracció i ornamentació, sobre la capacitat d'entreteniment i espectacle i sobre les dificultats de comunicació entre artista i l'espectador.



2.2.3.2. Benvinguts al món de la historieta! Òrbita *cartoon*: posarem ben alt l'estendard de la nostra causa

Les obres d'aquests anys evolucionen amb plantejaments compositius més complexes i la creació de personatges propis basats en el món de la historieta. Hi ha dues característiques principals:

- una presència formal fortament influenciada pel *cartoon* clàssic –el que a Catalunya anomenem historieta– amb un estil marcat principalment pels estudis Disney i les produccions de Hanna-Barbera;
- un discurs de fons sobre la pintura.

La persecució d'un ideal, una recerca sense sentit aparent (extrapolable a la creació artística), serà una idea constant. Això es reforça amb un conjunt d'imatges de nova creació inspirades o apropiades d'histories impreses. El xoc visual de la reiterativa recerca *sense-sentit* es multiplica amb la presència d'uns personatges purament d'histories sobre suports pictòrics. Estan inspirats sobretot en els de Hanna-Barbera i Walt Disney, mantenint un infantilitzat i innocent esperit lúdic.

Malgrat no haver-hi apropiacions directes de personatges específics, sí que hi ha elements puntuals que estan agafats directament de la font. Anàlitzo, a continuació, una selecció.

Una gran part dels referents gràfics que es citen tenen versions animades en sèries de televisió o llargmetratges del cinema, tant o més populars que les seves versions impreses; així i tot, la meua influència prové d'aquestes últimes; part de l'obsessió per la densitat del suport i que aquest tingui qualitats tàctils parteix del fet que les imatges citades van lligades a la seva impressió sobre paper: aquest, en ser en molts casos lleugerament envellit, té unes qualitats tàctils que modifiquen l'impacte de la imatge. Les obres no ho intenten reproduir literalment però sí que condicionen la presència física del suport.

1	Referent iconogràfic	Objecte (imatges 241, 242, 243, 244, 245 i 246)	Context cultural
		Estètica general de personatges de diferents autors i historietes.	Cultura nord-americana exportada internacionalment.
		Àmbit d'apropiació	Significat
		Historietes impreses.	Personatges de tot tipus d'historietes.
		Font / Autor	No apareixen citats directament, però en condicionen l'estil i l'estètica.
		Variat, però principalment Walt Disney i Hanna-Barbera.	
		Origen geogràfic	
		EE.UU.	

2	Referent iconogràfic	Objecte (imatge 247)	Context cultural
		Concepte: <i>Kilroy was here.</i>	Segona Guerra Mundial.
		Àmbit d'apropiació	Significat
		Cultura popular món occidental.	És un tipus de graffiti de la Segona Guerra Mundial. La teoria més acceptada sobre el seu origen és la d'haver estat la manera de marcar les planxes revisades per un supervisor (John Kilroy) en el procés de construcció de vaixells per la segona guerra mundial. Això hauria permès que la imatge es fes molt popular entres els soldats que es traslladaven en els vaixells.
		Font / Autor	
		Suposadament, John Kilroy.	
		Origen geogràfic	
		Occident.	

(Insercions en pàgina següent)

Obra / inserció



Obra (imatge 248)

Kilroy was here, 1996-1997.
Acrílic sobre tela (7 peces).
150,5 x 131,5 cm.
(dimensions variables)

Estratègia

Apropiació del concepte i l'estil gràfic.

Significat aportat

La persecució d'un ideal, la recerca sense-sentit, la recerca per la recerca, la cursa per arribar el primer, amb un paral·lelisme amb la recerca artística del pintor, serà una de les constants de les obres d'aquests anys.

Kilroy was here apareix inscrit en el rètol en una clara al·lusió a la futilitat de la recerca: encara que arribem al planeta més llunyà, algú ja hi ha estat abans que nosaltres.

L'esbojarrada cursa es reforça amb un conjunt d'imatges de nova creació inspirades o apropiades d'histories impreses. El xoc visual de la reiterativa recerca es multiplica amb la presència dels personatges sobre suports pictòrics. Estan inspirats sobretot en els de Hanna-Barbera i Walt Disney, mantenint un infantilitzat i innocent esperit lúdic.

Obra / inserció



Obra (imatge 249)

I've already been here, 1997.
Acrílic sobre tela i paper (7 peces).
150,5 x 131,5 cm.
(dimensions variables)

Estratègia

Apropiació del concepte i l'estil gràfic.

Significat aportat

L'estructura compositiva de *Kilroy was here* (personatges al voltant d'un planeta que ja estat ocupat) es repeteix en diverses obres, canviant el planeta central.

Aquí els personatges van uniformats sota l'emblema corporatiu de la fictícia *Jetmansa Zept Ute* (títol, alhora, de l'exposició a la Galeria Berini el 1997).

3

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 250)

Los Supersónicos (The Jetsons)

Àmbit d'apropiació

Versió en historieta impresa de la sèrie d'animació.

Font / Autor

William Hanna i Joseph Barbera (1962).

Origen geogràfic

EE.UU.

Context cultural

Cultura nord-americana exportada internacionalment.

Significat

Sèrie de caràcter futurista, *Los Supersónicos* es situa en l'any 2062 on, suposadament, viurem en cases suspeses a l'aire i ens transportarem en cotxes voladors. S'insereixen elements de la sèrie, però no els seus personatges.

Obra / inserció



Obra (imatge 251)

Bakersfield, 1997. Acrílic sobre tela. 170 x 170 cm.

Estratègia

Apropiació. Recontextualització.

Significat aportat

El futurisme innocent i simplista de *Los Supersónicos* influencia els elements de *Bakersfield*. La boia espacial serveix de base per a una versió "millorada", amb més detalls i referències iròniques (el *per-sac* que apareix com una direcció possible a prendre) que accentuen el caràcter alegre i feliç que es vol transmetre.

4 Referent iconogràfic



Objecte (imatge 252)

Los Supersónicos (*The Jetsons*)

Context cultural

Cultura nord-americana exportada internacionalment.

Àmbit d'apropiació

Versió en historieta impresa de la sèrie d'animació.

Significat

Sèrie de caràcter futurista, *Los Supersónicos* es situa en l'any 2062 on, suposadament, viurem en cases suspeses a l'aire i ens transportarem en cotxes voladors. S'insereixen elements de la sèrie, però no els seus personatges.

Font / Autor

William Hanna i Joseph Barbera (1962).

Origen geogràfic

EE.UU.

Obra / inserció



Obra (imatge 253)

Planeta enano, 1997. Acrílic sobre tela. 200 x 200 cm.

Estratègia

Apropiació. Recontextualització.

Significat aportat

Un altre exemple d'inserció d'elements de la sèrie, però no dels seus personatges. Hi ha una inspiració general de l'estètica de la historieta, amb els seus recursos gràfics: tintes planes i potent traç negre. Diferents versions del planeta apareixeran recurrentment en altres pintures.

5

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 254)

Element de la imatge de la coberta del CD de Van Halen: *Live: Right Here, Right Now*

Àmbit d'apropiació

CD musical.

Font / Autor

Van Halen (1993).

Context cultural

Cultura nord-americana exportada internacionalment.

Origen geogràfic

EE.UU.

Significat

L'element apropiat és el rètol de *Buy now Pay later*, en l'inlay (contracoberta) del CD.

Obra / inserció



Obra (imatge 255 i 256)

Buy Now, Pay Later, 1998.
Acrílic sobre tela.
150 x 150 cm.

Buy Now, Pay Later, 1998.
Acrílic sobre tela.
50 x 50 cm.

Estratègia

Apropiació. Recontextualització.

Significat aportat

Vàries de les obres de l'època treballen amb la imatge d'illes "en venda", fent un joc visual amb la idea que les obres on estan representades aquestes imatges també estan en venda. Alhora, les metàfores amb l'espai de la pintura continuen, establint parel·lelismes amb nous móns visuals.

Les imatges treballades sovint es repeteixen en diferents obres, com el rètol de *Buy Now, Pay Later*.

6

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 257)

Meteorits extrets d'una historieta de l'ànec Donald (Pato Donald).

Context cultural

Cultura nord-americana exportada internacionalment.

Àmbit d'apropiació

Historieta i sèrie d'animació.

Significat

L'ànec Donald, un dels personatges més populars de la factoria Walt Disney, ha generat un nombre immens de publicacions, sèries i pel·lícules. L'objecte inserit no és el personatge, sinó elements variats de les publicacions impreses.

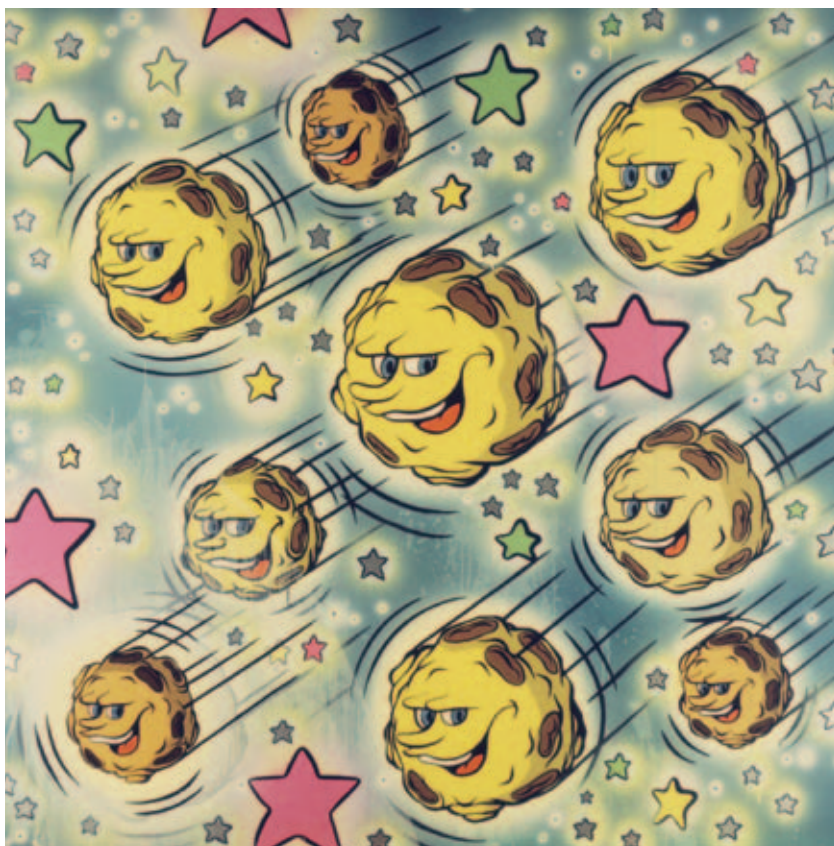
Font / Autor

Walt Disney Productions (1934).

Origen geogràfic

EE.UU.

Obra / inserció



Obra (imatges 258 i 259)

Asteroids 1, 1998.
Acrílic sobre tela.
180 x 180 cm.

Asteroids 2 (Over the City), 1998.
Acrílic sobre tela.
180 x 180 cm.

Estratègia

Apropiació. Recontextualització.

Significat aportat

Els asteroides de la coberta de la publicació *Pato Donald* serveixen de base per a crear uns meteorits més elaborats que seran els protagonistes de dues obres.



7

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 260)

Elements de la publicació
Pumby.

Àmbit d'apropiació

Personatge de còmic;
títol d'una publicació
d'histories.

Font / Autor

Josep Sanchis Grau (1954).

Origen geogràfic

Espanya.

Context cultural

Cultura popular espanyola.

Significat

Originàriament anomenat Pumby i serialitzat en castellà, és un gat negre d'ulls grans i orelles punxegudes. Porta un gran picarol i pantalons curts, normalment vermells. Creat per Josep Sanchis Grau (1932-2011), va ser el personatge estrella de la desapareguda Editorial Valenciana (1932-1985). El personatge Pumby, com es detalla més endavant, apareix inserit en algunes obres; en altres, com en aquesta, apareixen diferents elements extrets de les seves històries.

Obra / inserció



Obra (imatge 261)

Sign in the sky, 1998.
Acrílic sobre tela.
150 x 150 cm.

Sign with crown, 1998.
Acrílic sobre tela.
150 x 150 cm.

Estratègia

Apropiació.

Significat aportat

Les vares de comandament dels dos "reis" de la coberta es converteixen en indicadors de direcció. La corona es transforma en un ornament.

2.2.3.3. Bèsties, àliens i altres personatges de l'espai internacional

Continua la presència d'elements d'histories, però es produeix un canvi en el tractament pictòric de les superfícies: deixen enrere les composicions de tintes planes per esdevenir un magma ple de taques, *drippings* i esquitxades. Les obres estan menys composades narrativament i es converteixen en retrats d'un únic personatge a cada obra. El referent contextual és l'espai.



Imatge 265. *Nicholas / Lupo (Ueeo!)*. Barcelona, 1999. Acrílic sobre tela. 120 x 120 cm.

1 Referent iconogràfic



Objecte (imatge 266)

Atracció de fira ("caballitus").

Àmbit d'apropiació

Cultura popular.

Font / Autor

Desconegut.

Context cultural

Cultura popular.

Origen geogràfic

Catalunya, Espanya.

Significat

Les atraccions de fira, anomenades popularment "caballitus" (*tío-vivo*), a part dels típics cavalls, tenen vehicles variats, entre els quals sovint hi ha naus de l'espai. Es caracteritzen pels colors llampants, una abundància de peces cromades i molts punts de llum. Serveixen d'inspiració per alguns dels vehicles que s'insereixen en les obres.

Obra / inserció



Obra (imatge 267)

Space Raton Girl, 1999.
Acrílic sobre tela.
150 x 150 cm.

Estratègia

Apropiació. Recontextualització.

Significat aportat

Dins d'una certa estètica marcada per l'excés (excés de pintura, de saturació de color, de textura, de colors fluorescents, de repetició...), les imatges o objectes populars que hi encaixen són traduïdes a llenguatge pictòric i inserides. Les atraccions de fira es reconverteixen en naus espacials pilotades per imaginaris personatges d'història.

2.2.3.4. El graffiti impossible: *Burren Junction 51*. Cap a una abstracció amb elements significatius

Els elements figuratius extrets d'imatges de cultura popular inicien un nou rol dins de la producció: es converteixen en elements significatius dins d'un imatge global sense aparent significat. Es barregen les imatges globals i les fragmentàries: pot aparèixer el Pumby entremig d'elements dispersos i fragmentaris, un peu o una mà, però aquests mantenen una estètica d'història.



Imatge 268. *RFOOOR (Mosi - peu)*, Barcelona, 2001-2003. Acrílic sobre tela. 150 x 150 cm.

El 2003, un cop la Galeria Berini de Barcelona havia fet un gir per treballar només amb imatge fotogràfica i digital, les obres més representatives del període 2001-2003 les vaig exposar a la Galeria Ferran Cano de Barcelona sota l'enigmàtic títol de *Burren Junction 51*, que al·ludia a una cruïlla de camins. La tria del nom respon a la recerca de paraules amb sons i grafies evocadors. El personatge d'història Pumby, en ser l'única apropiació directa reconeixible, i estar representat amb una dimensió considerable en una de les obres, esdevenia una de les imatges icòniques de l'exposició, intentant evocar l'esperit fantàstic de les seves imaginatives aventures⁶, envoltades de bon humor i sentit positiu.

⁶ En paraules de l'expert Jesús Cuadrado, Pumby era el protagonista d'una "revista seriada, d'històries d'humor i de zoomorfisme parlant. Tebeo modèlic en el mercat infantil, i compendi de qualitat i imaginació [...]". CUADRADO, JESÚS. *Atlas español de la cultura popular, vol. 1. De la història i su uso : 1873-2000*. Madrid : Sinsentido, 2000.

Anecdòticament, quan *Burren Junction* va estar exposada a Galeria Ferran Cano, el col·lectiu ONG (Ovejas Negras)⁷, a través d'una pintora anomenada Oldie va contactar amb mi i em van convidar a sortir a pintar al carrer. Poca informació ha quedat en la red del col·lectiu, excepte alguna anotació en el currículum dels artistes que han seguit produint obra plàstica⁸. En aquell moment no vaig aprofitar l'ocasió i el contacte es va limitar a una curta correspondència d'emails. Amb Zosen, un dels components del col·lectiu, coincidiria, anys més tard, a BetArt 2014.



Imatge 269. Mural al Raval de Barcelona, ja desaparegut, amb treballs de La Mano, Sixe paredes i Os Gemeos, entre altres.

L'estètica cap a la qual s'orientaven les pintures exposades coincidia bastant amb el que en aquells moments es podia veure a les parets dels carrers de Barcelona, en plena "època daurada del graffiti". Si considerem que aquesta compren aproximadament des de l'any 2000 fins a gener del 2006, estariem gairebé en l'epicentre. El recent documental *BCN Rise&Fall*⁹ documenta amb imatges i entrevistes aquella època. Durant aquest curt període de temps, Barcelona "era una de les ciutats referencials de l'art urbà del món"¹⁰. Artistes de tot el món com Banksy, Os Gemeos, Space Invaders, London Police, Rodríguez-Gerada o els locals Pez i Sixe Art van deixar la seva empremta a la ciutat. "Per a qualsevol

7 Els noms que podem trobar com integrants són Debens, Pez, Scum, Zosen, Sae, Kafre, Maze; segons algunes fonts, els components varien.

8 Per exemple, en Schacter, Rafael, *The World Atlas of Street Art and Graffiti*, 2013, Yale University Press, en la p. 302, en la cita a Debens. Van tenir el site www.ongcrew.org, actualment en venda [consulta: 8 de novembre, 2014].


9 Informació de l'event disponible a <https://www.facebook.com/BCN.Rise.Fall.Street.Art/info?tab=page_info> [consulta: 15 de març, 2015].

10 Gustavo López LaCalle i Aleix Gordo Hostau a '*BCN Rise&Fall*', *la historia del arte urbano en Barcelona*, Somos documentales. RTVE.es, 28 gener 2015 [en línia]. [Consulta: 15 de març, 2014]. Disponible a <<http://blog.rtve.es/somosdocumentales/2015/01/bcn-risefall-la-historia-del-arte-urbano-en-barcelona.html>>.

artista urbà, la Barcelona dels 90 era una ciutat apassionant per a viure i crear. Hi havia una gran llibertat, el que va permetre a molts artistes desenvolupar i perfeccionar el seu estil”¹¹. Un dels trets característics dels murals desenvolupats al carrer va ser la superposició d’imatges treballades per artistes diferents, ja fos alhora en treballs conjunts, o bé en diferents fases trobant-se a les parets una aclaparadora barreja d’estils i imatges.

El meu treball es desenvolupava aliè al món del graffiti, però la superposició d’estils, grafies i imatges el conduïen a uns procediments i estètiques similars.

11 Aleix Gordo, a Graell, Vanessa. *El ocaso del grafiti en BCN* [en línia]. El Mundo, 5 de febrer 2015 [consulta: 16 de març 2015]. Disponible a < <http://www.elmundo.es/cataluna/2015/02/05/54d371cce2704ebb2f8b457d.html>>.

<p>1 Referent iconogràfic</p>	<p>Objecte (imatge 270)</p>	<p>Context cultural</p>
	<p>Pumby.</p>	<p>Cultura popular valenciana i espanyola.</p>
	<p>Àmbit d'apropiació</p>	<p>Significat</p>
	<p>Historieta.</p>	<p>Pumby és el protagonista de la historieta homònima, on viu múltiples aventures en una món de fantasia on tots els personatges són animals.</p>
	<p>Font / Autor</p>	
	<p>Josep Sanchis Grau (1954).</p>	
<p>Context cultural</p>		
<p>Cultura popular valenciana i espanyola.</p>		
<p>Origen geogràfic</p>		
<p>València, Espanya.</p>		

Obra / inserció



Obra (imatge 271)

ROCKLU Pumby - Warre Burr, 2001-2003.
Acrílic sobre tela.
180 x 180 cm.

Estratègia

Apropiació.

Significat aportat

Dins d'una certa estètica de l'excés (excés de pintura, de color, de textura, de colors fluorescents, de repetició...), totes aquelles imatges o objectes populars que hi encaixen són traduïdes a llenguatge pictòric i inserides. Les atraccions de fira són reconvertides en naus espacials que piloten personatges d'història.

2.2.3.5. *Yoach, croach...*, el poder de la grafia

A partir del 2004 començo a experimentar pintant sobre imatges fotogràfiques impreses en plòter. Les fotografies adquiriran un cert caràcter d'irrealitat per una preproducció que cercarà colors altament saturats.

“L'ús compulsiu i tàctil del color i la descontextualització d'imatges i sons, situen l'espectador davant d'un no-lloc indefinit materialitzat a través de la pintura. Aquí, l'ús indiscriminat de sons i paraules onomatopeïques esdevé el penúltim element d'arrel pop d'unes obres on continua el gir cap a la recerca d'un codi visual més abstracte. Hi tenen cabuda, però, les referències a imatges alienes al món de l'art, la impressió de fotografies manipulades i les atzaroses taques de color, que, junt amb les lletres, conformen els elements principals d'un vocabulari dens i elaborat”¹².

Les obres es van exposar a la Galeria Ferran Cano de Palma de Mallorca durant els mesos de maig-juny de 2005, sota el títol de *Yoach Croach*, un títol compost a partir de paraules sense sentit extretes d'una de les obres presents a la mostra. Els estranys sons que reproduïxen les repetides grafies realitzades a mà alçada, d'una manera gairebé espontània, competeixen en pes visual amb la resta de recursos. La presència d'algunes lletres invertides evidencia una intencionada manca de significat literal.



Imatge 272. *Pájara*. Barcelona, 2005. Acrílic i impressió digital sobre lona. 97 x 292 cm.

No hi ha una translació directe d'imatges de la cultura popular, sinó més aviat de contextos. En *Pájara*, per exemple, hi ha tres elements visuals bàsics:

¹² FONT, Enric. Text de la nota de premsa per a l'exposició el 2005 a la Galeria Ferran Cano de Palma de Mallorca. Arxiu de l'artista.

1. Una fotografia del meu arxiu personal d'una carretera de Fuerteventura, amb un cert component de desconcert aportat pel nom escrit en el rètol i l'estranya direcció del senyal de trànsit.
2. Un personatge de creació pròpia amb estètica de *cartoon*.
3. Elements purament pictòrics, on les grafies serveixen d'elements visuals i aporten sons que estableixen ritmes complementaris per a la visualització de l'obra.

No hi ha una narració, però s'aporten elements que estimulen que l'espectador pugui construir la seva personal interpretació.

2.2.3.6. Invasió alienígena

Durant el període 2007-2008 continuo amb el treball sobre impressions d'imatges fotogràfiques, però incorporant un nou element: la creació infogràfica. Les obres segueixen un mateix patró: sobre una fotografia d'un lloc del món fàcilment identificable, insereixo un OVNI realitzat digitalment; manipulo els colors i les corbes de la imatge, donant-li un aire saturat i exagerat i ho faig imprimir en lona; sobre aquesta imatge hi intervinc pictòricament deixant veure part de la impressió digital.



Imatge 273. Óscar Seco. *La tierra permanece 3*, 2002. Acrílic sobre tela. 170 x 250 cm.

Imatge 274. Sergio Mora. *Infinito de Córdoba*, 2010. Acrílic i oli sobre tela. 170 x 250 cm.

Els plats voladors són un element recurrent i inspirador de pel·lícules, especialment de sèrie B, però també presents sovint en obres d'altres artistes contemporanis (IMATGES 273 i 274). En el meu treball, l'OVNI esdevé l'element sorprenent, l'anomalia en el cel, que acaba convertint-se en gairebé una anècdota amb el tractament pictòric de l'obra, que, a vegades, minimitza la imatge. El plat volador és un primer impacte, el motiu d'atracció. La tria d'escenaris majoritàriament reconeixibles converteix la nau espacial en un catalitzador de la globalització.

1 Referent iconogràfic



Objecte (imatge 275)

OVNI.
Àmbit d'apropiació
Ciència-ficció.
Font / autor
Imaginari col·lectiu.
Context cultural
Principalment cinema fantàstic.
Origen geogràfic
EE.UU.

Significat

La definició més genèrica d'un objecte volador no identificat, o OVNI, és qualsevol objecte o fenomen volador que no es pugui identificar per l'observador. Els diversos estudis demostren que la majoria d'ovnis són generalment identificats. Per això, algunes definicions més estrictes reserven l'etiqueta OVNI només per a aquells casos en què els objectes continuen sent inexplicats després d'una investigació apropiada.

Obra / inserció



Obra (imatge 276)

09paris_défense01, 2007.
Acrílic sobre impressió digital sobre tela.
152 x 152 cm

Estratègia

Apropiació. Recontextualització.

Significat aportat

L'ovni esdevé l'element sorprenent, l'anomalia en el cel que es converteix en anècdota amb el tractament posterior amb pintura, minimitzant la imatge. La imatge del plat volador ofereix un primer impacte per esdevenir un simple fons pictòric. Alhora, la tria d'escenaris majoritàriament reconeixibles, converteix a la nau espacial en un catalitzador de la globalització.

2.2.3.7. *Cartoon* clàssic i crítica social. Crisi, quina crisi...? Economia i pintura

La resposta gràfica els anys de la guerra freda a EE.UU. va ser una allau de còmics de superherois i d'històries inversemblants. A finals de la primera dècada de l'any dos mil, amb el panorama econòmic amenaçat per una crisi d'escala planetària, es va generar una sensació d'incertesa comparable a la de la guerra freda. En l'àmbit cinematogràfic es produïren algunes pel·lícules de catàstrofes i ciència-ficció, com *El dia de demà* (2004), la nova versió de *La guerra dels mons* (2005), *2012* i *Avatar* (2009), *Cowboys and aliens* (2011)..., i es van recuperar el superherois MÀrvel amb noves versions cinematogràfiques, per exemple, de les sagues de *La Patrulla X* i *Los Vengadores*. Així i tot, no podem afirmar que es generessin unes noves imatges de crisi catastrofista.

Boogie Woogie Spooky recuperava, però, algunes imatges gràfiques dels 50 per produir unes obres que al·ludissin directament al context socioeconòmic. El que anteriorment eren imatges de qualsevol mitjà triades a l'atzar o per un interès merament estètic, aquí es van barrejar amb altres que plantejaven una reflexió sobre el model econòmic de la nostra societat; algunes suggerien l'abús del capitalisme i el consum i altres evocaven el futur idealitzat i els perills estrambòtics dels còmics de mitjans del segle XX; aquests ens mostraven una humanitat amenaçada per l'enemic exterior, sovint una invasió alienígena. En les obres exposades, però, l'autèntica bèstia dels habitants era el mateix sistema. Les obres evidenciaven preocupació; així, la sensació de col·lapse, de final de cicle, de punt i final, flotava sobre les bigarrades teles. L'optimisme havia estat segrestat pel pessimisme; la il·lusió donava pas a l'escepticisme de l'enganyifa, la desconfiança... A *Boogie Woogie Spooky* el "tot és possible" ha estat reemplaçat pel "tot és mentida". En aquest context, si succeís, la invasió alienígena potser seria l'esperança en lloc de l'amenaça.

Obra (imatge 277):

Buddy Woody Spooky, 2008.


Acrílic sobre tela.

120 x 150 cm.



L'any 2008, encara estaven presents els efectes de la invasió d'Iraq el 2003; a la vegada, una gran crisi econòmica començava a afectar de ple tots els països del món occidental. L'obra, realitzada el penúltim any del mandat de George W. Bush al capdavant del govern dels EE.UU. d'Amèrica, realitza una burla a través de diferents apropiacions gràfiques suggerint qualificatius vinculats a la seva gestió de la guerra i la crisi econòmica. Des de sota, una caricaturitzada Terra se'l mira entristit.

1 Referent iconogràfic



Objecte (imatge 278)

George Walker Bush.

Àmbit d'apropiació

Personatge històric.

Font / Autor

-

Origen geogràfic

EE.UU.

Context cultural

Història contemporània.

Significat

President dels Estats d'Units d'Amèrica del 2001 al 2009.

Inserció



Estratègia

Apropiació.
Recontextualització.
Caricaturització.

Significat aportat

George W. Bush, amb les seves polítiques conservadores i en pro del capitalisme, va ser considerat un dels responsables de la crisi econòmica mundial; alhora, amb la invasió de l'Iraq va protagonitzar una estafa mundial amagant uns interessos purament econòmics amb la justificació de la recerca d'unes inexistents armes de destrucció massiva. Amb múltiples insercions gràfiques, es caricaturitza el president i se li afegeixen qualificatius.

2 Referent iconogràfic



Objecte (imatge 279)

L'Ocell Boig, Loquillo o Pájaro Loco (*Woody Woodpecker* en l'original).

Àmbit d'apropiació

Sèrie d'animació.

Font / Autor

Curtmetratge animat creat per Walter Lantz i dissenyat originalment pel dibuixant Ben Hardaway (finals de 1930).

Context cultural

Cultura nord-americana expandida a tot el món occidental.

Origen geogràfic

EE.UU.

Significat

Animal antropomorf produït per la nord-americana Universal Pictures, en la línia de Bugs Bunny i Porky Pig. Icona de PortAventura, Catalunya.

Inserció




Estratègia

Apropiació.
Recontextualització.

Significat aportat

A sota de George W. Bush, hi ha un rètol amb la inscripció *Woody Buddy Spooky*, que es repeteix en un costat. La traducció literal seria quelcom semblant a "sinistre col·lega cap de suró". Hi ha un joc de paraules entre el títol de l'exposició, l'Ocell Boig i George Bush, a qui el personatge està picant com si fos un troç de fusta.

<p>3 Referent iconogràfic</p> 	<p>Objecte (imatge 280)</p> <p>Pinotxo.</p>	<p>Significat</p> <p>Titella de fusta que pren vida, popularitzat per la pel·lícula d'animació de Walt Disney el 1940. El tret més popular del personatge és que li creix el nas cada vegada que diu una mentida.</p>
	<p>Àmbit d'apropiació</p> <p>Còmic.</p>	
	<p>Font / Autor</p> <p>Walt Disney (1940), sobre la novel·la de Carlo Collodi (1881).</p>	
	<p>Context cultural</p> <p>Cultura popular italiana exportada, a través de Walt Disney, a cultura occidental.</p>	
	<p>Origen geogràfic</p> <p>EE.UU. i Itàlia.</p>	

<p>Inserció</p> 	<p>Estratègia</p> <p>Apropiació. Reinterpretació. Fusió d'imatges.</p>
<p>Significat aportat</p> <p>Creació d'un personatge nou hibridant el voltor i una interpretació lliure de Pinotxo, tots dos de les versions de Walt Disney. D'aquest nou personatge sabem que és un gran mentider per la dimensió del seu nas, destacat en vermell.</p>	

<p>4 Referent iconogràfic</p> 	<p>Objecte (imatge 281)</p> <p>Voltor (d'<i>El Llibre de la selva</i>).</p>
	<p>Àmbit d'apropiació</p> <p>Pel·lícula d'animació.</p>
	<p>Font / Autor</p> <p>Walt Disney (1967), sobre la novel·la de Rudyard Kipling (1894).</p>
	<p>Context cultural</p> <p>Cultura popular.</p>
	<p>Origen geogràfic</p> <p>EE.UU.</p>
	<p>Significat</p> <p>Els voltors, que comencen intervenint com animals cruels i burletes, es converteixen en personatges entranyables que ajuden a Mowgli a lluitar contra el tigre. Malgrat tot, el voltor no deixa de ser un animal que s'alimenta de carronya, qualitat reprovable pels humans.</p>

5

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 282)

Portada del número 6 del còmic *Worlds of fear*.

Àmbit d'apropiació

Còmic.

Font / Autor

Desconegut (1952).

Origen geogràfic

EE.UU.

Context cultural

Cultura popular nord-americana.

Significat

Còmic publicat per Fawcett Publications els darrers anys de l'època daurada del còmic, amb un contingut barreja de terror, misteri i històries estranyes i increïbles.

Inserció



Estratègia

Apropiació. Reinterpretació. Cita.

Significat aportat

La imatge de la coberta ens porta cap el terreny contextual de l'exposició, reconvertint al monstre en una bèstia que sembla empassar-se diners. La cita a còmics d'històries esperpèntiques serveix per ubicar el president dels EE.UU. en un nivell semblant. Aquesta imatge està girada 90°, obligant a l'espectador a fixar-s'hi especialment. Es produeix la metàfora de George Bush com la bèstia que acapara diners.

6 Referent iconogràfic



Objecte (imatge 283)

Fantasma de *Casper, the friendly ghost* (*Càser, el fantasma amistós*).

Àmbit d'apropiació

Sèrie d'animació.

Font / Autor

Seymour Reit i Joe Oriolo (1945).

Origen geogràfic

EE.UU.

Context cultural

Cultura popular nord-americana.

Significat

Casper és un fantasma nen que no està interessat en espantar, sinó en fer amics. Realitzada analògicament per Famous Studios, el 1995 Universal Studios va fer una nova versió barrejant personatges reals i elements infogràfics.

7 Referent iconogràfic



Objecte (imatge 284)

Tio Gilito, Uncle Scrooge (en català, Oncle Garrepa o Oncle Guilat).

Àmbit d'apropiació

Còmic i animació.

Font / Autor

Carl Barks per The Walt Disney Company (1947).

Origen geogràfic

EE.UU.

Context cultural

Cultura popular nord-americana exportada universalment.

Significat

S'inspira en Ebenezer Scrooge, personatge de ficció del *Conte de Nadal* de Charles Dickens. És un ànec multimilionari que s'ha convertit en símbol màxim de la garreperia i l'ambició desmesurada.

Inserció



Obra (imatge 285)

Boogie Woogie Spooky, 2008. Acrílic sobre tela. 120 x 150 cm.

Estratègia

Apropiació. Reinterpretació.

Significat aportat

Amb el mateix títol que l'exposició, l'obra intenta realitzar una lectura crítica mantenint un aire inequívoc de *cartoon*. Els fantasmes tant podrien ser de Casper, de Scooby-doo o de qualsevol altra sèrie de l'època. Es busca representar un prototipus de "dolent" d'història, que pressuposi una mala conducta però alhora suggereixi un somriure.

8

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 286)

Woody (personatge de la pel·lícula *Toy Story*).

Àmbit d'apropiació

Pel·lícula d'animació.

Font / Autor

John Lasseter (director, 1995).

Origen geogràfic

EE.UU.

Context cultural

Cultura popular nord-americana exportada internacionalment.

Significat

Toy Story, pel·lícula d'animació generada per ordinador, va ser produïda per Pixar i distribuïda per Walt Disney Pictures. És el primer llargmetratge totalment animat amb ordinador i el primer projecte important de Pixar al cinema.

Woody és el protagonista de la pel·lícula. És un ninot que representa un vaquer amb una corda a l'esquena que, quan l'estiren, li permet parlar. És el líder de les joguines de l'Andy, el nen de la casa on viu el Woody.

Obra / inserció



Obra (imatge 287)

God bless you all, 2008
Acrílic i resina sobre DM.
176 x 168 cm

Estratègia

Apropiació.

Significat aportat

Es repeteix una possible metàfora a George W. Bush, establint nous jocs visuals i de paraules: el personatge ara es diu veritablement Woody, sheriff i ahora líder de les joguines; la frase *God Bless You All* acostuma a ser la sentència de comiat dels discursos dels presidents d'EE.UU.

Woody sembla dirigir els dos monstres "saquejadors" que apareixen en els extrems oposats de l'obra.

9

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 288)

Personatges d'*Space Chimps*.

Context cultural

Cultura popular nord-americana exportada globalment.

Àmbit d'apropiació

Pel·lícula d'animació.

Significat

Comèdia animada de ciència-ficció pensada per al públic familiar, on els protagonistes són un grup de micos enviats a l'espai per recuperar una sonda perduda de la NASA.

Font / Autor

Kirk DeMico (director, 2008).

Origen geogràfic

EE.UU.

Obra / inserció



Obra (imatge 289)

Ximpanzès de l'espai, 2008. Acrílic sobre tela. 120 x 150 cm.

Estratègia

Apropiació.

Significat aportat

El 2008 es van publicar notícies d'un nou episodi de la cursa entre països per enviar expedicions a la lluna i colonitzar-la en un plaç curt. Als projectes d'Europa, Xina, EE.UU. i Rússia, es van sumar els del Japó i l'Índia. L'apropiació dels micos d'*Space Chimps*, vestits amb les banderes de quatre d'aquests països ironitzava sobre el rerefons econòmic de la notícia.

10

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 290)

Volcano Man de *Challengers of the unknown*.

Context cultural

Cultura popular nord-americana.

Àmbit d'apropiació

Còmic.

Significat

Sèrie de DC còmics amb 87 exemplars d'aventures paranormals, fenòmens estranys i desastres, sense superherois. La coberta i un parell d'històries del primer número estan atribuïts a Jack Kirby.

Font / Autor

Originalment Jack Kirby (i altres, 1957).

Origen geogràfic

EE.UU.

Context cultural

Cultura popular nord-americana.

Obra / inserció



Obra (imatge 291)

L'atac de Lava Man, 2008.
Acrílic sobre tela.
92 x 73 cm.

Estratègia

Apropiació. Recontextualització.

Significat aportat

L'Home Vulcano extret dels *Challengers of the Unknown* es reinterpreta com l'amenaçador Lava Man (L'home de lava), envoltat de fumejants bosses de diners.

11 Referent iconogràfic



Objecte (imatge 292)	Context cultural
Mystery in Space.	Cultura popular nord-americana.
Àmbit d'apropiació	Significat
Còmic de ciència-ficció.	Còmic que barrejava històries curtes de ciència-ficció, històries de superherois i pàgines de temes associats a l'espai i tecnologia espacial.
Font / Autor	
Autors variats. Publicat per DC Comics entre 1951 i 1966.	
Origen geogràfic	
EE.UU.	
Context cultural	
Cultura popular nord-americana.	

Obra / inserció



Obra (imatge 293)

Mystery in Space, 2008.
Acrílic sobre tela.
92 x 73 cm.

Estratègia

Apropiació. Recontextualització.

Significat aportat

Apropiació de l'element principal d'una de les cobertes i reconducció al tema de l'exposició.

2.2.3.8. Retrofuturisme i ciència-ficció: *Andratx 2310*

El 2009 vaig fer coincidir una residència al Centre Cultural Andratx amb una exposició individual a la Galeria Ferran Cano de Palma de Mallorca. Amb el rerefons de la crisi encara present, intuïtivament vaig cercar quelcom que partís de pel·lícules de futurs distòpics i catàstrofes variades. Vaig continuar amb els referents gràfics dels còmics dels 50, afegint noves col·leccions, com *Amazing Stories*, i vaig sumar-hi referents cinematogràfics, com les pel·lícules de John Carpenter *Escape from N.Y.* (1981) i *Escape from L.A.* (1996) o els clàssics *La guerra de los mundos* (1953, 2005) i *Ultimátum a la tierra* (1951, 2008). No hi va haver processos de transferència directes de les imatges, però sí dels marcs conceptuals, contextuals i estètics. El títol de l'exposició, *Andratx 2310*, evidenciava reverberacions futuristes, mantenint un to irònic sota la fictícia amenaça d'una pandèmia d'origen incert.

Les imatges presentades al·ludien a la por al desconegut, a l'estrany, present en els còmics dels anys 50: *Mystery in Space*, *Challengers of the Unknown*... Darrere d'aquesta por superada perquè no hi ha una amenaça real exterior, es trobaria un terror real a les situacions del mateix futur, un terror a la possibilitat real, encara que ínfima, de que un escenari com el de la pel·lícula *Escape from NY* esdevingués possible. "A partir del moment en que s'elimina la frontera nacional, es creen fronteres interiors i d'identitats que condueixen necessàriament a la guerra. Així doncs, la ciutat i el límit van parelles: la ciutat és la llei i la llei és el límit"¹³. Un terror que es desferma en moments de crisi i incertesa.

Les obres donen petites pistes (per exemple, la silueta de Palma barrejada amb elements que recorden Mongo, la capital de Flash Gordon) que ens aboquen a aquest tipus d'escenaris.

13 VIRILIO, Paul. *El ciber mundo, la política de lo peor*. Madrid: Ediciones Cátedra, S.A., 1999, p. 76.

Alguns referents contextuals:

1 Referent iconogràfic



Àmbit d'apropiació
Cinema futurista.

Font / Autor
John Carpenter (director, 1981).

Origen geogràfic
EE.UU.

Context cultural
Ciència-ficció nord-americana.

Significat
Història ubicada en un decadent 1997, on Nova York s'ha convertit en una megapresó.

Objecte (imatge 294)
Escape from New York [a Espanya, 1997: *Rescate en Nueva York*].

2 Referent iconogràfic



Àmbit d'apropiació
Cinema futurista.

Font / Autor
John Carpenter (director, 1996).

Context cultural
Ciència-ficció nord-americana.

Significat
Remake o seqüela d'*Escape from New York*, ubicada a Los Angeles.

Objecte (imatge 295)
Escape From L.A. [a Espanya, 2013: *Rescate en L.A.*].

3 Referent iconogràfic



Àmbit d'apropiació
Còmic de ciència-ficció.

Font / Autor
Alex Raymond (1934).

Context cultural
Ciència-ficció nord-americana.

Origen geogràfic
EE.UU.

Significat
Explica les aventures de Flash Gordon, que viatja al planeta Mongo, on s'enfrontarà al tirà Ming. Creat originalment com una tira dominical, el seu èxit el va permetre estendre's a publicacions, sèries i pel·lícules.

Objecte (imatge 296 i 297)
Flash Gordon.

4 Referent iconogràfic



Àmbit d'apropiació
Cinema de ciència-ficció.

Font / Autor
Robert Wise (director, 1951).

Origen geogràfic
EE.UU.

Context cultural
Ciència-ficció nord-americana.

Significat
Klaatu és un alienígena que arriba a la terra acompanyat del robot Gort per donar un missatge a la humanitat. El 2008 es va filmar una nova versió pel cinema. (En la imatge, fotograma de la pel·lícula de 1951).

Objecte (imatge 298)
Ultimátum a la Tierra.

Interaccions i processos de transferència:

1	Referent iconogràfic	Objecte (imatge 299)	Significat	
		<p><i>Amazing Stories.</i></p>	<p>Va ser la primera revista nord-americana dedicada exclusivament a la ciència-ficció. Amb la irrealitat de part del seu contingut, va ajudar a crear el concepte de les revistes <i>pulp fiction</i>. L'exemplar reproduït estava dedicat a la primera versió cinematogràfica, el 1953, de <i>La Guerra de los mundos</i> d'H. G. Wells (1898), i que narra una invasió de la terra per part dels habitants de Mart.</p>	
		Àmbit d'apropiació		<p>Revista de ciència-ficció.</p>
		Font / Autor		<p>Experimenter Publishing (editors, 1926).</p>
		Origen geogràfic		<p>EE.UU:</p>
		Context cultural		<p>Cultura popular nord-americana.</p>

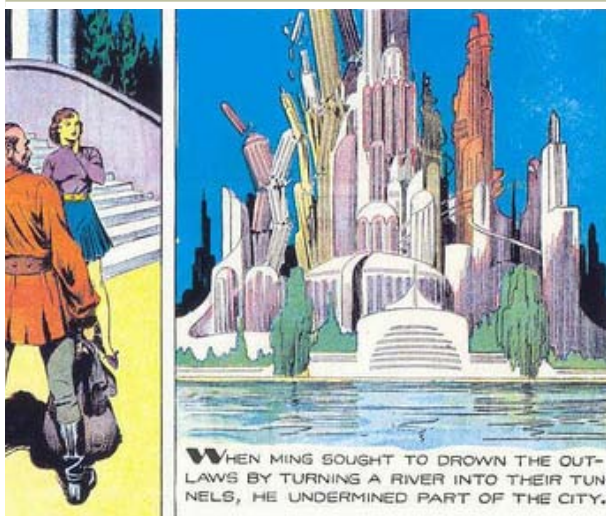
Obra / inserció



Obra (imatge 300)	Significat aportat
<p><i>Andratx 2310_03</i>, 2009. Acrílic sobre paper. 120 x 250 cm.</p>	<p>Tres pseudonaus espacials sobrevolen l'<i>skyline</i> d'una ciutat que es podria identificar amb una Palma futurista, a través de les siluetes del castell de Bellver i la catedral. Els rajos sintètics i les òrbites descrites, amb àrees de color perfilades, voregen l'abstracció.</p>
Estratègia	
<p>Apropiació. Recontextualització.</p>	

2

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 301)

Palau de l'emperador Ming, a Mongo, de *Flash Gordon*.

Context cultural

Cultura popular nord-americana exportada mundialment.

Àmbit d'apropiació

Còmic de ciència-ficció.

Significat

El palau de l'emperador està dissenyat amb una estètica de gratacels retrofuturistes.

Font / Autor

Alex Raymond (1934).

Origen geogràfic

EE.UU.

Obra / inserció



Obra (imatge 302)

Andratx 2310_06, 2009.
Acrílic sobre tela i bastidor.
150 x 120 cm.

Estratègia

Apropiació. Recontextualització.

Significat aportat

L'obra mostra una sèrie d'illes i objectes volant en un espai indefinit, amb una estètica que recorda els edificis de Mongo i altres elements dels còmics de ciència-ficció.

3

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 303)

Catedral de Palma de Mallorca (*la Seu*).

Àmbit d'apropiació

Edifici històric.

Font / Autor

Estil gòtic català ss. XIII-XVI.

Origen geogràfic

Mallorca

Context cultural

Cultura local.

Significat

La seu de Palma, per la seva silueta i ubicació, és un element reconeixible amb facilitat en l'*skyline* de la ciutat.

4

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 304)

Tentacles.

Àmbit d'apropiació

Còmic.

Font / Autor

-

Origen geogràfic

-

Context cultural

Cultura popular

Significat

Els tentacles són una imatge recurrent en els còmics associada a l'amenaça desconeguda.

Obra / inserció



Obra (imatge 305)

Andratx 2310_07, 2009.
Acrílic sobre tela.
150 x 120 cm.

Estratègia

Apropiació. Recontextualització.

Significat aportat

Per davant d'uns edificis retrofuturistes, s'identifica la catedral de Palma, ubicant geogràficament l'escena.

El personatge agafa un tentacle, insinuant l'origen de la catàstrofe.

2.2.3.9. La perplexitat dels Srs. Strumpff i Pastanaga. Hibridació: figura humana realista i elements de còmic

El 2011 desapareixen les apropiacions directes i treballa amb un estil visual gràfic que recorda als còmics de tintes planes i de línia neta o clara, molt descriptiu, però que es barreja sovint amb elements abstractes. Seran el preàmbul del treball amb què les obres sortiran al carrer el 2014.

En el rerefons hi ha una reflexió sobre la perplexitat davant de la incertesa dels temps que vivim.



Obra (imatge 306):
Sense títol, 2010.
Acrílic i pintura vinílica sobre pasta de paper.
33 x 23 cm.



Obra (imatge 307):
L'encaixada, 2011.
Acrílic sobre paper.
130 x 100 cm.

1 Referent iconogràfic



Objecte (imatge 308)
The Big Guy and Rusty the Boy Robot

Àmbit d'apropiació
Còmic de ciència-ficció.

Font / Autor
Frank Miller, guió, i Geof Darrow, dibuix (1995).

Origen geogràfic
EE.UU.

Context cultural
Cultura popular nord-americana.

Significat
Les aventures de Big Guy, robot de l'exèrcit nord-americà, que és enviat a ajudar al Japó a vèncer a un rèptil gegant resultant d'un experiment fracassat.

2 Referent iconogràfic



Objecte (imatges 309 i 310)
Retalls de premsa i revistes de moda.

Àmbit d'apropiació
Mitjans impresos.

Font / Autor
-

Origen geogràfic
-

Context cultural
Cultura popular general.

Significat
Retalls variats de figures humanes preferentment amb vestit o americana.

Estratègia

Apropiació. Recontextualització.

Significat aportat

Les imatges de les cobertes de *Big Guy* esdevenen el catalitzador i la font d'inspiració per desenvolupar unes imatges de cossos humans dels quals emanen tot tipus d'efluvis i protuberàncies. Els tentacles seran uns dels elements recurrents, entre els quals hi haurà des de productes vegetals a emanacions i fluxos variats.

2.2.3.10. La producció d'obra al carrer

Durant anys he sentit repetidament comentaris respecte a la vinculació de la meua obra amb vessants de la cultura popular, especialment el còmic i el graffiti. Com lector, m'interessen el còmic i la novel·la gràfica, però no per això m'he sentit (de moment) atret a realitzar-ne. Quelcom semblant succeeix amb el graffiti: m'interessa com espectador, però ho he trobat quelcom distant de la meua dinàmica, segurament perquè el contemplava des d'una visió purista i reduïda, vinculada a una reivindicació de la identitat personal, a comportaments i rols socials desvinculats dels meus interessos artístics. Els darrers anys, però, amb la nova visió aportada per l'allau d'un nou muralisme, sí que ho havia començat a contemplar, considerant que el meu treball podria funcionar bé al carrer, li podria obrir noves perspectives i estímuls, i, alhora, em permetria treballar formats grans, quelcom restringit actualment en el dia a dia de l'estudi, sobretot per un tema econòmic. Sense proposar-m'ho, però, m'he trobat que part de l'obra realitzada els darrers anys té una de les característiques importants per a ser traspasada al carrer: es pot reduir a una imatge sintètica, fàcilment identificable i reproduïble. Alhora, és fàcilment comprensible en la seva descripció, encara que no tingui una explicació aparent. La imatge figurativa d'una persona a qui sembla que li exploti el cap o li surtin tubs, la podem descriure amb facilitat encara que no entenguem el seu perquè.

Vaig decidir fa gairebé un parell d'anys provar-ho, però no sabia com. El principal obstacle era gestionar "la primera vegada". No em podia plantejar treballar al carrer de la mateixa manera que a l'estudi; en cap cas el treball havia de ser el palimpsest llarg i elaborat de les obres; havia de fer una reconversió de les imatges per adaptar-les a un nou format, i a un nou espai i temps de treball. Les obres del carrer han de ser fàcilment llegibles; no hi ha el mateix temps de contemplació que en la galeria o l'espai d'art; han de ser quelcom més directe, que estableixi una comunicació ràpida amb el vianant. Alhora, desconeixia com treballar-ho tècnicament. No estava connectat amb altres artistes que ho estiguessin practicant, amb el que em sentia sol i, a més, malgrat portar un munt d'anys pintant, em sentia amb la sensació de no saber com fer-ho, de no saber quina seria la manera adequada de traslladar el treball a un nou format. Amb la necessitat de tenir objectius, vaig buscar certàmens que comissionessin intervencions i ho fessin des d'un vessant ampliat de l'art urbà, que no fossin estrictament de graffiti.

2.2.3.10.1. BetArt Calvià, laboratori per a un projecte d'art urbà

Dintre del panorama peninsular, em va semblar interessant i adequada la proposta de BetArt, en el municipi de Calvià, a Mallorca. BetArt es defineix com un *Laboratori per a un projecte d'art urbà*¹⁴. Calvià és un dels municipis de Mallorca que més ha patit l'especulació immobiliària de les darreres dècades, trobant-se en l'actualitat amb zones densament poblades en moments puntuals per turisme de baix nivell i un tant per cent importantíssim de nova població estrangera, bàsicament de la tercera edat, que hi ha establert la seva residència de manera permanent, comportant un estrany panorama social i amb proble-

14 Dossier de premsa disponible a <http://issuu.com/culturacalvia/docs/dossier_prensa_presentaci__n_betart> [consulta: 8 de desembre, 2014].

màtiques diferents entre les zones més turístiques i les residencials. El 2012, a partir de la iniciativa de les tècniques de cultura de l'Ajuntament, el que era un concurs tradicional d'arts plàstiques (a Mallorca es convoquen anualment en molts municipis) es va decidir reconvertir en una proposta més arriscada, construïda sobre l'art urbà, amb la finalitat última de la consecució, a mitjà termini, de la realització d'un Museu a l'Aire Lliure d'art urbà amb obres contextualitzades en l'espai públic. "Un museu d'ús i gaudi pels residents i visitants del municipi, que faci de Calvià un lloc on passejar pels carrers i les places sigui molt més atractiu i en el que es presentin projectes que apropin l'art al ciutadà en un entorn més quotidià al tradicional, sense portes ni horaris", i unes rutes d'art urbà pel municipi. Així, el 2012 neixia BetArt, sota la tutela de la Fundació Calvià, creada per l'Ajuntament per gestionar l'esdeveniment amb cinc objectius principals:

1. Realitzar intervencions artístiques traient l'art al carrer buscant la interacció i el diàleg de l'obra amb el ciutadà.
2. Valorar el municipi de Calvià embellint espais públics i privats situats estratègicament o aprofitar espais degradats per donar-los-hi una nova vida, recuperant-los i revaloritzant-los amb les obres que els artistes urbans realitzin, creant nous al·licients culturals que puguin atreure també a turistes i visitants.
3. Garantir la participació en el projecte de creadors del municipi de fora d'ell amb reconegut prestigi.
4. Crear sinergies entre creadors, entitats públiques i privades.
5. Impulsar un nou espai de reunió, col·laboració i contacte entre artistes, comissaris, ciutadans, docents i altres interessats en l'art urbà.

Per assegurar una qualitat mínima en les intervencions d'un esdeveniment nou, BetArt proposava una doble fórmula de participació: un primer concurs per seleccionar quatre comissaris que presentarien la proposta de dos artistes de la seva elecció, i un segon concurs, la convocatòria oberta, per triar directament les propostes d'artistes. Un cop triats aquests artistes se'ls hi assignaria un dels comissaris.



Imatges 311 i 312. Ouf bouf! 03, Ouf bouf! 04, 2012. Pintura vinílica i acrílic sobre paper. 30 x 40 cm.

Vaig presentar una proposta per a la segona edició, BetArt Calvià 2013. En aquell moment part de la meua producció la realitzava treballant les imatges amb tintes planes. Obres en acrílic i en pintura vinílica sobre paper que permetien uns colors molt nets dintre d'àrees ben delimitades per un potent traç negre. Havia arribat a elaborar unes imatges figuratives a través d'un treball molt introspectiu, agafant com a models imatges extremes de publicitat impresa. La proposta per BetArt va ser reduir la imatge del mural a una sola figura; una imatge senzilla i alhora potent, que permetia una fàcil planificació. Vaig conceptualitzar la proposta sota el títol de "L'home desconcertat":

A "L'home desconcertat" li agraden els llocs cèntrics i visibles però que a la vegada estiguin una mica ocults. No vol evidenciar el seu estupor d'una manera molt clara, malgrat estar present davant dels ulls de tothom. La sobredimensió emmarcada pel fons cru de la paret, li dona gran presència. L'estètica gràfica i figurativa estableix empatia amb el vianant.



Imatges 313, 314 i 315. *L'home desconcertat*. 2013. Imatge original en pintura vinílica sobre paper i dues visualitzacions de la proposta presentada a BetArt Calvià 2013.

Amb posterioritat he sabut que la meua presentació es va quedar a les portes d'estar entre les escollides en la convocatòria, però en la darrera fase va quedar descartada. Vaig seguir treballant en la mateixa línia i em vaig tornar a presentar el 2014. Aquí, la proposta va seguir el fil de l'any anterior, però més treballada conceptualment i contextualitzada en el municipi¹⁵, reconvertint-se en *Strangefolks...*, una triple proposta més complexa i atractiva per intervenir en els murs de tres casetes de Fecsa amb un vincle comú:

"*Strangefolks...*" proposa la ubicació de personatges variats del que emanen fluids i protuberàncies. Al·ludeixen directament a la sensació de desconcert i estupefacció davant de la societat que ens envolta, on sembla que darrerament tot és possible... Alhora, ens remet a la figura de l'estrany: qualsevol de nosaltres pot ser un d'ells; vestits formalment,

¹⁵ Emfatitzava el desconcert davant de l'allau turístic temporal de la zona.

amaguen una presència de funció incerta. En un lloc que en temporades de vacances hi ha una gran densitat humana, la presència dels “estranyos” dóna un cert joc sobre la incògnita dels desconeguts que ens envolten.

Ubicaré tres personatges diferents en tres centres d’Endesa. Es podria considerar una única proposta amb tres emplaçaments. El fet de tenir tres personatges semblants en espais diferents augmenta la sensació de sorpresa en l’espectador, que se’ls pot trobar en diverses ubicacions, trobant una connexió entre ells per la similitud formal i compositiva però variant-ne l’element d’impacte (l’emanació del cap).

Les imatges tenien un aspecte figuratiu i emfatitzaven la sensació de sorpresa amb la sobredimensió dels personatges i les emanacions que substituïen el cap. Tècnicament, tenien una planificació fàcil i inicialment estava previst realitzar-les només amb pintura plàstica. Les intervencions proposaven unes imatges suficientment definides per minimitzar els possibles imprevistos tècnics. Aquesta vegada vaig guanyar el concurs de la convocatòria oberta. Havia assolit la fita de tenir un objectiu per encarar “la primera vegada”; ara, amb els condicionants principals resolts (imatge definida i ubicació), m’havia d’enfrontar al desenvolupament tècnic. Per minimitzar riscos, era evident que havia de fer proves prèvies. Realitzar tres intervencions suposaria destinar un dia per mural i reservar com a mínim un quart dia per imprevistos.



316, 317 i 318. *Strangefolks...* 2014. Tres imatges pel projecte BetArt 2014.

2.2.3.10.2. Murs lliures. Primers murals al carrer

Amb la idea de treballar amb tranquil·litat i d’una manera “legal” tots els aspectes tècnics i escènics dels *Strangefolks...*, vaig decidir accedir a la plataforma Murs lliures¹⁶. Vaig triar

¹⁶ Explicat en la p. 110.

el mur lliure del carrer Agricultura i vaig preveure un temps de realització d'una jornada de treball. L'experiència va ser un èxit personal en tots els sentits: la imatge, tècnicament, funcionava de la manera esperada; la dimensió de la imatge li conferia un interès especial; el *timing*, una jornada de treball, va resultar l'adequat i –un aspecte molt important– em vaig sentir molt còmode canviant l'estudi pel carrer.



Imatge 319. Mural al carrer Agricultura amb permís gestionat a través de Murs Lliures. Barcelona, setembre 2014.

2.2.3.10.3. Murs lliures Veneçuela. Segon mural al carrer.

Vaig decidir penjar la foto de la intervenció a les xarxes socials i em vaig plantejar fer una segona intervenció per agafar més confiança i realitzar proves específiques amb esprai, incorporant un cert volum a la figura i reemplaçant el traç negre de pinzell. Vaig tornar a utilitzar la plataforma de Murs Lliures, i vaig triar el mur del carrer Veneçuela. La primera part va funcionar realment bé, donant major presència i plasticitat a la figura; la segona, va quedar aparcada fins que tingués un control major sobre la pressió de l'esprai. Vaig penjar de nou la imatge en xarxes socials i vaig rebre el primer *feedback* d'alguns *caçadors de graffiti*. Havia trencat les barreres tècniques i escèniques i m'havia sentit realment còmode fent les dues peces. No hi havia més temps per a realitzar proves, però em semblava un bagatge suficient per a realitzar els tres murals de BetArt.



Imatge 320. Mural al carrer Veneçuela amb permís gestionat a través de Murs Lliures. Barcelona, setembre 2014.

2.2.3.10.4. BetArt 2014. Els primers tres murals comissionats

L'experiència de BetArt 2014 va ser excepcional. A més de tot el que em va aportar en l'àmbit personal i de producció d'obra, durant una setmana vaig estar immers com a participant en un context nou: un esdeveniment d'art urbà, on els artistes produeixen la seva obra, però també es troben i es relacionen. Vaig realitzar les tres intervencions en el temps previst. Tècnicament, les vaig treballar amb el procés doble de pintura acrílica i esprai. El mal estat de dues de les tres parets em va obligar a haver d'emprimar i blanquejar abans de pintar la imatge, però l'aplicació de capes compactes de color de pintura plàstica sobre les superfícies ben preparades va dotar de densitat i brillantor les imatges.

En el barri on es realitzaven les intervencions, Sa Ponça, hi havia diverses casetes de Fecsa distribuïdes aleatòriament. És un barri a mig construir; l'aturada de l'explotació immobiliària i l'especulació amb l'arribada de la crisi ha comportat l'existència de blocs d'habitatges habitats separats entre sí per illes senceres de solars buits. Entremig es trobaven les casetes. La disponibilitat d'altres ubicacions afegides a les previstes inicialment, em va permetre fer canvis i realitzar una tria definitiva *in situ*; vaig poder valorar intervencions estratègiques que permetessin recorreguts i jocs visuals entre elles dins d'aquest estrany context barreja de solars i habitatges.



Imatge 321 i 322. *Strange folks... Flow* acabada i procés de realització. Les intervencions a BetArt desperten un interès relatiu en l'entorn, però l'Ajuntament intenta la seva aparició mediàtica per consolidar el projecte i que els veïns el facin seu.



Superior: imatge 323. *Strange-folks... Tentacles*. Intervenció a BetArt 2014. Procés de realització.

Inferior: Imatge 324. *Strange-folks... Tentacles* finalitzat, al davant, i *Strange-folks... Flow* en segon pla. En l'Avinguda Miguel de Unamuno es veuen dues de les tres intervencions, evidenciant la intencionalitat de la tria de les ubicacions.



Imatges 325 i 326. *Strangefokls... Embenat*. La tercera caseta queda més aïllada però encarada a un bloc d'habitatges.

Ubicació de les intervencions a
Bet Art 2014:

Ubicació 1

Strangefolks... Flow

Centre 7. Miguel de Unamuno 13B.

Ubicació 2

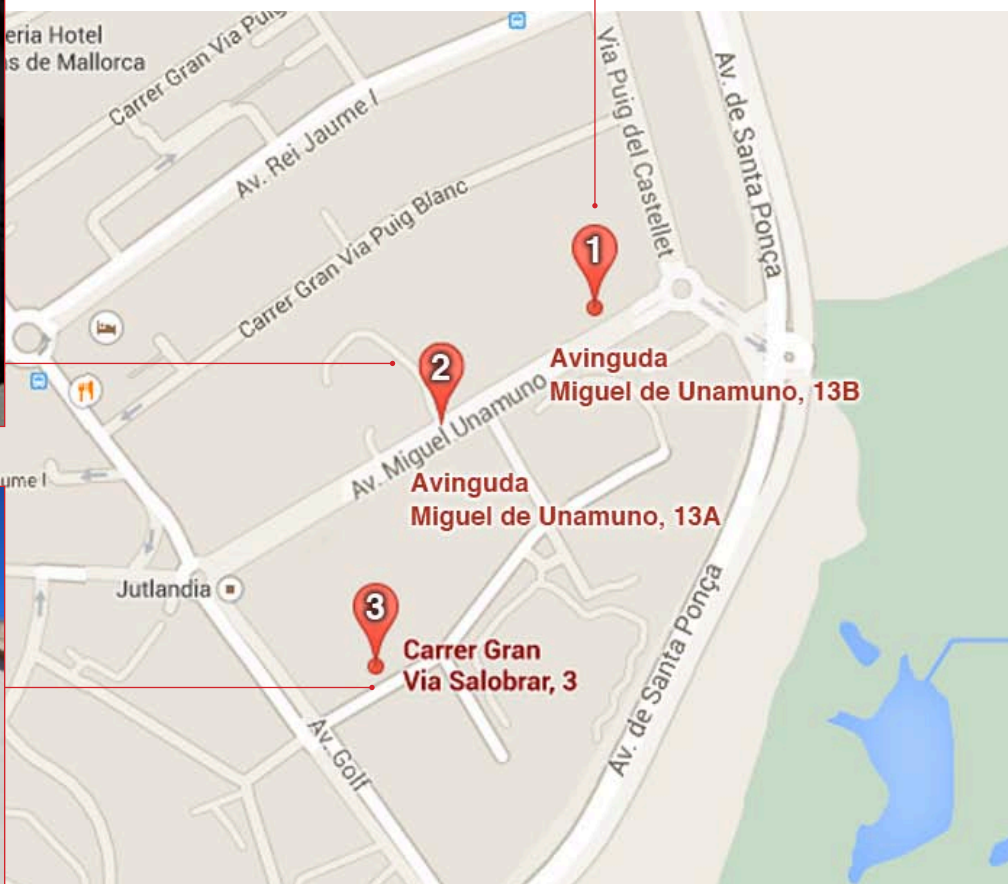
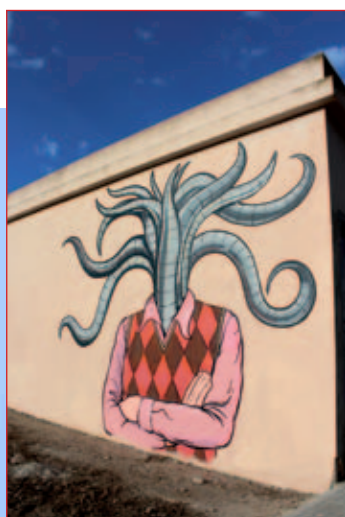
Strangefolks... Tentacles

Centre 6. Miguel de Unamuno 13A

Ubicació 3

Strangefolks... Embenat

Centre 5. Gran Via Salobrar, 3



enric font | 12 BETART
2014

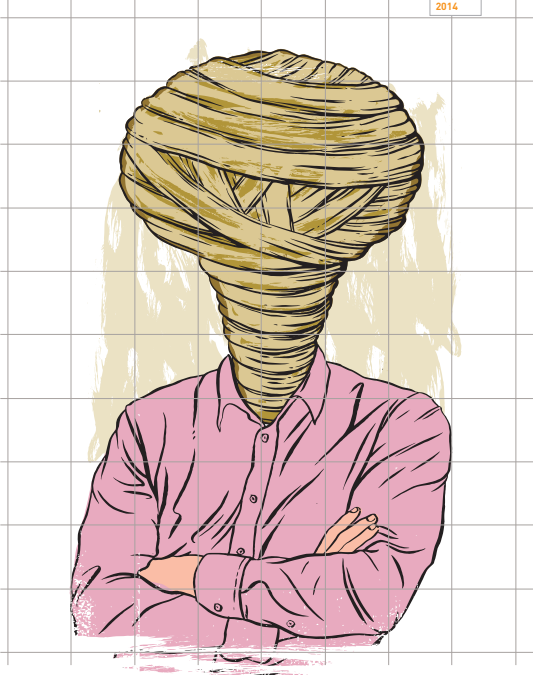
Ubicació 3
Strange-folks... Embenat

Ubicació: Centre 6, Miquel de Ullamuno 13A
Dimensions (aproximades): 3 x 3 m.

Lateral esquerra (considerar in situ el lateral creta en funció de la possible interacció visual amb la Caseta 05, l'entorn i la visibilitat).




enric font | 15 BETART
2014



enric font | 13 BETART
2014

Pintura Plàstica (1 pot 750 ml. de cada)

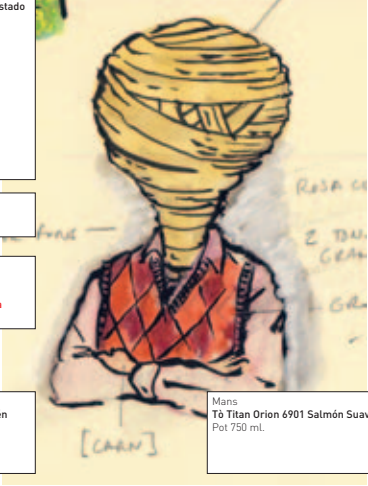
Embenat
Tò Titan Orion 6722 Cereal Tostado
Tò Titan Orion 6723 Mostaza
Pot 750 ml.

Color suport de fons:
Tò Titan Orion 6910 Visón
Pot 750 ml.

Xaleco
Tò Titan Orion 6776 Ladrillo
Tò Titan Orion 6706 Terracota
Tò Titan Orion 6810 Gris Perla
Pot 750 ml.

Camisa
Tò Titan Orion 6903 Rosa Satén
Pot 750 ml.

Mans
Tò Titan Orion 6901 Salmón Suave
Pot 750 ml.



Montana 94

Xaleco
RV 205 Marrón Guerrero
RV 106 Naranja Lava

Camisa
RV 164 Rosa Tokio
RV 185 Rosa Orquídea
RV 87 Rosa Stereo

Mans
RV 194 Rosa Supernova
RV 86 Rosa Boreal
RV 64 Rosa Respeto

Reforç global
RV 115 Tuti Frutti
RV 190 Blanco Malta

Embenat
RV 20 Amarillo Fiesta
RV 112 Verde Misión
RV 135 Marrón Safari
RV 138 Marraquech
Marrón Judea

Imatge 328, 329 i 330. *Strange-folks... Home embenat*. Tres pàgines del dossier de treball. L'intent de tenir controlat tot el procés em va portar a una detallada previsió de la realització. Per traspasar la imatge al mur, si bé no vaig fer servir la quadrícula, aquesta em va ajudar a mantenir visualment les proporcions.

2.2.3.10.5. Qui decideix....?

En el minut zero de posar-me a treballar en la realització del primer mural em va succeir quelcom anecdòtic que m'ha fet donar-hi voltes repetidament des de l'inici de l'*aventura urbana*: la meua elecció havien estat les tres casetes de Fecsa; tenien cadascuna, com a mínim, una paret lliure d'uns 3 x 4 metres aproximadament (en diferents estats de conservació) i en tres punts separats de Santa Ponça. Vaig triar començar intervenint la caseta més "fàcil" (superfície de construcció recent, llisa i completament blanquejada), l'única que estava entremig d'habitatges, en un pàrquing exterior. Quan anava a començar la intervenció, em vaig trobar amb l'oposició dels representants de la comunitat de veïns, que no estaven informats de les activitats artístiques del municipi. En pocs minuts vaig veure la importància de l'opinió de qui ha de conviure amb una imatge. Jo disposava d'un permís que em permetia legalment fer la intervenció; tal com va evolucionar la conversa, segurament hagués aconseguit una tolerància temporal per part de la comunitat. Així i tot vaig decidir, però, renunciar a la intervenció; vaig tenir de la sensació de què obligava a una comunitat a conviure amb una imatge sobre la qual no havien tingut cap possibilitat d'opinar; segurament, no s'havia fet la tasca de diàleg que s'hauria hagut de realitzar i jo no vaig voler assumir-ne les conseqüències: jo no vull forçar a ningú a conviure amb les meves imatges. Òbviament, també va pesar el sentit pràctic: estic convençut de què en la primera reunió de veïns es decidiria tapar el mural, amb tot el maldecap burocràtic que això suposaria... Després de realitzar un parell de gestions telefòniques, disposava del suport de l'organització per tirar endavant amb el projecte; la decisió final quedava a les meves mans. En qualsevol cas, em va semblar una polèmica innecessària amb una comunitat que va mostrar ràpidament una gran desafecció cap a la imatge que anava a pintar. Qui té el poder per decidir el que es pinta en una paret? Els que hi conviuen han de poder expressar la seva opinió i la seva preferència? Està capacitat un consistori per triar les imatges que s'establiran en el seu municipi? Està capacitada una comunitat de veïns? Quina ha de ser la durada d'aquestes imatges? S'han de conservar? S'han de restaurar...? Preguntes que em van afectar a partir del moment zero en el que em posava a treballar en una zona amb habitatges, i que són una constant de reflexió en les trobades d'art urbà. No hi ha respostes definitives, però entenc que les solucions de moment s'han de trobar per cada cas, intentant escoltar totes les parts implicades.

2.2.3.10.6. Una vida efímera

Quan un artista utilitza la plataforma Murs Lliures o surt a pintar lliurement al carrer, sap que la vigència de la seva obra vindrà marcada pel respecte que li vulguin concedir altres pintors. Si és un lloc de difícil accés i/o la imatge és potent, segurament tindrà una vida més llarga que l'efímera vida dels murals realitzats amb Murs Lliures. En BetArt, l'artista signa un conveni de cinc anys amb la Fundació Calvià. El pintor haurà d'utilitzar la tècnica adient perquè el seu treball resisteixi els agents externs als quals se sotmetrà en la seva vida a l'exterior. Això l'obliga a una certa formació tècnica. Per sort, hi ha un ventall extens de marques de pintura per exterior de qualitat i disposem de la marca local Montana, que s'ha convertit de manera merescuda en referent internacional per cobrir totes les necessitats de pintura en esprai.

2.2.3.10.7. BetArt 2014 i postgraffiti

Un dels triats en la convocatòria 2014 va ser el comissari local Fernando Gómez de la Cuesta¹⁷, amb el projecte *Postgraffiti*¹⁸. Intentava mostrar l'heterogeneïtat de l'art urbà,

“amb les diferents vies d'expressió que han irromput amb tanta força en la creació urbana contemporània. Una proposta que pretén ubicar de forma òptima a Calvià en els mapes de l'art contemporani més actual, gràcies al risc i innovació que assumeixen un conjunt de creadors de primera línia del panorama nacional: Cyro García, Avelino Sala i la parella PSJM. Un projecte que supera les maneres del graffiti per situar-se de ple en l'era del Postgraffiti”¹⁹.

Els tres artistes presentaven propostes de caràcter conceptual i requerien d'un cert coneixement de l'obra, context i treball dels artistes per la seva interpretació. Em sembla altament interessant la proposta de la parella PSJM: la possibilitat de realitzar una pintura mural a partir d'un treball conceptual, amb l'obra *Matriculaciones de turismos a Espanya de 1990 a 2013*:

“Amb aquesta intervenció, el col·lectiu PSJM insisteix en el desenvolupament d'un llenguatge propi dins del camp de l'abstracció, una línia que han anomenat “geometria social” en la que, a partir de dades estadístiques, es generen composicions geomètriques de gran intensitat. Es tracta, per tant, de pintures que es llegeixen”²⁰.



Esquerra: Imatge 331. *Dist.opis*. Avelino Sala. **Centre:** Imatge 332. *Matriculaciones de turismos en España de 1990 a 2013*. PSJM. **Dreta:** Imatge 333. Taula rodona *Postgraffiti*, Hotel Surfing, Plays. Els tres actes, dins de BetArt Calvià 2014. Fotos: Curatoria / Curatoria / BetArt.

¹⁷ Gómez de la Cuesta ha estat també el responsable dels textos del catàleg de la recent exposició de Santiago Morilla a Manacor *Manual de Ortografía Equina*.

¹⁸ Més informació disponible a <<http://curatoria.org/2014/10/27/postgraffiti-betart-2014-calvia/>> [consulta: 14 de desembre, 2014]. Curatoria és l'empresa de comissariat de Fernando Gómez de la Cuesta.

¹⁹ Dossier de premsa disponible a <http://issuu.com/culturacalvia/docs/dossier_prensa_presentaci__n_betart> [consulta: 14 de desembre, 2014].

²⁰ *Ibid.*

En el mural en qüestió la intervenció es revesteix d'engany: ubicat en un pàrquing, a primera vista aparenta ser pura decoració; una placa que es col·locarà en un lateral informàtic del contingut real de la peça: una gràfica real sobre el número de vendes de turismes. Aquesta és una de les dades que sovint s'utilitzen com indicadors de l'economia d'un país i, que, per tant, evidenciarà la complicada situació econòmica i social que està travessant l'estat espanyol durant els anys de la crisi.

Com artista seleccionat en la convocatòria oberta, se'm va assignar a Fernando Gómez de la Cuesta de comissari. Dintre de la programació de l'esdeveniment, es va organitzar la taula rodona on van participar el comissari, als tres artistes representats, i ens hi vam afegir Dadi Dreucol i jo. La taula rodona va evidenciar la varietat de propostes que es poden aixopugar sota el concepte de postgraffiti, podent ser aquestes d'interessos contraposats. La demanda d'una intervenció artística al carrer en sintonia amb interessos extrems del circuit *high art* (opció defensada per PSJM) poc o res té a veure amb el treball d'un Dadi Dreucol molt més proper a una obra que demana una complicitat i una connexió directa amb el vianant, en la línia d'artistes que fa anys que ho treballen, com Escif. L'arribada al carrer del treball d'artistes com PSJM o Avelino Sala, amb un entorn molt més conceptualitzat, forjat dins d'un context purament artístic i distanciat d'un entorn popular, genera un nou debat sobre el nivell d'*artialització* que pot assumir l'espai urbà.

Una de les grans diferències pintant al carrer respecte a exposar en una galeria, ha estat l'absència de por i de prejudicis de la gent per opinar sobre allò que veuen; un cop trencat el context de galeria o museu, desapareix la "por a no saber-ne". El vianant identifica el que té davant com una pintura i ho interpreta des del seu nivell i territori. Intervencions com les de PSJM o Avelino Sala generen debat, però en una primera fase generen desconfiança perquè generen dubtes de comprensió; l'espectador no té la certesa absoluta de que allò que està veient sigui una obra d'art i, segurament, li manca informació per emetre una opinió. Avelino Sala, per exemple, va intervenir *displays* publicitaris amb títols de novel·les distòpiques. El vianant no podrà emetre una opinió si no té un coneixement suficient. Això no impedeix que els dubtes i desconfiança que se li puguin generar es puguin convertir en una fidelització al treball un cop assolit el coneixement. Es necessita fer arribar aquest coneixement a l'espectador. En el cas de l'obra de PSJM, el gerent de l'establiment en el pàrquing del qual es va intervenir, havia demanat a l'organització una peça de caràcter figuratiu i vinculada al món de la restauració. En una primera fase va mostrar la seva disconformitat amb la proposta de PSJM; un cop, però, va tenir la informació de la peça, va fer-la seva i explicava amb orgull a qui la contemplés els detalls sobre el vèrtex de la crisi i la venda de cotxes. La informació i el coneixement, en definitiva, són poder; es tracta de dotar a tothom d'aquest poder, posant-los al seu abast.

2.2.3.10.8. Big Waalls

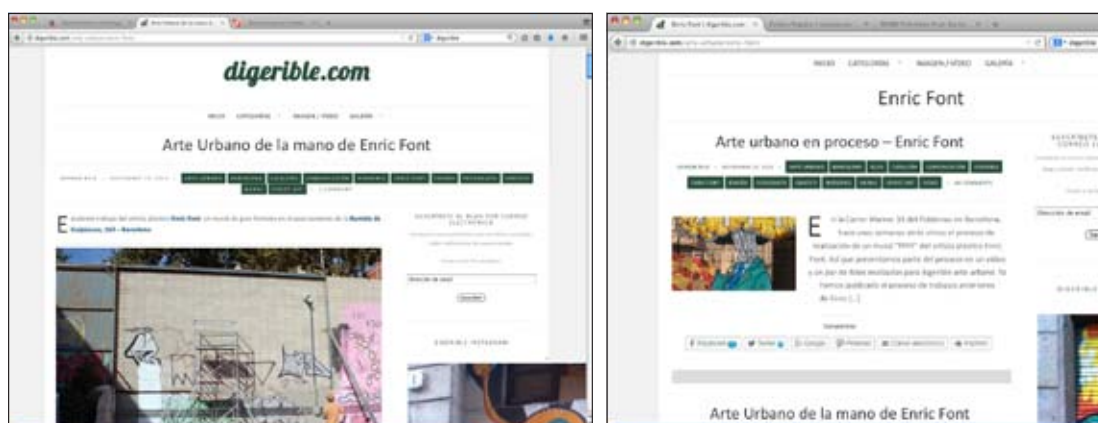
Pocs dies abans de marxar a realitzar els murals de BetArt, Rebobinart m'oferia realitzar un Big Waall en el solar on antigament estava la fàbrica de Cobega a Barcelona, al carrer Guipúscoa 163-185. Vaig acordar un calendari que em permetés disposar de cinc jornades de treball i realitzar una obra més elaborada. El principal repte estava en les dimensions, d'uns 6 x 8 metres, aproximadament.



Imatges petites: Imatge 334. Procés de realització del mural en el solar de Cobega, octubre 2014. **Superior dreta:** Imatge 335. Esbós del mural amb la reticulació manual seguint l'enrajolat de la paret. **Inferior:** Imatge 336. Imatge del mural acabat.

Vaig decidir aprofitar tot allò que fos possible de la paret i tapar el fons només on fos necessari, utilitzant el to grisós neutre; la paret m'aportava una retícula de rajoles que permetia ubicar els punts principals de la imatge amb facilitat. Em vaig llençar al gran format amb un esbós mínim i poca previsió. Les decisions finals de colors les vaig prendre *in situ*, a partir del material que disposava i el color de l'entorn. Em vaig proposar fer una peça sòbria, amb una gama de colors neutres, fugint de l'estridentia; intentaria que la figura tingués força presència a partir de la netedat dels colors de pintura plàstica i un detall de línia molt definida i acurada. El treball amb esprai quedava reservat només per la part superior, per donar més realisme als tubs.

La peça va tenir un bon resultat. A nivell de xarxes socials, vaig comprovar la importància de la utilització de les vies correctes. Si jo habitualment havia estat penjant les imatges en el meu instagram, amb una discreta mitjana de 30 *likes* en el meu perfil, ràpidament s'enfilaven amb facilitat al centenar quan les penjaven alguns graffiti *hunters*; aquest mural en particular va sobrepassar el mig miler quan va estar penjat en el perfil de la popular web de Global Street Art²¹. Anecdòticament, mesos després de la seva realització encara arriba algun avís d'Instagram que algú ha penjat una foto etiquetada del mural.



Imatge 337. Digerible és un dels blogs que fa un seguiment exhaustiu de l'art urbà a nivell local.

2.2.3.10.9. Digerible Arte Urbano

L'accés a Citystop no és lliure; hi ha un rigorós control de vigilància en l'accés principal, però es permet l'entrada per visionar el "museu urbà". A través de les xarxes socials l'espai comença a ser conegut i és habitual la presència de fotògrafs i seguidors del muralisme. Així va ser com vaig contactar amb Gerson Ruiz, del *blog* Digerible²², un dels nous aparadors que fa del seguiment de l'art urbà el seu objectiu principal, generant una entrada mínima diària. Amb un veritable treball de camp, Digerible recorre regularment les zones

21 Lloc web disponible a: <<http://globalstreetart.com/>> [última consulta 2 de novembre 2014].

22 Lloc web disponible a: <<http://digerible.com/>> [última consulta 13 de març 2015].

habituals de muralisme a Barcelona i les promociona a través del seu *blog*, intentant intercalar-les amb treballs d'interès de l'exterior. A partir d'una trobada fortuïta al solar de Cobega, on Digerible estava reproduint alguns dels murals, vaig descobrir que ja estaven realitzant un seguiment del meu treball a partir del que havien vist als carrers Agricultura i Veneçuela; em vaig trobar, de cop, amb un perfil personal obert dins del *blog*²³ i amb un seguiment de les intervencions a través de diversos posts.

2.2.3.10.10. Aplicació Murs Lliures i Generació Digital

El 18 d'octubre de 2014, Murs Lliures llençava un projecte que donava una nova dimensió a la plataforma: l'aplicació Murs Lliures per telefonia mòbil. Els avantatges: generar a l'instant un permís per pintar legalment i un *timeline* de les intervencions. Alhora, un registre dels murals de l'usuari.

S'inauguraren simultàniament quatre nous trams de mur (*Selva de Mar* –Selva de Mar entre Perú i Bolívia–, *Western Town* –la cantonada de Marroc i Espronceda–, *Hangar Wall* –en el passatge Marquès de Santa Isabel, just davant de l'Hangar–, i *Glòries Wall* –al carrer Bolívia, entre Roc Boronat i Ciutat de Granada–) que s'afegien al ja existent *Agricultura* –passava a denominar-se així tot el perímetre de l'illa formada per la cruïlla d'Agricultura, Veneçuela, Pallars i Josep Pla– i a l'històric *Parc de les Tres Xemeneies*, a l'Avinguda Paral·lel.

Western Town ha esdevingut ràpidament una de les zones preferides pels pintors amb una imatge més propera a la il·lustració, no pas per les poques facilitats dels murs (parets força degradades amb persianes i finestres intercalades, sinó per la dificultat que això suposa pels pintors de lletres, que prefereixen un mur més net d'obstacles i fàcil de treballar. Segurament, també per això, és un mur que encara no ha adquirit una presència tan harmònica com altres murs de la xarxa.

El programa *Generació Digital* del Canal 33 de Televisió de Catalunya va realitzar un reportatge sobre l'aplicació. Rebobinart va contactar amb mi per participar en l'enregistrament d'un mural i una visualització de la utilització pràctica de l'aplicació. Vaig realitzar un nou mural a *Western Town*, al carrer Marroc, del qual es va gravar el procés i una versió del logotip amb plantilles. Intentant introduir en cada projecte un nou repte, em vaig proposar inserir text o grafies de manera similar al treball en pintura. El programa es va emetre el 22 de novembre del 2014 i es pot consultar a la carta²⁴.

L'interès per l'aplicació es va reflectir en reportatges en mitjans diferents, del qual en destaca l'article de Luis Benvenuty a *La Vanguardia* (reproduït en la pàg. 254). El meu perfil (artista amb trajectòria que decideix treballar també al carrer) despertava un cert interès perquè exemplificava l'assoliment d'un dels objectius de la plataforma Murs Lliures: atreure i potenciar el treball d'artistes de diferents àmbits que no hagin estat habitualment vinculats a l'art de carrer.

²³ *Enric Font* [en línia] Digerible [consulta: 12 de desembre 2014]. Disponible a: <<http://digerible.com/arte-urbano/enric-font/>>.

²⁴ *Generació Digital*. [22 de novembre 2014]. Murs lliures, una app per pintar. [Arxiu de vídeo]. Recuperat de <http://www.ccma.cat/tv3/alacarta/programa/Murs-Lliures-una-app-per-pintar-al-carrer/video/5351571/>.



Superior: Imatge 338. L'enregistrament del programa sobre l'aplicació mòbil de Murs lliures per *Generació Digital* em va permetre realitzar un nou mural, aquesta vegada al carrer Marroc (*Western Town*), una paret degradada però amb un cert atractiu per les seves irregularitats i l'entorn decadent.

Esquerra: Imatge 339. El logotip del programa realitzat amb plantilles.

Cultura

Las nuevas tecnologías facilitan el arte urbano



LUIS BENVENUTY

Una aplicació tramita en segons permisos para dibuixar de manera legal en espais públics de Barcelona

APPINTAR Un km de muros en el 'smartphone'

Enric Font, 46 anys, pintor, artista plàstic, format en Barcelona i en el San Francisco Art Institute, empena a exposar uns llustrosos murals en les galeries Berini i Ferran Cases, hoy treballa con la de Alonso Vidal, también como profesor de ilustración en la escuela Eina, prepara una tesis doctoral sobre pintura contemporánea y cultura popular... Y ahora, además, pinta en las calles, comparte muros con graffitieros de toda la vida y sus retorcidas letras en el barrio del Poblenou de Barcelona. "Nunca me había planteado trabajar en la calle, por vergüenza, comodidad, pereza", explica pincel en mano, ultimando detalles en la calle Selva de Mar. "La idea de que me pusieran una multa. Pero es un mundo que siempre me llamo la atención. En las calles se hacen cosas muy interesantes. Y el circuito de galerías está un poco saturado. A veces cansa. Allí cuesta mucho relacionarse con el público. A las inauguraciones siempre vienen los mismos. Además, con la crisis, hace de reducir los formatos, porque los materiales salen caros, al menosar las obras es un problema, es más difícil venderlas... Y

hace unos meses me seleccionaron para pintar unos murales en un festival de Calvià. Y cuando vi que había una aplicación para pintar en el espacio público de un modo legal decidí probar". Hace dos años arrancó el proyecto Murs Lliures. El Ayuntamiento de Murs Lliures no cesan reparar en opinar mientras arrastran el carro de la compra. Al principio la iniciativa se circunscribió a unos pocos muros

creatividad. Algunos lo hacen mucho peor que otros. La gente se apunta, viene y pinta lo que le da la gana. Las obras duran una semana, dos semanas, tres semanas a lo sumo... A veces, los vecinos piden a los artistas que respeten sus trabajos preferidos. Las señoras en edad premenopásea no tienen reparos en opinar mientras arrastran el carro de la compra. Al principio la iniciativa se circunscribió a unos pocos muros

del barrio del Poble Sec, y se dejó sobre todo a graffitieros con ganas de pintar sin mirar todo el rato por encima del hombro. La experiencia está venciendo los primeros rechazos de la Administración. Los Murs Lliures no cesan de crecer. Ahora también se extienden por el Poblenou, surtan reparos en opinar mientras arrastran el carro de la compra. Al principio la iniciativa se circunscribió a unos pocos muros

za los permisos está multiplicando los perfiles de sus artistas. Ahora son de todos los palos. Rebobinar tramita en estos días unos más de 1.200 permisos. Más de la mitad los dos últimos meses a través de la nueva aplicación. Sandro Bedini, de 39 años, pincelador, organizador de fiestas, otro de los que firma los Murs Lliures, se dio cuenta de que las paredes de su estudio lo agobiaban cuando empezó a pintarlas. "En la transición entre figuración y abstracción el formato cuando se me quedó pequeño y encontré el gusto por los murales. Ahora es como más disfruto, pintando grandes superficies y subido andamiados. Me fascina lo anécdota de organizar las paredes de los espacios que habitan, como si me quedara sin soporte móvil. Me invitaban a un festival de graffiti y conocí la plataforma Murs Lliures, que ha sido mi portal más importante para pintar espacios públicos". "En el estudio pintas solo -si que Bedini-, con su aislamiento, y a las galerías no les hace mucha gracia que cambies de estilo... Y en la calle pintas formando parte del movimiento urbano. Es fantástico. Tiene que aprender a pasar para charlar con la gente sin desconcentrarse. Es muy estimulante dejarte llevar por las reacciones de la gente. Que alguien

Que texto más bien dicho y que maravilla de función! @benvenutyluis en @luisbenvenuty

#luisbenvenuty Albert Riballó Actor

Strawinsky forever!

#BENJAMIN Benet Casabancas Compositor



Mi clip #Hijetite en Zinco ya supera los 5 millones de visitas en mi canal VEVO! Gracias por tanto apoyo! Ogn #HijetiteAbraham Muñoz Cantante

Fotografía de Montblanc. 3 horas de gran teatro madrileño! Me ha irradado en conque que sigan independiéndose! #HijetiteAbraham Muñoz Cantante



1. En el centro, un gran artista argentino Abad, en la calle Agricultura ya en el barrio del Poblenou.



2. El pincel barcelonés Agustí Ballús última su obra más reciente en la calle Marquès, entre ventósos.



3. Enric Font usa pintura plástica y spray. No todo es pincel.



4. En el centro, un gran artista argentino Abad, en la calle Agricultura ya en el barrio del Poblenou.

mayor conecte con pintura abstracta, que te den las gracias por pintar un muro que llevaban años viendo gris y sin vida. Me encanta interactuar con los niños, los niños es que se quedarían contigo todo el día". "Es muy sano -retoma Font-. A la gente le cuesta mucho ir a las galerías, pero en la calle va y se para, opina, habla contigo, hace fotografías, las cuelga en las redes sociales, luego te envía mensajes... En la transición entre figuración y abstracción el formato cuando se me quedó pequeño y encontré el gusto por los murales. Ahora es como más disfruto, pintando grandes superficies y subido andamiados. Me fascina lo anécdota de organizar las paredes de los espacios que habitan, como si me quedara sin soporte móvil. Me invitaban a un festival de graffiti y conocí la plataforma Murs Lliures, que ha sido mi portal más importante para pintar espacios públicos". "En el estudio pintas solo -si que Bedini-, con su aislamiento, y a las galerías no les hace mucha gracia que cambies de estilo... Y en la calle pintas formando parte del movimiento urbano. Es fantástico. Tiene que aprender a pasar para charlar con la gente sin desconcentrarse. Es muy estimulante dejarte llevar por las reacciones de la gente. Que alguien

SEGUNDA EDICIÓN Vuelve el Ús Barcelona

Docenas de artistas pintaron en febrero los viejos Encants de Barcelona, organizado por Rebobinar. Entonces no estaba claro si habría segunda edición. Todo apunta a que la cita se repita. El Ayuntamiento no mira la idea con malos ojos. Pero aún hay que convencer a unos cuantos patrocinadores. Habrá muchos cambios.

rar más. Pintar en la calle es hacer un regalo a la gente. La ciudad está dominada por la publicidad del gris. Y además, en las calles aprendes técnicas. Yo uso pintura plástica, y en verano se seca en seguida y puedes dar otra capa, pero en invierno... Ahora me gustaría hacer cosas menos efímeras, encontrar espacios en la calle con más protagonismo". Marc García, de Rebobinar, explica que el objetivo es demostrar que el arte puede ser un negocio. "Que la gente tenga otras vías de acercarse al arte. La recepción de los vecinos es fundamental. Luego llaman a sus artistas preferidos para que decoren las paredes de sus comercios. En los museos se acumulan muchos trabajos, y hay muy poca rotación. Aquí todo va cambiando de manera permanente. El reto ahora es conseguir espacios más destinados para los artistas de más renombre, e importar la aplicación, encontrar entidades que quieran gestionadas en otras ciudades. Ya hablamos con gente de otros municipios catalanes, alguno del resto Europa y unos cuantos sudamericanos... pero todo es muy lento". "Todo esto está muy bien reconocido. Aram Rala, barcelonés de 25 años, mientras termina su particular felicitación navideña hecha con aerosoles en la calle Espronceda... siempre está bien te-

ner lugares para pintar, porque a mí lo que me gusta de verdad en esta vida es pintar, el muralismo, ya sea de un modo legal o ilegal. Y es genial poder hacerlo sin tener que salir corriendo, hablando con la gente que pasa junto a ti. La gente va muy estresada, muy enfocada, y es muy satisfactorio poner un poco de color en sus rutinas. Yo ahora vivo sobre todo de todos los palos. La posibilidad de trabajar en el calle de modo legal atrae a artistas de variados perfiles y de los vecinos se animan. La gente no tiene problemas para opinar y departir con los creadores. de pintar persianas de comercios por encargo... Pero también hay que decir que el Ayuntamiento no nos pregunta que muros nos parecen los mejores para pintar. Nos dejan los que no les interesa. La publicidad en cambio sí que campa a sus aires. Por todas las ciudades. En este mundo, si pagas, todo cambia".



Arte y ensayo local

Enric Lacena es un fotógrafo que trabaja en un medio tan poco visual como la radio y también un periodista radiofónico que fotografía cosas. Hasta ahora había publicado dos libros: *Meg Lora*, la magia de fer Mègas (dos ángeles incógnitos de un espectáculo sin revelar los trucos) y *El concert per la llibertat* (los estronjos del concierto del Camp Nou de 2013) ambos en Pagès Editors. La misma editorial le publica ahora el tercero: *La generació Sen Gokha*. Lacena visita los locales de ensayo de una veintena de grupos de la generación que creció con Sen Gokha. Escribe la crónica de esas visitas y, sobre todo, fotografía esos espacios desconocidos que actúan como pedestal de las figuras en que los músicos se transforman en cuantos pisan los escenarios. Si Palau i Fabre fijó que el

Palau i Fabre dijo que el pedestal de un poeta son los zapatos; el de un músico es su local de ensayo

pedestal de un poeta son sus zapatos, este libro demuestra que el de un músico es su local de ensayo. De propiedad, de alquiler o por horas, como las camas colgadas. Lacena intenta captar las abstracciones que la música fija en los objetos. Algunos tan cotidianos como los del comedor de la escuela de Anna Roca en Sant Salari d'Anoia. Otros tan evocadores como la cama de infancia de Dani Alegret, prologa Els Amics de les Arts ensayan (con articuladores) en Sant Andreu, en la que fue la habitación infantil (hoy inexistente) de Dani. No son los únicos que lo hacen en domicilios particulares. Lacena consigue remitir a Vermeer con las imágenes calmas que captura de Maria Coma en su piso de Gràcia, en contraste con el alboroto bullicioso de Oques Grasses en el garaje de la casa familiar de los padres de Artur Altimir, el batería, en una urbanización de Osona. El libro va lleno de imágenes perturbadoras y detalles subversivos. Espectacular el ojo de cristal, de submarino, que permite observar el bñider insonorizado donde ensaja La Pegatina en Montcada, dentro de un garaje particular transformado en oficina, almacén y parking para los dos furgos de las giras. La autogestión colectivizada también se da en las imágenes robadas a los 'Tarragona, en Gurb, mientras ensayan junto a las cajas de merchandising que gestiona Quimet Canals, el batería. Y contrasta con la autogestión en solitario de un Guillelmo empujado entre trastos en el pequeño garaje de su casa, en Vallvidrera. Los ordenadores abundan. David Carabén tiene uno junto a su posición de vocalista en el luminoso local de Mishima en Fabra i Coats. Els Catarres ensayan entre objetos heteroclitos en Aiguafreda. La Lina lo hace en los bajos de una mansa espectacular y El Petit de ca l'Eril se ha montado un teatrín precioso en la tercera planta de su casa, en Guissona. Lacena incluso documenta el último ensayo de los Amènia Font justo antes de los concretos de despedida, en un local de alquiler poposito y oscuro que contrasta con el imaginario vastísimo y luminoso de los mallorquines. Será un documento preciado. Un pedestal lleno de zapatos.

Imatge 340. Article de Luis Benvenuty a La Vanguardia, 27 de desembre 2014. L'article emfatitza l'atractiu que suposa la possibilitat de treballar al carrer legalment.

2.2.3.10.11. Zutt. Selva de Mar

A finals de novembre, vaig decidir realitzar un nou mural de producció pròpia al carrer Selva de Mar, vinculant-lo a un petit grup d'obra sobre paper en el qual havia estat treballant els darrers mesos, i que es podria veure a la Galeria Alonso Vidal de Barcelona: Zutt. El mural suposava una visió dimensionada en pintura plàstica dels petits treballs fets amb tèmpera, mantenint una similitud formal..

2.2.3.10.12. 2015. I ara, cap a ón avançar...? Murals i pintura

Persegua unes fites molt concretes quan vaig començar a treballar obra al carrer. He avançat un bon tram en un temps reduït i he trobat un gran estimul. En aquests moments, treballa intentant generar propostes a través de quatre vies obertes:

- 1) realització de murals de producció pròpia en espais al carrer;



Esquerra: Imatge 341. Mural al carrer Selva de Mar, Barcelona, 22 de novembre 2014. **Dreta:** Imatge 342 i 343. *Zutt_02* i *Zutt_06*, 2014, tècnica mixta sobre paper, 31 x 23 cm.

- 2) assolir murals comissionats via concurs o via encàrrec;
- 3) generar propostes pròpies que impliquin institucions públiques i veïnat;
- 4) muralisme en espais interiors.

Alhora, aprofitar el seguiment i la difusió a través de xarxes socials. He realitzat els darrers mesos nous murals a través de Murs Lliures i en altres ubicacions amb parets considerades legals i ilegals.

Malgrat que m'hi estic sentint molt confortable, la realització de murals no m'ha apartat de la producció pictòrica a l'estudi. La producció d'obra al carrer és més directa i sintetitzada i, de moment, es redueix iconogràficament a una única figura fàcilment identificable. Figurativa, però no del tot realista, connectada a una estètica il·lustrativa o de novel·la

gràfica. L'obra d'estudi, amb un temps de realització no supeditat a elements externs, acumula diversitat de llenguatges i recursos, i emfatitza el component abstracte. L'obra en mural ha fet més gran la divisió del treball en dues obres diferenciades que es relacionen i es retroalimenten: un treball més pictòric i lent, on les imatges i els recursos es van sobreposant fins que decideixo un punt final, i un treball més net, sintètic i gràfic, que exigeix més rigor tècnic i un temps de realització controlat.



Imatge 344. *Zutt_ZTT*. 2014. Tècnica mixta sobre tela. 170 x 170 cm.

2.2.4. CONCLUSIONS DE L'ESTUDI DE CAS 2.2.

El meu cas funciona a la inversa d'altres artistes comentats en aquesta investigació: amb una formació acadèmica i amb una trajectòria expositiva en galeries i centres d'art, decideixo obrir una via per produir pintura directament al carrer. En l'àmbit de context i contingut, aprofito un nou circuit expositiu i de difusió. En l'àmbit iconogràfic, l'obra, en aquest nou espai, adquireix un component altament figuratiu però que no perd, pel tractament de les imatges, una vinculació a llenguatges gràfics com el còmic i la il·lustració.

Si contemplem globalment la trajectòria, la presència d'apropriacions de la cultura popular és una constant, tot i que les maneres de fer-ho són diverses. Globalment, afirmaria que les insercions vénen motivades per una atracció de caràcter estètic per les fonts però que dilueixen el seu significat original dins d'un tot en el qual no existeix un sentit narratiu. Les obres sovint tenen una presència abstracta en que s'han inserit elements figuratius. Això, però, no impedeix que en algun grup d'obra pugui existir un component narratiu i les apropiacions esdevinguin cites que demanin el reconeixement per part de l'espectador; això genera múltiples significats possibles. Les apropiacions i les cites esdevenen connexions directes amb els marcs narratius de les fonts apropiades. No hi ha només un culte a l'estètica de la imatge, sinó que existeix una finalitat apropiativa utilitzada en el discurs de les obres. La producció es realitza habitualment a través de grups; la realització de cadascun d'ells requereix el treball i la investigació de diferents contextos i marcs culturals. Aquests, sovint utilitzen manifestacions concretes de la cultura popular com referències gràfiques. Cada grup d'obra treballa amb els seus propis contextos i referències visuals, generant una iconografia específica. Així, sovint, les cites esdevenen marcs contextuais; per exemple, en el grup d'obra de *Boogie Woogie Spooky* (pàg. 220), les referències a còmics dels anys 50 la connecten amb la sensació d'incertesa i la por al desconegut de les fonts originals; en *Andratx 2310* (pàg. 229), les al·lusions a una estètica de pel·lícula retro-futurista, ubiquen a l'espectador en un context preapocalíptic intencionat. Unes apropiacions controlades, de les que el treball mural actual tampoc se n'escapa: si, per exemple, tenim una figura d'un personatge del qual sobresurten tentacles, no trobarem una font original precisa per aquest element, però sí que podrem trobar tota una sèrie de referències en còmics de ciència-ficció a tentacles que representen a la bèstia desconeguda que està emergint.

Si contemplem en la pàgina següent la taula de les insercions analitzades, d'un total de 31, gairebé dues terceres parts (20) són de còmic i/o animació nord-americans, destacant la varietat de les fonts; podem considerar que la gran majoria són apropiacions de l'àmbit del còmic i el *cartoon*, encara que algunes tinguin la seva versió en animació; Walt Disney hi té una presència rellevant (5).

La resta d'insercions queden repartides en diferents àmbits. Totes les insercions són de fonts del món occidental. No hi ha presència d'altres cultures.

INSERCIONS TEMÀTIQUES - ENRIC FONT		
Còmic i animació nord-americans		
Bugs Bunny	1	
Estètica <i>cartoon</i>	1	
<i>Los Supersónicos / The Jetsons</i>	2	
Meteorits (Ànec Donald)	1	
Mongetera <i>Películas</i> Walt Disney	1	
Pinocho (de Walt Disney)	1	
Voltor (d' <i>El llibre de la selva</i> , Walt Disney)	1	
Tio Gilito / Uncle Scrooge (Walt Disney)	1	
Ocell Boig / Woody Woodpecker	1	
The Big Guy and Rusty the Boy Robot	1	
<i>Flash Gordon</i>	1	
Palau emperador Ming (<i>Flash Gordon</i>)	1	
<i>Worlds of Fear</i>	1	
Volcano Man (<i>Challengers of the Unknown</i>)	1	
<i>Mystery in Space</i>	1	
<i>Amazing Stories</i>	1	
Fantasmes (de <i>Casper, the friendly ghost</i>)	1	
Woody (de <i>Toy Story</i>)	1	
Personatges de <i>Space Chimps</i>	1	20

Còmic i animació espanyols		
Pumby	2	2
Cinema nord-americà		
Escape from New York	1	
Ultimátum a la Tierra	1	2
Cultura popular musical anglosaxona		
CD Van Halen	1	1
Cultura popular occidental en general		
Kilroy was here	1	
Atracció de fira	1	
OVNI	1	3
Història contemporània occidental		
George Bush	1	1
Varis		
Catedral de Palma de Mallorca	1	
Premsa i revistes de moda	1	2
Nombre total d'insercions analitzades	31	31

INSERCIONS PER PAÏSOS I ÀMBITS GEOGRÀFICS - ENRIC FONT		
EE.UU.	24	
Espanya	3	
Occident en general	3	
Història contemporània occidental	1	
Nombre total d'insercions analitzades	31	

2.3. Estudi de cas: Sergio Mora. Màgia i *surrealisme pop*, entre la il·lustració i la pintura

2.3.1. PRESENTACIÓ I CONTEXT

Sergio Mora (Barcelona, 1975) és un artista polifacètic. Realitza pintures, il·lustracions, flirteja amb el còmic, realitza vídeos, fa alguna *performance* i exhibeix un cert dot de *showman*, acompanyant sovint la seva imatge personal al costat de la seva obra. Hàbilment ha aconseguit traspasar les seves imatges a diferents formats gràfics: cartells, llibres, papers de paret, fundes de mòbil... i les ha fet aparèixer per múltiples mitjans, mantenint sempre, però, una estètica que el fa identificable i un aire festiu, despreocupat i alhora màgic, que converteix la seva obra en quelcom realment atractiu i agradable de mirar.

Mora construeix un univers plàstic personal a partir de temes de la cultura i la iconografia popular: en les seves obres tant desfilen elements de la cultura local (un pernil, un torero, un tió) com forans (exvots mexicans, el flamenc rosa); tant personatges de telesèries (*Mr. Spock* ha visitat sovint la seva obra) com referències al còmic dels 50; tant ens endinsa en una estètica de tatuatge, *pinups* i *rock'n'roll* com de retrofuturisme; i a tot plegat hi afegeix elements de creació pròpia com *Botijoman* o el més recent *niño Rock*, que fusionen el còmic amb la pintura. Amb aquests elements construeix unes escenes on el component significatiu sovint es barreja amb un simple interès plàstic o visual per la icona inserida en l'obra.

Em vaig sentir atret fa uns anys per l'obra de Sergio Mora. Lluny de fer-ho, però, com és habitual, per una iconografia que a primera vista no em semblava excessivament original sinó més aviat farcida de tòpics, em van interessar primer les qualitats pictòriques de les obres i, després, el tractament i la manera de representar-les, amb una barreja de nostàlgia, fantasia i al·legoria. Em costa descriure que és el que tenen per provocar una important capacitat d'atracció. He acabat pensant en quelcom semblant al que transmeten les usades cobertes de còmics antics; quelcom semblant al que posseeixen unes imatges que, ja de per sí dissenyades per ser llamineres i atractives (les cobertes han d'entrar pels ulls i despertar les nostres ganes de comprar la publicació, sumen l'encant de la pàtina del temps, una pàtina que es visualitza amb l'erosió del material pel seu ús continuat. Tradicionalment, els àlbums d'histories tenien dos estils gràfics diferenciats: els interiors eren dibuixos amb línia neta i tintes planes o tramades (sovint alguna planxa se n'anava de registre i es creaven uns desplaçaments de les tintes força interessants); les cobertes, en canvi, estaven treballades amb pinzell, amb un estil força més pictòric, dotant-les d'una aura més evocadora que predisposava, en tenir més matisos que en les pàgines interiors, a crear-se un mateix una imatge més encisadora i fantasiosa del contingut. Era la síntesi a plena potència del que trobaríem dintre, sense escatimar treball ni detalls (l'economia de

mitjans ja la trobaríem a l'interior). La coberta estava venent el producte. Les historietes sovint tenien les cobertes gastades o algun plec del paper que havia deixat una marca sobre la impressió. Les obres de Mora remetent a aquestes cobertes on es sintetitza tota una història, amb recursos de superfície craquejada i taques aleatòries de pintura. I amb això en tenim suficient, no ens cal arribar a les pàgines interiors ni llegir la història; amb els elements que tenim a la coberta en tenim prou per construir-la nosaltres mateixos.

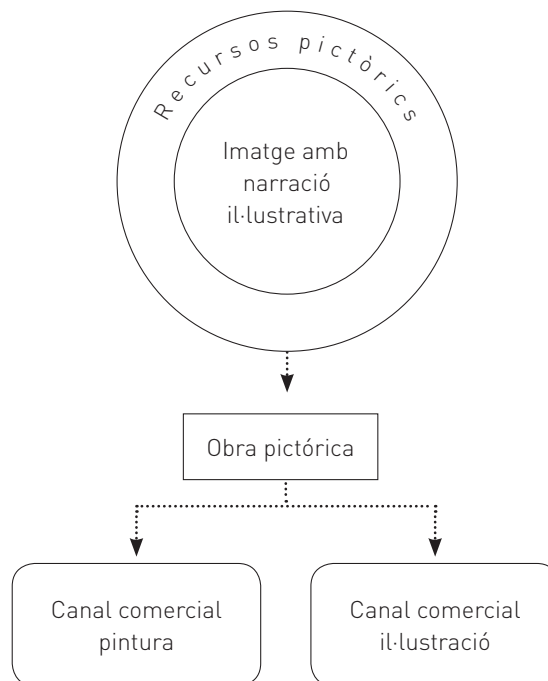
Sergio Mora es va formar com il·lustrador en la dècada dels 90 a la Llotja de Barcelona. Va començar fent treballs en aquesta disciplina però va passar ràpidament a treballar amb pintura. Les obres en pintura han servit però, alhora, com il·lustracions en diferents mitjans i suports, malgrat tenir el format original d'una pintura. Durant tots aquests anys, el curiós mix de pintura i il·lustració l'ha portat a una fusió de les dues disciplines. Força artistes coneixen internacionalment aquesta hibridació dintre del que anomenem *lowbrow*, Pop Surrealista o Surrealisme Pop. Podríem parlar força sobre l'estímul i la llibertat de creació quan l'artista treballa per lliure (pintor) o per encàrrec (il·lustrador). Com diu l'artista Gary Baseman, amb un treball estretament relacionat amb el de Mora, "quan era il·lustrador, a vegades l'equip editorial limitava el meu treball; així que vaig preferir ser pintor, deixar-me portar sense limitacions i sense censurar-me a mí mateix"¹. Podríem pensar que l'il·lustrador treballa per encàrrec mentre que el pintor treballa lliurement per iniciativa pròpia. Si pensem, però, en els artistes del Renaixement o en els pintors de cort dels segles XVI i XVII trobarem que el pintor pràcticament només treballava per encàrrec. Va ser l'arribada de la Modernitat el que va comportar que els artistes quedessin alliberats de l'encàrrec per experimentar a través de vies personals que fugien de les necessitats representatives del mercat. La Modernitat va permetre que el pintor evolucionés d'il·lustrador i retratista a artista. En qualsevol cas, el treball de Sergio Mora es troba en una frontera entre les dues disciplines o, dit d'una altra manera, ocupant un terreny que, perquè no?, pertany a totes dues. Un terreny que l'omple amb un univers màgic i propi i que el relaciona amb altres grans creadors contemporanis de mons personals que també trepitjen territoris il·lustratius; pensem en Mark Ryden, amb qui l'uneix un vincle de disciplines i estètica, o Marcel Dzama, amb una capacitat semblant de generar tot un univers propi traspasant tècniques i materials. Escollit i acceptat per sí mateix com el surrealista pop per excel·lència de la pintura peninsular (l'equació sembla prou senzilla: si ets surrealista i ets pop, segur que ets surrealista pop), l'etiqueta li dona validesa però alhora es queda petita per les múltiples vies que Mora obre amb el seu treball.

No hi ha dubte que, faci el que faci, Sergio Mora és capaç de crear unes imatges altament atractives i evocadores. És possible que la seva vàlua estigui en l'exhibició d'una capacitat aclaparadora de crear un univers visual altament atractiu i ple de complicitats amb l'espectador, amb qui comparteix experiències visuals i entorns culturals; Mora supera el punt de partida surrealista trencant l'elecció atzarosa d'imatges amb una tria intencionada carregada de contingut i referències culturals. En la tria d'un univers vinculades amb el moment que viu, Mora crea unes obres que interessin els seus contemporanis. Alhora, crea dins del seu treball un parèntesi amb un funcionament del temps diferent del món

1 LUNA, Joan S. *Los colores del underground*, Bilbao: Astberri Ediciones, 2009. P. 73.

real. Mora confronta situacions aparentment inconnexes i planteja un univers on tot succeeix a la vegada. Confronta en el mateix lloc i moment d'una manera fluida i natural escenes i personatges que haurien de semblar completament inconnexes. I aquí entenem la fascinació de Mora per les pel·lícules de Wes Anderson, pel·lícules que traspassen els gèneres sense problemes. Una fascinació que s'evidencia no només per la confrontació d'espais temporals impossibles, sinó també visualment per una paleta de colors amb blaus turqueses impossibles i granats vellutats.

Trobo en l'obra Sergio Mora una versió irònica en la línia del realisme i la nova figuració de l'Escola de Leipzig, especialment de Neo Rauch, però també d'altres artistes com Matthias Weischer, Tilo Baumgärtel i Peter Busch. Per l'ús que fa de les imatges descontextualitzades o, millor dit, recontextualitzades, també el podem relacionar amb l'obra d'Óscar Seco; Seco, però aquest, si bé comparteix la fascinació per algunes de les imatges de la cultura popular, desenvolupa un treball net i acurat amb poques concessions al medi de la pintura en sí; la pintura està estrictament supeditada a representar complexes i planificades imatges; en Mora, la pintura sobresurt per darrere de les imatges d'una manera més sensorial i tàtil; Seco crea unes escenografies globals on la figura representada no és l'única protagonista, i sí que ho és habitualment en el treball de Mora, on sembla que tota l'escena treballa per fer funcionar uns personatges centrals; és normal, doncs, que Mora parli de Velázquez i Goya com influències del seu treball. Mora fa un camí curiós: s'apropia de les estratègies tàctils i materials de la pintura i les incorpora al seu treball d'il·lustració. Produeix il·lustracions que no il·lustren res, sota una presència formal de pintures. I la imatge d'aquestes pintures després s'utilitza comercialment, inserint-les en vies múltiples de reproducció, però exposant-les alhora com pintures... Entrem en un nou terreny del creador visual i plàstic que travessa disciplines sense complexos ni prejudicis de cap tipus.



Sota la imatge màgica i simpàtica de la seva obra, però, crec que s'amaga un pintor latent més sensorial que els darrers està destapant-se; sembla que darrerament ha intentat deslliurar-se de la part més superficial i avançar cap al que hi ha al darrere: un pintor encara per descobrir en tota la seva potència, capaç de transmetre un univers d'energia pictòrica sense necessitar un lligam a una imatge figurativa ni l'adscripció a cap corrent per brillar amb personalitat pròpia. Sovint m'agafen ganes d'entrar a destralsades en el seu treball i desprendre'm de tot allò que ha afegit com embolcall. Potser la raó és perquè intueixo que al darrere ens espera quelcom més interessant. El 2013 això ja es deixava entreveure en l'exposició individual *Big Bang* a la galeria Miquel Alzueta de Barcelona; Mora fa un espectacular salt al buit (manté encara la xarxa), amb una important evolució tant en les imatges com en la manera de pintar.

A partir d'aquest moment, Sergio Mora sembla que definitivament ha decidit llençar-se a la pintura delegant en Mágicomora la part d'il·lustració; Mágicomora també ha assumit el nou món del còmic en el qual ara s'endinsa de ple amb la recent publicació d'*El niño rock*² després d'una temptativa més tímida amb el *Typical Spanglish*³; intueixo que el treball pictòric podrà avançar ara més de pressa alliberat del seu bagatge iconogràfic i permetrà, alhora, que la il·lustració sigui un treball més en la línia de l'encàrrec. Una via que estic convençut de que permetrà que la seva pintura, en poc temps, ens situï davant dels ulls un nou parèntesi temporal visual com a mínim tan interessant com que ha sigut capaç de fabricar fins ara amb la hibridació de les dues disciplines.

2 MORA, Sergio. *El niño rock*. Barcelona: Lurnweg Editores, 2014.

3 *Id.* *Typical Spanglish*. Barcelona: Ediciones La Cúpula, 2014.

2.3.2. SISTEMES DE PRODUCCIÓ



Imatge 345. Zona de treball principal a l'estudi de l'artista en el barri del Poble Nou de Barcelona.

El procés de construcció de l'obra, durant els darrers anys, ha requerit que Sergio Mora fes una visualització prèvia de les obres a través de *collages* realitzats en *photoshop*. Les imatges, provinents de fonts diverses, s'ajunten en un document que esdevindrà la prova prèvia per comprovar si es pot convertir en una pintura, i que a la vegada ajudarà a recopilar els elements. En els seus inicis, Mora reunia fotografies i imatges sobre la taula de treball i anava fent una síntesi. Es remet a la forma de treballar de Magritte o de Pat Andrea, en gran part amb *collages* manuals; Mora, però, gairebé sempre els ha realitzat en ordinador. En la visualització prèvia reflecteix també els recursos pictòrics.

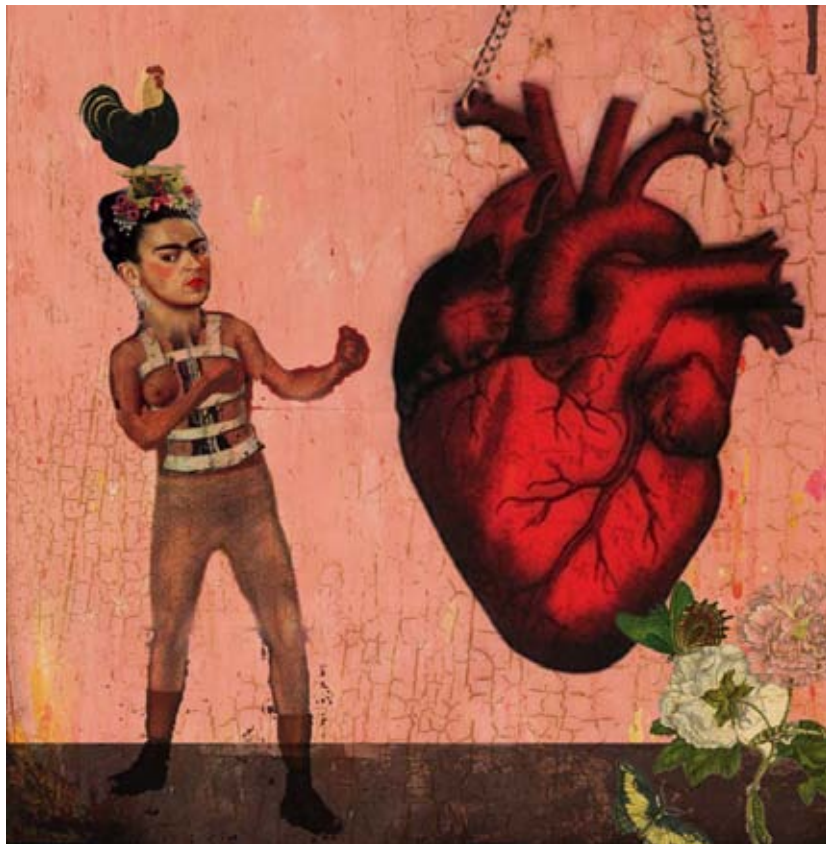
La recerca de fonts és constant a través de tots els mitjans, sobretot de publicacions impreses. Internet facilita la feina: davant de l'interès per una imatge, és molt senzill trobar la mateixa o una de semblant introduint les paraules correctes en un cercador. El trasllat de les imatges a la tela normalment es realitza amb una projecció que ajuda a ubicar el contorn de la figura. La resta es realitza a mà alçada.

En el moment present, l'artista està immers en un procés de canvi i transformació, intentant resoldre plàsticament les obres més enllà de la idea original. Hi ha una recerca per trobar el punt precís entre idea i plasticitat. Agafar una foto i reconvertir-la en un quadre. Reemplaçar elements i omplir alguns buits només amb recursos pictòrics. En etapes anteriors, l'obra es fonamentava en la idea. Un concepte per cada obra, amb un treball minuciós de reunir elements de diferents fonts. Ara hi ha una recerca genèrica per crear marcs contextuais amplis per a un grup. La idea és ajuntar totes les fonts i interessos, però sense la necessitat d'explicar-ho tot, deixant un espai per a la improvisació, concendint marge per un treball gestual d'investigació i experimentació plàstica. En les darreres sèries,

planteja el fet de convertir-se en l'espectador d'una escena, assumint el rol d'un *voyeur*. Fins ara, les obres representaven escenes amb els personatges gairebé posant, col·locats perquè l'artista els representés i l'espectador el contemplés. Ara, el pintor tria una escena i la manipula i la completa amb recursos plàstics. Hi ha quelcom que passa dins dels quadres i l'espectador contempla l'escena global; ja no hi ha una rellevància centrada en un personatge central.



Imatges 346 i 347. *El maestro*, 2009. Esbós digital preparatori i obra finalitzada. Acrílic sobre tela. 70 x 50 cm.



Imatges 348 i 349.
La peleona, 2009. Esbós
digital preparatori i obra
finalitzada. 70 x 70 cm.

2.3.3. ANÀLISI ICONOGRÀFICA DE L'OBRA. INTERACCIONS I PROCESSOS DE TRANSFERÈNCIA

L'obra de Mora s'ha desenvolupat simultàniament en els àmbits de la il·lustració i la pintura. Si bé hi hagut treballs específics d'il·lustració, el treball més pictòric també s'ha utilitzat *a posteriori* com il·lustració. Els treballs en les dues disciplines, vistos en pantalla, sense la presència de l'objecte real, costen de diferenciar. L'artista, però, està provocant en aquest moment en el seu treball una separació de les dues disciplines.

Si haguéssim de definir en poques paraules l'obra de Mora, podríem parlar d'un surrealisme oníric amb clares referències a la cultura popular, sovint revestida d'un pictorialisme figuratiu clàssic, que els darrers anys ha fet evolucionar cap a una imatge més personal i lligada a una estètica del còmic.

2.3.3.1. *Kama Sutra*, Bettie Page i tatuatges

El 2007 Sergio Mora va viatjar a Los Angeles. A la tornada, estava treballant amb l'exposició *Kamasutra*, i va inserir l'estètica del tatuatge sobre les imatges ja treballades de *pin-ups* i estètica *rockabilly*. Mora treballa amb el que popularment s'anomenen tatuatges *Old School* o Vella Escola, el tatuatge tradicional. Té l'origen en els tatuatges que es feien estampar els mariners nord-americans a la Polinèsia, des d'on el van exportar. Aquests mariners, la majoria criminals desarrelats o persones sense família ni possessions personals, pretenien tenir dibuixos en el cos per a diferenciar-se dels altres mariners, semblar més exòtics als ulls de les dones i/o simplement pel fet de posseir quelcom que ningú els pogués treure. Alguns mariners van començar a tatuar els seus companys de tripulació fins a fer-se relativament coneguts. Amb el temps, aparegueren artistes a les ciutats costaneres dels Estats Units que tatuaven a mariners, prostitutes i algun aristòcrata. Els principals temes de tatuatge eren la mort, l'amor i el sexe, l'enyorança de casa... D'aquesta manera aparegué l'estil americà, que ràpidament es va estendre per tot el món.



Esquerra: imatge 350. Tatuatge temporal per l'empresa *Tattonie*. 2013. **Centre:** imatge 351. Il·lustració per a la Guia de l'exposició de Tatuatges en el Musée du Quai Branly de París, 2014. **Dreta:** imatge 352. *Kamasutra*, 2007, obra sobre paper de l'exposició homònima.

Aquest és l'estil tradicional, definit per un traç negre potent, amb un ús d'ombres no excessiu ni complex, una paleta de colors limitada al vermell, el verd, el blau i el groc, i poc detall, que li permet a l'artista enllestir-lo en un temps curt. Hi ha absència de barreja de colors i de degradats, que sí tenen els tatuatges de la *New School* (Nova Escola). Es considera que un tatuatge *Old School* ha de tenir tres parts: una part de línies, una part de colors i una tercera part de pell. Es tracta de fer un tatuatge el més simple possible, amb poques línies, pocs colors i sense barrejar-los. Normalment les peces mostren iconografia derivada dels interessos dels sentiments dels mariners: cossos femenins i eròtics, *Pin Ups* (noies de calendari), banderes patriòtiques, vaixells, cors, àncores i altres elements de caracter marítim, ocells (principalment orenetes), grans felins...⁴

Mora recorre sovint a aquesta iconografia, utilitzant *pin ups*, cors, ocells i pergamins. A part de les imatges que inserta en les obres, Mora ha realitzat *tatoos* individualitzats i un model de tatuatge temporal per l'empresa Tatoonie⁵. L'artista evidencia el coneixement de l'especificat de l'estil: és cert que afegeix colors que van més enllà de la carta limitada que hem comentat, però treballa amb colors sense barrejar, com si fossin tintes planes, i amb unes línies negres marcades i definides. Alhora, la imatge treballada està en línia amb les *pin ups*, però en una versió "cañí".

Gran part del treball més il·lustratiu de Mora està relacionat amb el tatuatge. Com a mostres, el dors de les cartes o la imatge del 2010 del Cabaret Berlín; en aquests treballs, sovint fa concessions pel que fa al color, especialment si treballa amb aquarel·les, però l'estètica segueix sent identificable.



Esquerra: imatge 353. Dors de joc de cartes. **Centre:** imatge 354. Il·lustració per Cabaret Berlín, 2010. **Dreta:** imatge 355. *Papa Tatuado*, llibre editat a l'estat espanyol el 2009, i a EE.UU, Canadà, Brasil, França i Holanda en anys posteriors.

4 Pino, Fernando. *Diferencias entre tatuajes old school y new school* [en línia]. [Consulta 14 de novembre 2014]. Disponible a: <<http://bodyart.batanga.com/4448/diferencias-entre-tatuajes-old-school-y-new-school>>.

5 Disponible a: <<http://sergiomora.com/portfolio/tatoonie/>> [última consulta 16 de novembre 2014].

Obra (imatge 356):

Pantera rosa, 2007.

Acrílic i oli sobre tela.

90 x 90 cm.



1

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 357)

Pin-up, Bettie Page.

Àmbit d'apropiació

Referent estètic nord-americà.

Font / Autor

-

Origen geogràfic

EE.UU.

Context cultural

Cultura popular nord-americana.

Significat

Fotografia o il·lustració de noia en calendari o coberta de revista, somrient en actitud suggerent. Molt populars a EE.UU. sobretot en la dècada dels 50, especialment la *pin-up* Bettie Page.

Inserció



Estratègia

Apropiació.
Recontextualització.

Significat aportat

Referència estètica al món de les *pin-up*.
La noia és l'objecte de desig del grup de personatges-globus que té agafats la *pin-up*.

2

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 358)

Tatuatge de pergamí.

Àmbit d'apropiació

Tatuatge.

Font / Autor

-

Origen geogràfic

EE.UU.

Context cultural

Cultura popular.

Significat

Els tatuatges de pergamins serveixen de marc per a inserir un nom o un text en el seu interior, normalment el de la persona estimada o desitjada.

Inserció



Estratègia

Apropiació.
Recontextualització.

Significat aportat

Referència estètica al món del tatuatge. La frase *True Love* (amor de veritat) sembla ironitzar sobre el sexe a *Kamasutra*.

3 Referent iconogràfic



Objecte [imatge 359 i 360]

Bibendum, ninot mascota de Michelin.

Àmbit d'apropiació

Publicitat europea.

Font / Autor

O'Galop (Marius Rossillon, dissenyador, francès) (1898).

Origen geogràfic

França.

Context cultural

Publicitat d'empresa europea convertit en icona popular

Significat

Logotip/mascota de l'empresa francesa de pneumàtics Michelin que ha esdevingut un personatge i emblema mundialment conegut i reconegut.

Inserció



Estratègia

Apropiació.

Significat aportat

Mora pinta una personal versió de la icona, reconvertint-la en un personatge propi i evidenciant la dimensió popular de l'emblema.

4 Referent iconogràfic



Objecte [imatge 361 i 362]

Carabassa de Halloween.

Àmbit d'apropiació

Objecte real / cultura popular.

Font / Autor

-

Origen geogràfic

EE.UU.

Context cultural

Cultura popular nord-americana.

Significat

La carabassa amb cara és una imatge popular gràcies a l'expansió de la celebració nord-americana *Halloween*, l'1 de novembre de cada any.

Inserció



Estratègia

Apropiació.

Significat aportat

Conversió de la carabassa en un personatge real. Cap significat rellevant, apart de ser un del grup de personatges que treuen la llengua desitjant a la *pin-up*.

5

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 363)

Naranjito.

Àmbit d'apropiació

Mascota d'esdeveniment esportiu.

Font / Autor

María Dolores Salto i José María Martín Pacheco (1982).

Origen geogràfic

Espanya.

Context cultural

Publicitat d'esdeveniment esportiu internacional.

Significat

Mascota de la Copa Mundial de Futbol celebrada a Espanya el 1982.

Fugint dels tòpics dels toros i les panderetes, l'Espanya posfranquista va triar emmirallar-se en un producte local neutre, les taronjes.

Inserció



Estratègia

Apropiació.

Significat aportat

El personatge representat recorda molt a Naranjito, si bé no hi ha certesa absoluta de que l'estigui representant. En qualsevol cas, és també una fruita animada, a la que Mora dota de qualitats humanes.

Cap significat rellevant, apart de ser un del grup de personatges que treuen la llengua desitjant a la *pin-up*.

6

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 364)

Mickey Mouse.

Àmbit d'apropiació

Historieta i animació.

Font / Autor

Walt Disney o Ub Iwerks (1928).

Origen geogràfic

EE.UU.

Context cultural

Cultura popular nord-americana.

Significat

Personatge fictici i emblema, alhora, de l'imperi Disney.

Inserció



Estratègia

Apropiació.

Significat aportat

Cap significat rellevant, apart de ser un del grup de personatges que treuen la llengua desitjant a la *pin-up*.

7 Referent iconogràfic



Objecte [imatge 365]

Míster Potato Head.

Àmbit d'apropiació

Joguina traslladada al cinema d'animació.

Font / Autor

Hasbro (1952)

Origen geogràfic

EE.UU.

Context cultural

Cultura popular nord-americana universalitzada.

Significat

Joguina consistent en una cara de patata de plàstic a la que es poden afegir diferents parts; cada cop surt un rostre diferent, sempre amb trets humorístics.

L'èxit el va fer aparèixer a pel·lícules com la saga *Toy Story*.

Inserció



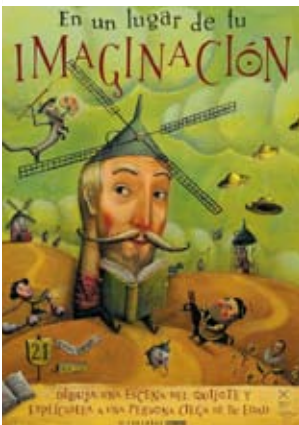
Estratègia

Apropiació.

Significat aportat

Cap significant rellevant, apart de ser un del grup de personatges que treuen la llengua desitjant a la *pin-up*.

8 Referent iconogràfic



Objecte [imatge 366 i 367]

Personatge propi.

Àmbit d'apropiació

Iconografia pròpia.

Font / Autor

Sergio Mora (2003)

Origen geogràfic

Espanya.

Context cultural

Cultura espanyola.

Significat

Personatge de creació pròpia que apareix per primerava vegada en un cartell de la ONCE i l'Insituto Cervantes, 2003. A partir d'aquí, apareixerà en algunes obres.

Inserció



Estratègia

Autocita.

Significat aportat

Cap significant rellevant, apart de ser un més del grup de personatges que treuen la llengua desitjant a la *pin-up*.

9

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 368)

Gene Simmons, cantant i baixista del grup de *hard-rock* Kiss.

Àmbit d'apropiació

Cultura musical (*hard rock*).

Font / Autor

Nom real Chaim Witz, nascut a Haifa, Israel, el 1949.

Origen geogràfic

EE.UU.

Context cultural

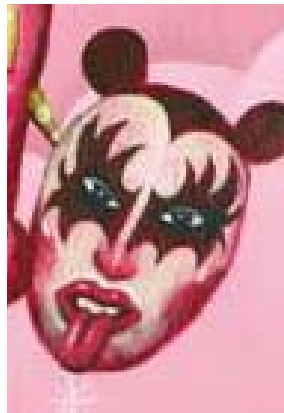
Cultura popular nord-americana universalitzada.

Significat

Kiss es van fer mundialment populars durant la dècada dels 80, a part de per la seva potent música, perquè anaven vestits amb roba a mig camí entre superherois i pel·lícules de terror, realitzant espectaculars *shows* en viu.

Es van arribar a realitzar còmics sobre la banda. La seva imatge ha esdevingut un clàssic del *rock* i el còmic i un referent del vincle entre les dues disciplines.

Inserció



Estratègia

Apropiació.

Significat aportat

Cap significat rellevant, apart de ser un del grup de personatges que treuen la llengua desitjant a la *pin-up*.

Mora li afegeix unes orelles de Mickey Mouse, suposo que parodiant la similar punxa central en el front dels dos.

2.3.3.2. Anàlisi Sergio Mora 02. Màgia i influència mexicana

“Nota important: Fa alguns anys va arribar al centre d’art Santa Mónica una exposició que va trencar definitivament amb el corrent informalista espanyol, el seu títol resava alguna cosa semblat a “no mosseguis la mà que t’alimenta”, El cartell: dos gegants *doberman* tirant d’un tros de carn (...) una col·lecció d’art *chicano* que reinterpreta el pop d’anys anteriors a EE. UU. Aquest va ser el tret de sortida per a la gran explosió que va desembocar en el nou Realisme Màgic de Sergio Mora, aquell “somni de la raó” que Goya va preconitzar i la perpètua presència del Bosco... Tot, barrejat en una coctelera màgica que torna al continent americà, filtres i més filtres... cartes d’amor d’anada i tornada”⁶.

Mora reconeix que el punt de partida per a l’etapa d’influència mexicana (més present en l’obra dels inicis) es troba en la popular coberta de la banda Jane’s Addiction, *Ritual de lo habitual*, de l’any 1990, on es barrejaven un conjunt d’elements simbòlics de les imatges populars mexicanes⁷. A partir d’aquí, Mora segueix un itinerari per diferents manifestacions plàstiques de la cultura mexicana. Mora s’interessa pel muralisme. Cal tenir present la seva dimensió didàctica. És intencionadament figuratiu i representatiu per transmetre continguts políticsocials al poble. L’obra de Mora, en els seus inicis, és molt figurativa, però alhora també simbòlica i onírica, d’una manera semblant a una versió plàstica del Realisme màgic literari. Mora s’interessa alhora pel dibuix imperfecte de l’estètica dels *exvotos*⁸ i el treball de Frida Kahlo. Els *exvotos* es converteixen en un bon format pel treball de Mora perquè permeten representar una petita història a través d’una única escena. Amb el tractament plàstic que aplica, no és tan important la història en sí, com tot allò al que ens remet. Mora no s’aparta de l’estil imperfecte dels *exvotos* (qui els feia no tenia per què ser un bon pintor), conferint a l’obra una estètica una mica maldestra molt propera a l’espectador. Els textos manuscrits li permeten inserir text en la pintura, el que es convertirà en una constant del seu treball. El treball de Frida Kahlo l’ajudarà a connectar amb el simbolisme i el surrealisme i el deixarà a les portes d’endinsar-se en el Surrealisme Pop.



Imatge 369) Coberta de *Ritual de lo habitual*, segon disc d'estudi de Jane's Addiction (1990).

⁶ De Jesús, Ramón. *La serpiente latina by Sergio Mora* [en línia]. [Consulta 25 de març, 2015]. Disponible a: <http://magicomora.blogspot.com.es/2009_05_01_archive.html>



⁷ Extracte de l'entrevista relitzada a l'estudi de l'artista el 6 de novembre del 2013. La transcripció està disponible en les p. 458-465.

⁸ “L’*exvoto* o *retablillo* és una forma d’expressió que ha prevalgut a Mèxic al llarg de gairebé cinc segles oferts típicament en les esglésies. Generalment consta d’una pintura realitzada, principalment, per l’afavorit o familiars i en ella es relata el que va succeir en aquell moment miraculós; sobretot la gent més adinerada manava fer aquestes imatges. En la seva expressió plàstica té la ingenuïtat nata del profundament popular; sovint té manca de proporcions i acostuma a representar l’afavorit, a la verge o al sant a qui se li agraeix, ja que l’important és magnificar la notícia del bé rebut. El text és un complement explicatiu de l’escena, però sovint és de tal enginy que arriba a ser risible i li dóna un valor barroer a tota una explicació dels fets com: “Dono infinites gràcies al senyor o a la verge per haver-nos lliurat a la meua filla i a mi de l’epidèmia de parts que hi va haver a la revolució” o “Dono gràcies al Sant Senyor perquè estant amb *fulano* va entrar el meu marit i no el va veure”, i en la imatge apareix un subjecte traient el cap sota d’un llit i el marit entrant a l’habitació. A vegades el motiu de l’*exvoto* és tan simple com el de donar gràcies per la salut d’una gallina ponedora, o l’alleujament d’una vaca al part”. Font: Ríos, Epi. *Conoce México. En Los Exvotos o retablillos, expresión popular mexicana* [en línia]. México, 2007 [consulta 17 de novembre, 2014]. Disponible a <<http://losexvotos.blogspot.com.es/>>.

Obra (imatge 370):

El maestro 2009.
Acrílic sobre tela.
70 x 50 cm.



1	Referent iconogràfic	Àmbit d'apropiació	Inserció	Estratègia
		Boxa.		Apropiació. Homenatge.
		Font / Autor		Significat aportat
		Personatge real.		El juny de 2009 Sergio Mora pintor va exposar <i>La serpiente latina</i> a Alcove Gallery Contemporary Arts (Giorgia, EE.UU.).
		Origen geogràfic		Va contactar amb el boxejador homònim qui, de bon grat, el va autoritzar a utilitzar el sobrenom per l'exposició.
		EE.UU.		El boxejador i la boxa en general, metàfora de lluita, apareixen en gran part de les obres de l'exposició.
	Context cultural	Boxa.		
	Significat	Boxejador nascut a Los Ángeles el 1980, d'origen mexicà.		
	Objecte (imatge 371)			
	Sergio Mora, boxejador, conegut com <i>The Latin Snake</i> (<i>La Serpiente Latina</i>).			

2 Referent iconogràfic



Objecte [imatge 372]

Imatges de la Loteria mexicana.

Àmbit d'apropiació

Joc d'atzar.

Font / Autor

-

Origen geogràfic

Mèxic.

Context cultural

Cultura popular mexicana.

Significat

Joc d'atzar amb 56 cartes que representen igual nombre de personatges diferents. Les cartes tenen la representació central d'un personatge, a sota el seu nom escrit, i en la cantonada superior esquerra, un número.

Inserció



Estratègia

Apropiació.
Recontextualització.

Significat aportat

Com si fos una nova carta de Loteria, Mora segueix la mateixa estructura amb una al·legoria simbòlica.

Mora crea un personatge nou, "El maestro", on fa un homenatge al boxejador homònim.

3 Referent iconogràfic



Objecte [imatge 373]

Krampus

Àmbit d'apropiació

Tradicció de l'Europa Central.

Font / Autor

-

Origen geogràfic

Europa central.

Context cultural

Cultura popular europea.

Significat

Segons la llegenda, el Krampus seria la versió dolenta de Sant Nicolau, i s'emporta els nens dolents carregats en un cabàs a l'esquena.

Inserció



Estratègia

Apropiació.

Significat aportat

Mora concedeix un significat màgic i simbòlic al dimoni que surt de la panxa del boxejador. El dimoni sembla tenir una influència tant del Diablito mexicà com del krampus europeu.

En el cabàs, el krampus carrega a l'esquena tot el que és valuós i amenaça d'emportar-se: la parella, la casa i la màgia. Possiblement, una manera de representar que el boxador s'enfronta a les seves pròpies pors.

4

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 374 i 375)

Diablito mexicano.

Àmbit d'apropiació

Tradicició.

Font / Autor

-

Origen geogràfic

Méxic.

Context cultural

Cultura popular mexicana.

Significat

El "Diablo" apareix en moltes representacions de cultura mexicana, i és també un personatge de la Loteria, vinculat a la frase "Pórtate bien cuatito, si no te lleva el coloradito".

Inserció



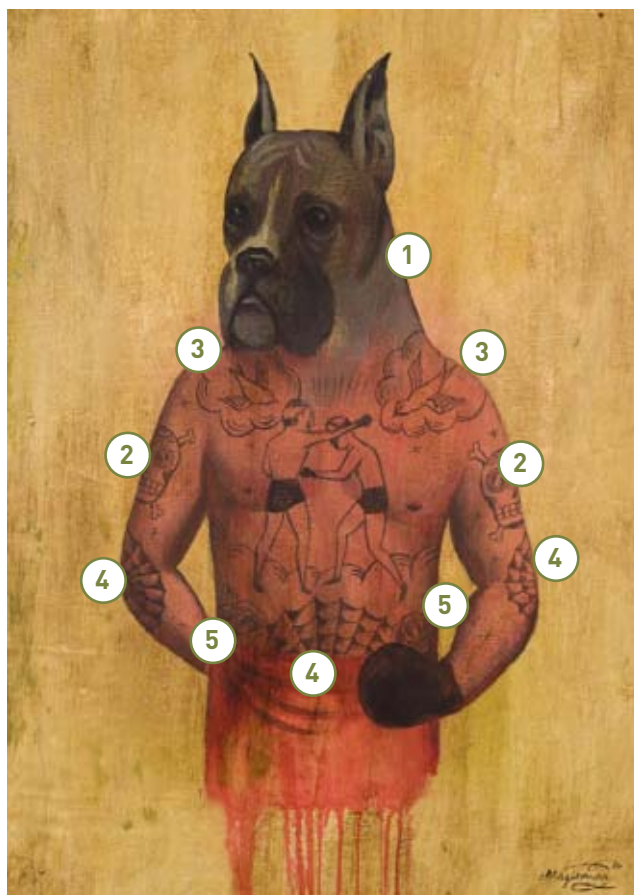
Estratègia


Apropiació.
Recontextualització.

Significat aportat

Mora li dona un significat màgic i simbòlic al dimoni que surt de la panxa del boxejador. El dimoni sembla tenir una influència tant del Diablito mexicà com del krampus europeu.

Obra (imatge 376):
Lucha interior, 2009.
 Acrílic sobre tela.
 70 x 50 cm.



1	Referent iconogràfic	Àmbit d'apropiació	Inserció	Estratègia
	 <p>Objecte (imatge 377) Boxer, una raça de gos.</p>	Zoologia. Font / Autor - Origen geogràfic Alemanya. Context cultural Món occidental. Significat Raça de gos de treball desenvolupada a Alemanya durant la segona meitat del s. XIX i principis del s. XX. Fidel, intel·ligent i vigilant, és una excel·lent mascota.		Còpia. Metàfora. Significat aportat Mora juga amb el nom de la raça Bòxer, que, en anglès, vol dir boxejador.

Referent iconogràfic

2



Objecte (imatge 378, 379, 380 i 381)

Tatuatges variats:
 - calavera mexicana
 - oreneta
 - teranyina
 - flor (rosa).

Àmbit d'apropiació

Tatuatge.

Font / Autor

-

Origen geogràfic

Mèxic / Universal.

Context cultural

Cultura popular.

Significat

Calavera mexicana: els mexicans celebren el dia dels morts el 2 de novembre realitzant unes ofrenes als difunts en uns altars on es dipositen productes de menjar, on destaquen unes decorades calaveres de sucre. Els darrers anys, s'han fet populars com tatuatges.

Oreneta: els tatuatges d'oreneta es van popularitzar entre els mariners com una imatge representativa de l'au que sempre torna a casa.

Teranyina en el colze: originalment relacionada amb quedar-se atrapat en problemes de bandes, drogues o amor, el seu ús generalitzat gairebé l'ha desvinculat de qualsevol simbolisme.

Flor (rosa): És un dels tatuatges més populars a occident, ple de simbolisme; hi ha moltes i diferents interpretacions, però generalment representa amor, joventut, perfecció i renaixement, tot i que pot simbolitzar conceptes relacionats amb el càstig i el dolor, per les espines de la seva tija.

Inserció



Estratègia

Referent visual.

Significat aportat

Mora, amb un recurs que utilitzarà en altres obres (*La magia desnuda* del 2010, per exemple, en la p. 301), cobreix el personatge representat amb imatges de tatuatges populars.

Els tatuatges formen un marc simètric al voltant de l'escena del tatuatge central, amb dos boxadors, simulant la lluita entre els dos costats, esquerra i dreta.

3



4


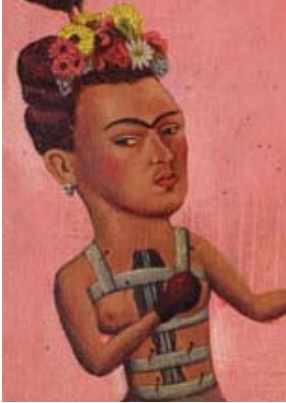


5



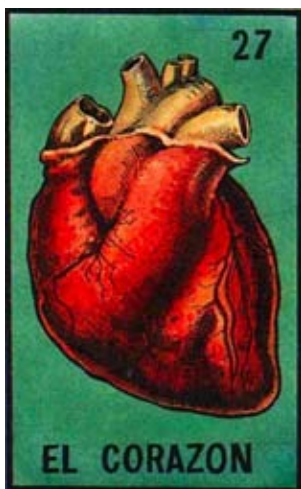
Obra (imatge 382):
La pelea, 2009.
Acrílic sobre tela.
70 x 50 cm.



1	Referent iconogràfic	Àmbit d'apropiació	Inserció	Estratègia
		Personatge real històric.		Cita.
		Font / Autor		Significat aportat
		-		Mora posa guants de boxa a Kahlo i la converteix en "la peleona".
		Origen geogràfic		
		Mèxic.		
		Context cultural		
		Cultura popular mexicana.		
		Significat		
	Objecte (imatge 383)	Frida Kahlo Calderón, (Coyoacán, Ciutat de Mèxic, 1907 – 1954) va ser una reconeguda pintora mexicana.		
	Frida Kahlo.	La seva pintura va desenvolupar-se a partir de la influència de diferents estils com el realisme, el surrealisme i el simbolisme.		

2	Referent iconogràfic	Àmbit d'apropiació	Inserció	Estratègia
		Joc.		Apropiació.
		Font / Autor		Significat aportat
		-		Mora dota a les seves pintures d'elements tradicionals de la cultura mexicana, però més enllà de la seva aparença simbòlica, estan apropiats per l'atractiu estètic que provoquen en l'artista.
		Origen geogràfic		
		Mèxic.		
		Context cultural		
		Cultura popular mexicana		
		Significat		
	Objecte (imatge 384)	Primera carta del joc, presumiblement associada a l'inici del dia.		
	El Gallo, de la Loteria mexicana.			

3 Referent iconogràfic



Objecte (imatge 385)

El Corazón, de la Loteria mexicana.

Àmbit d'apropiació

Tradicció.

Font / Autor

-

Origen geogràfic

Mèxic.

Context cultural

Cultura popular mexicana

Significat

27a. carta del joc, vinculada als sentiments i acompanyada per la frase "No me extrañes corazón, que regreso en el camión."

4 Referent iconogràfic



Objecte (imatge 386)

Els cors representats en l'obra de Frida Kahlo *Las dos Fridas*.

Àmbit d'apropiació

Pintura.

Font / Autor

Frida Kahlo (1939).

Origen geogràfic

Mèxic.

Context cultural

Cultura popular mexicana.

Significat

El cor apareix en molta iconografia mexicana vinculada als sentiments.

Inserció



Estratègia

Apropiació.

Significat aportat

Vull entendre que Mora ironitza sobre la fragilitat física i emocional de Frida Kahlo i la representa lluitant contra sí mateixa i els sentiments del seu cor.

5

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 387)

Exvots.

Àmbit d'apropiació

Exvots.

Font / Autor

Popular.

Origen geogràfic

Mèxic.

Context cultural

Cultura popular mexicana.

Significat

Format mexicà d'expressió plàstica consistent en explicar un episodi d'una situació problemàtica resolta, presumiblement gràcies a la intervenció d'algú relacionat amb la divinitat (la verge, un sant...), a qui se li mostra agraïment.

Acostuma a haver-hi una imatge de l'escena i una petita explicació a sota.

Obra / inserció



Obra (imatge 388)

Los siete pecados capitales. Ira.
Exvotos., 2009.
Acrílic i oli sobre tela.
70 x 45 cm.

Estratègia

Apropiació estètica.

Significat aportat

Els exvots es converteixen en un bon format pel treball de Mora perquè permeten representar una petita història a través d'una única escena. Amb el tractament plàstic que aplica, no és tan important la història en sí, com tot allò al que ens remet, a través de la nostàlgia evocada per l'exvot i el fet de saber que aquella atractiva imatge conté una història personal.

Alhora, Mora no s'aparta de l'estil imperfecte dels exvots (qui els feia no tenia perquè ser un bon pintor), conferint a l'obra una estètica una mica maldestra propera a l'espectador. Els textos manuscrits li permeten inserir text en la pintura, el que es convertirà en una constant del seu treball.

2.3.3.3. *Typical Spanglish*: cultura local, cultura global, cultura espacial

L'any 2010 Sergio Mora presentava a l'exposició *Typical Spanglish*⁹ obres recents amb un nexa comú: la fusió cultural. Va començar a treballar-la arran del viatge a Los Angeles l'any 2007, prenent consciència dels tòpics de la cultura espanyola vista des de l'exterior. En les obres hi hauria una doble fusió cultural: per un costat, un discurs sobre les cultures catalana i espanyola, i, per l'altra, sobre la cultura local i la cultura global, aquesta manifestada sobretot per la presència d'icones provinents d'Amèrica del Nord.

El tema de la cultura popular local és complexe en el cas de Catalunya, on podem dir que conviuen dues cultures locals: la catalana i l'espanyola. En qualsevol cas, entendré per cultura local la cultura pròpia de l'entorn de l'artista, que en aquest cas són les dues. En l'obra de Mora apareixen majoritàriament els típics tòpics de la cultura espanyola, encara que hi ha referències clares a la catalana. Mora, nascut a Barcelona, fill de mare aragonesa i pare valencià, va créixer en un ambient castellanoparlant; malgrat una presència majoritària d'iconografia espanyola, el que l'artista pretén no és una presa de posició identificant-se amb un dels dos bàndols actualment immersos en una lluita identitària, sinó més aviat intentar evidenciar el que ell considera una situació de discussió i confrontació absurda. El més ranci i tòpic, com revulsiu. L'ús intencionat de les imatges arquetípiques de la cultura espanyola (la guitarra, el torero, la *bailaora*, els vanos...) i la catalana (la pubilla, el porró...) poden interpretar-se en el sentit invers d'una devoció per la cultura local, funcionant com icones antinacionalisme. L'evidència repetitiva d'uns tòpics locals per posar de manifest que no hi hauria d'haver diferències i que tots estem, per a tot, en el mateix vaixell.

Si bé tenen major presència les peces on tot gira al voltant de la representació d'un personatge principal, com *El Duende* o *Freak Flamingo*, també trobem obres amb escenes més una composició més complexa amb diferents nivells d'informació i interpretació, com *La cuadrilla caníbal*, on podem distingir uns quants elements interessants:

- es representa una escena coral amb uns personatges reunits al voltant d'una taula per menjar una paella. La meua lectura particular seria que els personatges representen de diferents comunitats de l'estat espanyol disposades a "menjar-se les unes a les altres", s'asseuen amicalment en una taula per compartir una bona paella, i se n'adonen de que no són tant diferents;
- els comensals evidencien la multiculturalitat i els tòpics *typical spanish*;
- Mora també juga a establir complicitats amb la iconografia pròpia: un nen està mirant un càntir, en una cita al seu Botijoman, remarcant la mirada amb un *raig* visual que ens remet a la pintura religiosa del Barroc;
- el joc de mirades dels comensals crea un intens recorregut visual, de manera similar a les escenes de Goya;
- els globus ens aporten un aire festiu amb una certa insinuació de l'abstracció que es concretarà en obres posteriors.

⁹ Galeria A&D, Barcelona.

Les estranyes escenes mig festives ens poden remetre a l'obra de Goya (*El Pelele*, del Museo del Prado, per exemple). En *Make your future*, en la cantonada inferior esquerra trobem un detall de taques de pintura, a lo Manuel Ocampo i els fons estan craquejats i tacsats amb pintura d'una manera intencionada, potser intentant reforçar la idea que estem davant de pintures i no d'il·lustracions. En *Torre de Babel* trobem un recull d'iconografia variada al·ludint amb el títol a la crítica implícita de les diferències culturals. Aquí hibrida també els personatges, fent que la noia que sustenta l'ornament de barreja cultural tingui orelles d'Spock.... Tot tendeix a barrejar-se i anem descobrint curiosos elements després d'una primera i ràpida ullada (a *El duende*, trobem un simpàtic porró; la guitarra té una mossegada que deixa el rastre que tindria si ho haguéssim fet a un pernil; el mateix recurs el trobem en el tronc de l'arbre d'*El Paseillo*), dotant a les obres d'un interès que va més enllà de l'atractiu de la primera ullada. Mora juga, així, amb el ritme de visualització de les pintures; pensem que les podem copsar ràpidament, però afegeix elements visuals que ralentitzen el temps de visionat.

Les imatges estan carregades d'ironies i bromes que demanen una certa complicitat de l'espectador. Aquestes estan representades elegantment i poden passar desapercebudes; per exemple, en *Jamona i jamón*, Mora està fet una ironia constant entre l'estètica tradicional d'una *bailaora* de flamenc i una *pin-up*. Per darrere del personatge apareix un flamenc (l'animal); la broma és fàcil, fent una referència a la música i el ball, però el tractament de la imatge és prou elegant per a compensar-ho.

El 2014 es va publicar *Typical Spanglish* en versió llibre-catàleg, amb una part de còmic i una secció amb la reproducció de les obres de l'exposició acompanyades de poemes de l'artista.

Obra (imatge 393):
Jamona con jamón, 2010.
Acrílic i oli sobre tela.
92 x 73 cm.



1

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 394)

Bailaora.

Àmbit d'apropiació

Ball popular.

Font / Autor

-

Origen geogràfic

Espanya.

Context cultural

Cultura popular espanyola.

Significat

Ballarina de flamenc.
El flamenc és un tipus de música i ball d'origen gitano, propi d'Andalusia, Múrcia i Extremadura.

2

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 395)

Pin-up, Bettie Page.

Àmbit d'apropiació

Calendaris i revistes populars nord-americanes.

Font / Autor

-

Origen geogràfic

EE.UU.

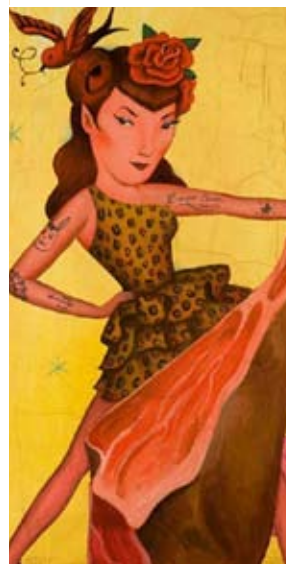
Context cultural

Cultura popular nord-americana.

Significat

Bettie Page va marcar una tendència estètica, sobretot amb el seu pentinat amb serrell rodó, però també per l'ondulada cabellera negra, els llavis pintats amb vermell intens i els ulls delineats i estilitzats en negre.

Inserció



Estratègia

Apropiació.

Significat aportat

Mora condensa en una única imatge el *Typical Spanglish*, fusionant una *bailaora* andalusa i una *pin-up* nord-americana, dos estils culturals amb trets comuns, fent difícil diferenciar què pertany a cadascuna.

Té trets irònics i còmics, com el vestit, de llargada mini, però amb farbalans, l'estampat a mig camí entre l'estampat amb cercles de les flamenques i l'agressivitat d'una pell de lleopard, i un pentinat impossible que barreja un *rodete* flamenc amb serrell i cabellera de Bettie Page.

3

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 396)

Pernil (*jamón*).

Àmbit d'apropiació

Objecte real. Alimentació.
Tòpic cultural.

Font / Autor

-

Origen geogràfic

Espanya

Context cultural

Cultura culinària
tradicional.

Significat

El pernil, tot i no ser exclusiu d'Espanya, ha esdevingut, per la seva qualitat, un dels productes tradicionals representatius, sobretot de les zones del Sud, relacionat amb viure i menjar bé.

Inserció



Estratègia

Apropiació.

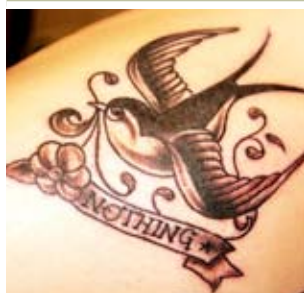
Significat aportat

Un dels símbols de la cultura tradicional espanyola, del que s'anomena España *cañí*, la més tancada tradicionalment, amb origen gitano.

Popularment, una noia amb un físic impactant se l'ha anomenada *jamona*. Mora ho manifesta clarament en el títol: *Jamona con jamón*.

4

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 397)

Tatuatge d'oreneta.

Àmbit d'apropiació

Tatuatge.

Font / Autor

-

Origen geogràfic

Universal

Context cultural

Cultura marinera.

Significat

Comentat en la p. 279.

Inserció



Estratègia

Apropiació.

Significat aportat

Cap significat rellevant, apart de la cita estètica i la curiosa ubicació, sobre el cap de la noia.

5 Referent iconogràfic



Objecte [imatge 398]

Tatuatge de roses.

Àmbit d'apropiació

Tatuatge.

Font / Autor

-

Origen geogràfic

Universal.

Context cultural

Cultura del tatuatge.

Significat

Comentat en la p. 279.

Inserció



Estratègia

Apropiació.

Significat aportat

Les *baillores* sovint adornen el seu pentinat amb flors o *peinetes*. Mora, seguint amb el mix cultural, guarnint a la seva *jamona* amb una flor amb estètica de tatuatge.

6 Referent iconogràfic



Objecte [imatge 399]

Flamenc rosa.

Àmbit d'apropiació

Decoració.

Font / Autor

-

Origen geogràfic

EE.UU.

Context cultural

Cultura popular nord-americana.

Significat

Durant anys s'ha vist com un guarniment retro i *kitsch*. Té l'origen en les figures dels jardins de les cases de barris residencials dels EE.UU. durant els anys 50 i 60. D'aquí va traspasar-se als petits jardins dels càmpings de caravanes, convertint-se en icona de la cultura porqueria. El 1972, John Waters va utilitzar-la en la pel·lícula *Pink Flamingos*.

Inserció



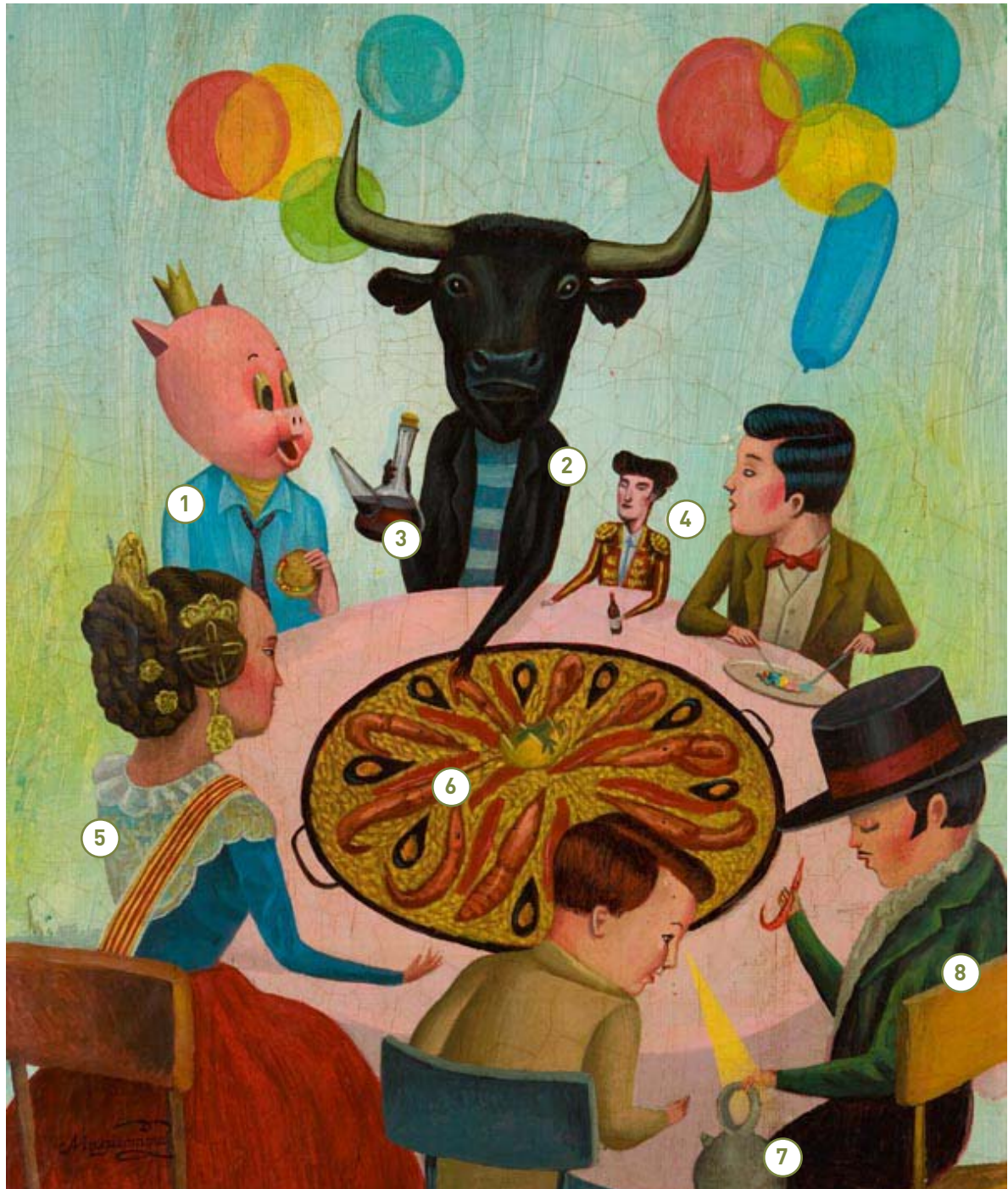
Estratègia

Apropiació. Metàfora.

Significat aportat

Utilització irònica i estètica de l'element visual per referir-se al tipus de música i ball flamenc.

Obra (imatge 400):
La cuadrilla caníbal, 2010.
Acrílic i oli sobre tela.
69 x 58 cm.



1 Referent iconogràfic



Àmbit d'apropiació

Dibuixos animats.

Font / Autor

Friz Freleng (1935) per Warner Bros.

Origen geogràfic

EE.UU.

Context cultural

Cultura popular nord-americana exportada al món occidental.

Significat

Personatge de dibuixos animats dels estudis Warner Bros que apareix a les sèries de curts d'animació *Looney Tunes* i *Merrie Melodies*; de caràcter tranquil i caracteritzat per un tartamudeig.

Objecte (imatge 401)

Porky Pig (o només Porky).

Inserció



Estratègia

Apropiació.

Significat aportat

El porc apareix com referència directa a Porky Pig, però simbolitza alhora la cultura local i universal: evidentment que el seu origen és nord-americà, però podem considerar que per l'artista funciona com un element de la cultura local perquè és quelcom que l'ha acompanyat durant la seva infància.

Aquest exemplificaria part del concepte de fusió cultural que apunta l'exposició *Typical Spanglish*: barreja d'influències culturals de diferents orígens geogràfics, que fan que la cultura que acompanya a un individu no té per què ser quelcom cenyit al marc geogràfic.

2 Referent iconogràfic



Àmbit d'apropiació

Cultura tradicional. Tòpic cultural.

Font / Autor

-

Origen geogràfic

Espanya.

Context cultural

Cultura tradicional espanyola.

Significat

Mamífer mascle de la família dels bovins, durant molt anys va ser un dels símbols de la cultura popular espanyola, significatiu de caràcter i virilitat, sobretot pel seu rol en les *corridas de toros*, considerades la "Fiesta nacional".

Objecte (imatge 402)

Toro de lídia.

Inserció



Estratègia

Apropiació.

Significat aportat

El toro i el torero apareixen amb el seu rol d'estereotips màxims de la cultura tradicional espanyola.

3

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 403)

Porró.

Àmbit d'apropiació

Cultura tradicional gastronòmica catalana.

Font / Autor

-

Origen geogràfic

Catalunya.

Context cultural

Cultura tradicional catalana.

Significat

Un porró és un recipient tradicional català de vidre destinat a contenir i servir líquid, normalment vi. Originalment pensat per no haver de fer servir gots, és habitual en menjars col·lectius populars i festius.

Inserció



Estratègia

Apropiació.

Significat aportat

Una evidència més de la fusió cultural que proposa Mora: el toro (espanyol), agafa el porró (català).

4

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 404)

Torero.

Àmbit d'apropiació

Tradicció.

Font / Autor

-

Origen geogràfic

Espanya.

Context cultural

Cultura tradicional espanyola.

Significat

El torero i el toro són els protagonistes de les *corridas de toros*. El torero ha de matar el toro, a través d'un ritual amb una sèrie d'actes que es consideren estètics.

Inserció



Estratègia

Cita. Apropiació.

Significat aportat

Un dels símbols de la cultura tradicional espanyola. Mora minimitza el torero, reproduint-lo d'un tamany molt inferior al del toro.

5 Referent iconogràfic



Objecte (imatge 405)

Pubilla.

Àmbit d'apropiació

Tradicció.

Font / Autor

-

Origen geogràfic

Catalunya.

Context cultural

Cultura tradicional catalana.

Significat

La pubilla era l'hereva, contrapartida femenina de l'hereu, que és el fill gran que rep el patrimoni familiar quan es moren el pares.

Tradicionalment, a la Catalunya ancestral, quan no hi havia cap fill mascle, era la noia que heretava la casa i la fortuna familiar a la mort del pare.

Inserció



Estratègia

Apropiació, cita.

Significat aportat

Una dels comensals, representant un tòpic de les tradicions catalanes.

6 Referent iconogràfic



Objecte (imatge 406)

Paella.

Àmbit d'apropiació

Gastronomia.

Font / Autor

-

Origen geogràfic

Espanya.

Context cultural

Cultura culinària tradicional espanyola.

Significat

La paella d'arròs és un guisat d'arròs, carn i verdures preparat en una paella sobre un foc. Originària de València, és considerada el seu plat nacional.

Inserció



Estratègia

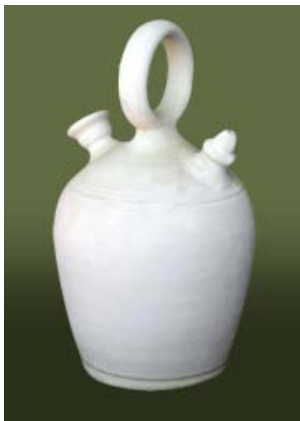
Apropiació, cita.

Significat aportat

Centre visual de la composició, la seva aportació a la fusió cultural de l'obra és la participació d'una altra comunitat d'Espanya: València.

7

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 407 i 408)

Càntir / Botijoman.

Àmbit d'apropiació

Utensilis tradicionals.

Font / Autor

-

Origen geogràfic

Catalunya / Espanya.

Context cultural

Cultura popular.

Significat

Recipient per emmagatzemar aigua, amb dos orificis: un més gran, per omplir-lo, i un més petit per beure'n.

Inserció



Estratègia

Apropiació. Cita.

Significat aportat

Mora emfatitza visualment la mirada del nen cap a la mà de l'home vestit d'andalús que agafa un càntir. L'artista vol fer una autoreferència al seu popular personatge *botijoman*, en procés d'elaboració en el moment de pintar l'obra, amb un raig que li surt dels ulls a mig camí entre un còmic de ciència-ficció i una pintura del Barroc.

8

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 409)

Vestimenta andalusa.

Àmbit d'apropiació

Objecte real.

Font / Autor

-

Origen geogràfic

Espanya.

Context cultural

Cultura tradicional andalusa.

Significat

El vestit tradicional andalús per a home es caracteritza per: el barret anomenat cordovès o d'ala ampla, la camisa, que ha de de ser blanca; la *guaiabera* o jaqueta curta a conjunt amb el pantaló estret; una armilla, opcional, i el mocador lligat a la cintura com si fos una faixa.

Inserció



Estratègia

Cita. Apropiació.

Significat aportat

Un nou comensal que evidencia un origen cultural diferent, l'andalús.

Obra (imatge 410):
El duende, 2010.
Acrílic i oli sobre tela.
80 x 80 cm.



1	Referent iconogràfic	Àmbit d'apropiació
		Sèrie televisiva de ciència-ficció (<i>Star Trek</i>).
	Font / Autor	Gene Roddenberry (1966).
	Origen geogràfic	EE.UU.
	Context cultural	Cultura popular nord-americana exportada al món occidental.
	Significat	Vulcanià que forma part de la tripulació de l'Enterprise, de la sèrie <i>Star Trek</i> (l'original). Fou interpretat per l'actor Leonard Nimoy.
	Objecte (imatge 411)	La sèrie presenta els viatges d'exploració de la nau, en el segle XXIII, sota el comandament del capità James T. Kirk.
	Míster Spock o Spock.	La sèrie ha generat les darreres dècades un fenomen de seguidors incondicionals anomenats <i>trekkies</i> .

Inserció	Estratègia
	Cita.
	Significat aportat
	Mr. Spock età saludant a la manera vulcaniana, tal com apareix en la sèrie.

2	Referent iconogràfic	Àmbit d'apropiació
		Cultura popular.
	Font / Autor	-
	Origen geogràfic	Universal.
	Context cultural	Cultura popular.
	Objecte	Significat
	Planetes i estrelles infantilitzades.	Representació de manera senzilla i infantilitzada de planetes i estrelles.

Inserció	Estratègia
	Referent visual.
	Significat aportat
	Cita d'un context espacial.

3

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 412)

Nau espacial.

Àmbit d'apropiació

Còmics de ciència-ficció dels anys 40 i 50 (*Blue Bolt*, *Flash Gordon...*).

Font / Autor

Autors variats.

Origen geogràfic

EE.UU.

Context cultural

Cultura popular nord-americana en plena guerra freda.

Significat

Naus utilitzades en les aventures gràfiques ubicades en futurs possibles amb major o menor grau de fantasia.

Inserció



Estratègia

Referent visual.

Significat aportat

Dins del món oníric i fantasiós, Mora sovint evidència cites i influència dels còmics nord-americans de ciència-ficció del segle XX.

4

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 413 i 414)

Guitarra espanyola i pernil.

Àmbit d'apropiació

Cultura tradicional.

Font / Autor

-

Origen geogràfic

Espanya / Espanya.

Context cultural

Cultura tradicional espanyola.

Significat

Tant la guitarra com el pernil estan considerats tòpics de la cultura tradicional espanyola.

Inserció



Estratègia

Cita. Apropiació.

Significat aportat

Mora fa funcionar els dos elements de manera simbòlica, fusionant-los en un sol objecte, evidenciat a través de la impossible queixalada *pernilera* de la guitarra.

5

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 415)

Botijoman.

Àmbit d'apropiació

Pintura i còmic.

Font / Autor

Sergio Mora (2010).

Origen geogràfic

Espanya.

Context cultural

Arts plàstiques.

Significat

Personatge recurrent de Sergio Mora que apareix en les seves pintures, còmics i obra gràfica.

Inserció



Estratègia

Autocita.

Significat aportat

Ironia recurrent.

6

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 416)

Bolets i bolets al·lucinògens.

Àmbit d'apropiació

Drogues / Literatura

Font / Autor

- / Jules Verne

Origen geogràfic

Universal / França

Context cultural

Cultura popular / Literatura francesa esdevinguda literatura universal.

Significat

Els bolets al·lucinògens són fongs que contenen diferents substàncies psicodèliques, alterant els sentits i la percepció de la realitat i possibilitant la visió d'al·lucinacions. Alhora, Jules Verne, en *Viatge al centre de la terra*, parla d'un bosc de bolets de 10 m. d'alçada.

Inserció



Estratègia

Cita. Apropiació.

Significat aportat

La presència d'aquest tipus de bolets potser insinua que estem davant d'una fantasia pròpia del deliri al·lucinogen. Alhora, els bolets fan una referència clara a un estrany món de fantasia i aventures com el de *Viatge al centre de la terra*.

7

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 417)

Porró amb barretina.

Àmbit d'apropiació

Cultura tradicional gastronòmica catalana.

Font / Autor

-

Origen geogràfic

Catalunya.

Context cultural

Cultura tradicional catalana.

Significat

Un porró és un recipient tradicional català de vidre destinat a contenir i servir líquid, normalment vi.
 En ser un producte nacional molt identificat amb el país, sovint es venen porró amb barretina a les botigues de records.

Inserció



Estratègia

Apropiació.

Significat aportat

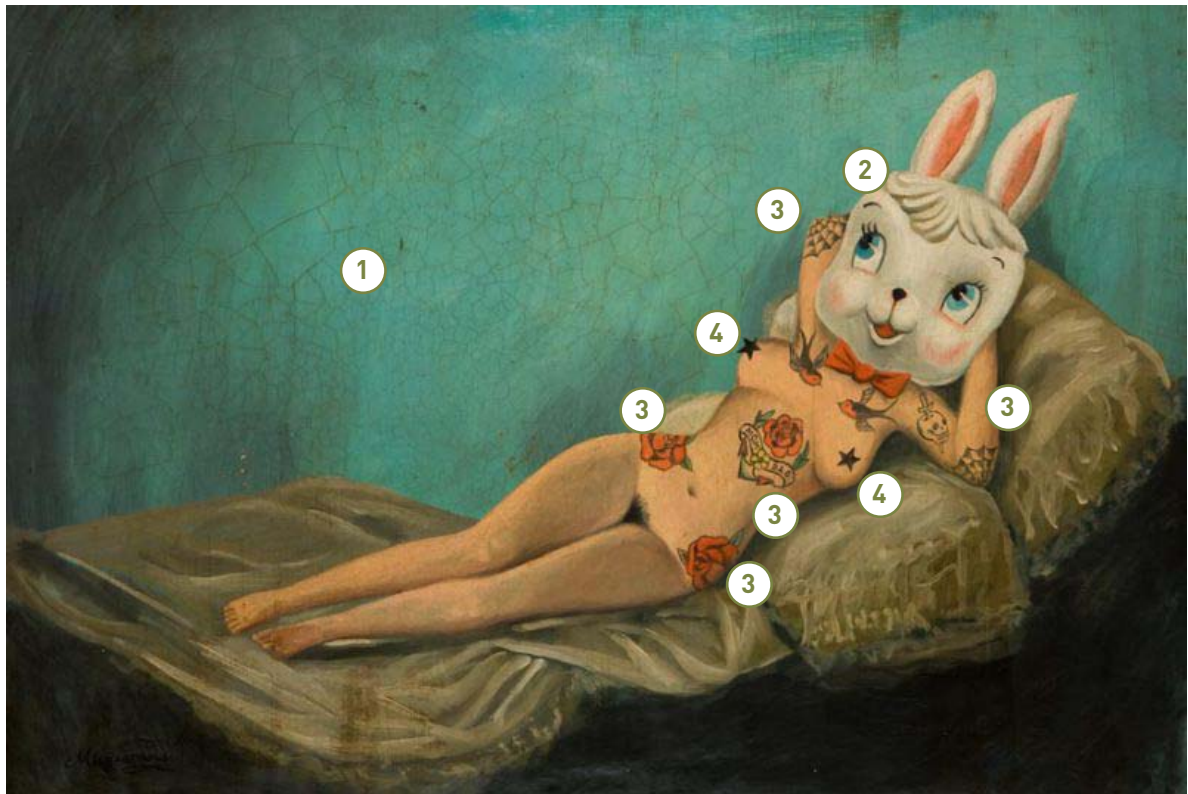
Mora evidencia l'èmfasi en els tòpics culturals col·locant un porró dels que van tapats amb una barretina; aquí no té cap altre ús que l'èmfasi en el tòpic i la identificació nacional.

Obra (imatge 418):

La magia desnuda, 2010.

Acrílic i oli sobre tela.

92 x 63 cm.



1 Referent iconogràfic



Objecte (imatge 419)

La maja nua (La maja desnuda).

Àmbit d'apropiació

Art.

Font / Autor

Francisco de Goya (entre 1790 i 1800).

Origen geogràfic

Espanya.

Context cultural

Neoclassicisme.

Significat

Una de les més cèlebres obres de Francisco de Goya. El quadre és una obra d'encàrrec probablement a requeriment de Manuel Godoy, i s'ha especulat amb què la retratada pogués ser la Duquessa de Alba.

És la primera obra d'art (coneguda) en la qual apareix pintat el pubis femení.

Va formar parella amb *La maja vestida*, pintada entre el 1802 i el 1805.

Inserció




Estratègia

Cita.

Significat aportat

Mora fa una versió personal de l'obra reemplaçant el cap per un de la seva iconografia particular i omplint la seva pell de tatuatges. La *maja* es converteix en la *magia*.

2 Referent iconogràfic



Objecte (imatge 420)

Personatge conill, conill antropomòrfic.

Àmbit d'apropiació

Producció pròpia.

Font / Autor

Sergio Mora.

Origen geogràfic

-

Context cultural

Producció pròpia.

Significat

El conill és un animal associat a la màgia, pel tradicional truc de treure un conill de dins del barret del mag.

Inserció



Estratègia

Autocita.

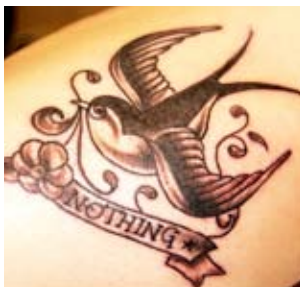
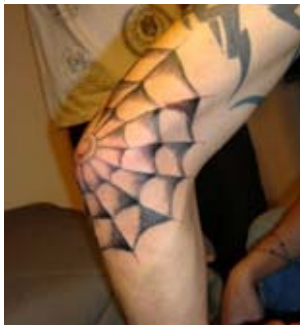
Significat aportat

La imatge podria donar a entendre que qui està estirat és la *magia* particular de l'artista, però també podria haver-hi una lectura irònica sobre les noies de la revista Playboy, identificades amb un conillet.

En les obres de Sergio Mora, el conill vindria a representar la màgia.

3

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 421, 422, 423, 424 i 425)

Tatuatges variats:
- teranyina en el colze
- flor (rosa)

Àmbit d'apropiació

Tatuatge.

Font / Autor

Imagineria i simbologia popular.

Origen geogràfic

Universal.

Context cultural

Cultura tatuatge.

Significat

Teranyina en el colze: descrit en p. 279.

Daga travessant calavera: simbolitza la mort. Era un tatuatge habitual entre els presoners que havien comès algun assassinat.

Rosa *Mom & Dad*: els tatuatges amb les inscripcions *Mom* i/o *Dad* són una manera d'expressar afecte, devoció o agraïment als progenitors.

Orenetes: descrit en la p. 279.

Flor (rosa): descrit en la p. 279.

Inserció



Estratègia

Cita. Apropiació.
Recontextualització.

Significat aportat

Mora omple la pell de la *magia* amb els tatuatges més populars, canviant el context cultural del personatge representat.

4

Referent iconogràfic



Objecte [imatge 426]

Mugrons tapats amb estrelles.

Àmbit d'apropiació

Publicitat de pornografia.

Font / Autor

-

Origen geogràfic

Espanya.

Context cultural

Publicitat.

Significat

En els anuncis de pornografia en els mitjans impresos, els mugrons de les noies no es poden veure i s'acostuma a tapar-los amb una estrella negra.

Inserció



Estratègia

Cita.

Significat aportat

Ironitza sobre el suposat caràcter pornogràfic de l'obra en el moment en que es va realitzar i sobre el moment actual, que obliga a mesures tan absurdes com tapar els mugrons.

2.3.3.4. Surrealisme Pop

“El component pop del panorama artístic al qual ens referim té molt més a veure amb un *background* del que els artistes no poden deslligar-se, amb els referents dels seus anys d’infància i joventut, amb la cultura pop, els còmics, els superherois, la ciència-ficció, el cinema fantàstic, la sèrie B, el punk, el rock, els dibuixos animats i posteriorment els graffiti o els videojocs. La combinació de tots aquests elements amb unes inevitables influències artístiques dóna com a resultat un dels moviments pictòrics més ric de les darreres dècades, una allau de noms que es difonen a través del planeta gràcies no només a infinitat d’exposicions, sinó gràcies sobretot a les noves eines que ens ofereix internet i a la cultura de masses”¹⁰.

“Sí, sóc Pop i sóc Surrealista, o sigui que sóc Pop Surrealista”¹¹. Mora fa una senzilla equació i es troba a sí mateix dins d’un corrent internacional que l’accepta sense problemes, però el seu esperit inquiet el fa evolucionar.

“Sóc Surrealista Pop. El que passa és que el tema és donar-li mobilitat a això; es formalitza i s’acota, i tothom quan surt alguna cosa nova de seguida vol acotar-la per tenir-ho tot localitzat. Una mica poder dir que puc partir d’aquí però que m’agradaria portar-ho a algun lloc”¹².

Sergio Mora en va tornar molt influenciat després del seu viatge a Los Angeles el 2007, però el període més Surrealista Pop de Mora considero que es desenvolupa entre el 2009 i el 2013. En la sèrie *Las musas* del 2011 ho evidencia amb un surrealisme figuratiu ple de simbologia i misteri, ubicant personatges antropomòrfics en evocadors paisatges glaçats, on entren en escena elements tradicionalment carregats de simbolisme com el foc o el cor. Però Mora barreja també imatges pròpies i carregant les pintures de referències externes. En les properes pàgines s’evidencia que les fonts són múltiples i variades; és capaç d’inserir referents de la pintura de Delacroix i Velázquez, com de pel·lícules contemporànies com *ET* i *La família Adams*.

Dins del Surrealisme Pop, podem trobar evidents lligams de Sergio Mora amb artistes internacionals com Gary Baseman i Mark Ryden. Tenen trajectòries professionals similars: inicis en sectors publicitaris i il·lustratius i “emancipació” posterior per dedicar-se gairebé exclusivament a la pintura. En Mora, no és del tot així, però la tendència és semblant. Els tres cerquen, alhora, aquesta omnipresència per diferents vies d’expansió (el que Baseman anomena *pervasive art*, comentat en la p. 60). Mora i Baseman tenen també alguns trets estilístics similars: pintura ben realitzada sobre parts maldestrament pintades, escenes al·legòriques plenes de fantasia i onirisme... Comparteixen fins i tot imatges formalment similars, com el ninot de neu o la caca.

¹⁰ LUNA, Joan S. Op. Cit. p. 11.

¹¹ Vid nota 7.

¹² *Ibid.*

Certes imatges que apareixen reiteradament en l'obra de Mora, connecten amb altres de Baseman. Imatges de creació pròpia són "explotades" pels artistes més enllà de la pintura: Sergio Mora traspassa escenes del *Botijoman* a la novel·la gràfica, i Gary Baseman desenvolupa el seu popular *Happy idiot* en escultures i animacions¹³.



Esquerra: imatge 427. Sergio Mora. *Snow Kramp*, 2011, 49 x 37 cm. Oli sobre tela.

Dreta: imatge 428. Gary Baseman. *Happy Idiot*.

Baseman ha compartit galeries amb Mora i van arribar a exposar en dates similars a Iguapop de Barcelona (Sergio Mora i Baseman exposen individualment el 2008) i coincideixen en la mateixa col·lectiva de 25 anys de la galeria La Luz de Jesús a Los Ángeles, el 2011. Sergio Mora ja havia exposat individualment a Iguapop el 2004. Baseman exposa també a Barcelona el 2006, a la també desapareguda Mercado Gallery¹⁴. Curiosament, alhora, molt a prop, a Iguapop Gallery, la mateixa nit, Tim Biskup inaugurava la seva exposició *American Cyclops*. Aquest artista californià ha desenvolupat un treball que podríem considera tangencial al *surrealisme pop*, bevent de fonts comunes com la psicodèlia, l'skate o el punk, si bé l'ús de la tipografia l'ha situat en una òrbita lleugerament diferent.

13 Vídeo disponible a: Nimpsy Studio (2014). *Happy Idiot / The Burst* 2014. [Arxiu de vídeo]. Recuperat de <https://vimeo.com/92883618>.

14 La galeria, també coneguda com Mercado del Borne, al carrer Rec 37-39, va obrir les portes el 2006 i va tancar l'any següent.

1

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 429)

Esbarzer cremant.

Àmbit d'apropiació

Episodi bíblic.

Font / Autor

Antic Testament.

Origen geogràfic

Israel.

Context cultural

Judaisme, cristianisme, islam.

Significat

Moisés va trobar un esbarzer que es cremava i no es consumia.

S'entén que el foc representa a Déu, i aquest és etern.

Obra / inserció



Obra (imatge 430)

Querer es poder, 2011.
Acrílic i oli sobre tela.
90 x 90 cm.

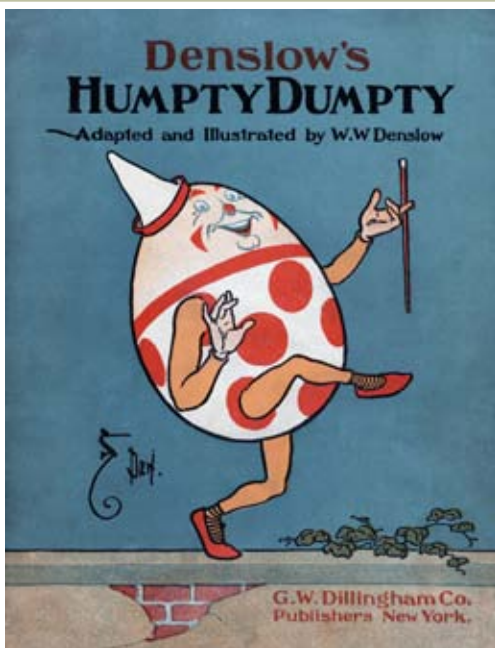
Estratègia

Cita.

Significat aportat

Mora s'inspira en la metàfora bíblica de l'esbarzer que es crema i no es consumeix, però l'ubica dins d'un niu, buscant un simbolisme amb l'amor: els dos personatges han fet el niu amb branques d'esbarzer i tallen les punxes, cultivant la flama de l'amor.

2 Referent iconogràfic



Objecte (imatge 431)

Humpty Dumpty.

Àmbit d'apropiació

Cançó de bressol.

Font / Autor

Desconegut, principis del segle XIX.

Origen geogràfic

Anglaterra.

Context cultural

Món anglòfon exportat internacionalment.

Significat

Humpty Dumpty és un personatge de les cançons de bressol angleses i un dels personatges més coneguts en el món anglòfon.

Se'l descriu com un ou, normalment assegut sobre un mur.

La lletra és una de les més populars en anglès. El text més comú és:

*Humpty Dumpty sat on a wall,
Humpty Dumpty had a great fall.
All the king's horses and all the king's men
Couldn't put Humpty together again.*

Obra / inserció



Obra (imatge 432)

The amazing plant, 2011.
Acrílic i oli sobre tela.
150 x 70 cm.

Estratègia

Apropiació.

Significat aportat

El conill (la màgia), rega el barret com si volgués provocar que la planta (també la màgia) creixés tan amunt com fos possible. Dalt de tot apareix el personatge de l'ou inspirat en Humpty Dumpty. Enlloc d'estar assegut sobre un mur, està sobre còmodament col·locat sobre un ocell que sembla sortir de la planta.

3

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 433)

ET (personatge principal d'*ET, l'extraterrestre*)

Àmbit d'apropiació

Cinema de ciència-ficció.

Font / Autor

Steven Spielberg (director, 1982).

Origen geogràfic

EE.UU.

Context cultural

Gran producció de cinema de Hollywood exportada internacionalment.

Significat

ET feia un tomb respecte a les tradicionals pel·lícules de ciència-ficció, on els alienígenes representaven l'amenaça, i mostra a l'extraterrestre com un ser entranyable, simpàtic i, sobretot, vulnerable, que acaba depenent de l'ajuda dels sers humans (en concret, d'un nen), per poder tornar al seu planeta.

Obra / inserció



Obra (imatge 434 i 435)

E.T., 2011.
Acrílic i oli sobre tela.
80 x 80 cm.

El caballero del dedo incendiado o ET y el Otto Mano, 2011.
Acrílic i oli sobre tela.
90 x 65 cm.

Estratègia

Apropiació.

Significat aportat

Mora fa una sèrie de jocs de paraules i visuals a partir de la figura d'ET. En l'obra de l'esquerra, els dos alienígenes porten un barret dels anomenats *fes*, barrets turcs; Turquia era la capital de l'imperi otomà. L'obra sembla un jeroglífic, en castellà, amb les paraules Otto i Mano (pensem en el títol de l'obra de la dreta). Tot plegat sembla una al·legoria irònica sobre la simbologia de l'art i la cultura en general.

En l'obra de la dreta inserta el cap d'ET sobre el cos de *El caballero de la mano en el pecho* (circa 1580), de Velázquez, afegint -li un foc "màgic", que sembla que pugui ser la cura a la ferida en el pit.

4

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 436)

Mickey Mouse.

Àmbit d'apropiació

Historieta i a nimació.

Font / Autor

Walt Disney o Ub Iwerks (1928).

Origen geogràfic

EE.UU.

Context cultural

Cultura popular nord-americana.

Significat

Personatge fictici i emblema, alhora, de l'imperi Disney.

Obra / inserció



Obra (imatge 437)

Electric funeral, 2013. Acrílic i oli sobre tela. 100 x 100 cm.

Estratègia

Apropiació.

Significat aportat

Sergio Mora sembla en aquestes obres més motivat per inserir elements i icones estètiques que no pas pel seu significat; així i tot, provoca evidents lectures simbòliques. En aquest cas, sembla que la seva revolució màgica personal passa per sobre de les antigues icones populars, representades per Mickey Mouse.

Obra (imatge 438):

Children of the revolution, 2013.

Acrílic i oli sobre tela.

100 x 130 cm.

Inserció



Estratègia

Apropiació. Recontextualització.

Significat aportat

Els "raros", els estranys (la família Adams, la família Monster, el gelat cap per avall) encapçalen una revolució particular de Sergio Mora, sota la bandera dels globus, en una revolució universal amb el valors de la fantasia i la màgia. La llibertat va acompanyada d'un grupet de personatges (analitzat a continuació), avançant per sobre d'uns krampus blancs. En altres obres, Mora ja ha realitzat una versió personal dels Krampus, reconvertit en un nou personatge blanc que s'inspira en els seus personatges amb el cap rodó sense extremitats.

1 Referent iconogràfic



Objecte (imatge 439)

La llibertat guiant al poble.

Àmbit d'apropiació

Pintura, història de l'art.

Font / Autor

Eugène Delacroix (1830).

Origen geogràfic

França.

Context cultural

Revolució francesa.

Significat

Pintura al·legòrica de la Revolució de Juliol de l'any 1830 que tingué lloc a París; apareixen els diferents estaments socials i tendències que varen propiciar aquests fets.

2 Referent iconogràfic



Objecte (imatge 440)

La màgia, en versió de Sergio Mora

Àmbit d'apropiació

Producció pròpia.

Font / Autor

Sergio Mora.

Origen geogràfic

-

Context cultural

Producció pròpia.

Significat

El conill és un animal associat a la màgia, pel tradicional truc de treure un conill de dins del barret del mag.

3 Referent iconogràfic



Objecte (imatge 441)

Krampus

Àmbit d'apropiació

Tradició d'Europa Central.

Font / Autor

-

Origen geogràfic

Europa central.

Context cultural

Cultura popular europea.

Significat

Descrit en la p. 276.

4 Referent iconogràfic



Objecte (imatge 442)

Personatge Dimecres Addams, de la família Addams.

Àmbit d'apropiació

Sèrie de televisió i pel·lícula de cinema.

Font / Autor

De la sèrie de TV, Charles Addams (1964).

Origen geogràfic

EE.UU.

Context cultural

Cultura popular televisiva.

Significat

Els Addams són una família de ficció amb interessos macabres i poders sobrenaturals, popularitzats en una sèrie de TV (1964-66) de la que s'han fet posteriors versions (1998-99), sèries animades (1973,1992) i pel·lícules (1991). Dimecres és la filla, interpretada en la pel·lícula per Christina Ricci.

5 Referent iconogràfic



Objecte (imatge 443)

Gelat de *cucurutxo*.

Àmbit d'apropiació

Tradició culinària.

Font / Autor

-

Origen geogràfic

EE.UU.

Context cultural

Cultura culinària.

Significat

-

6 Referent iconogràfic



Objecte (imatge 444)

Eddie Monster (de la família Monster o *The Munsters*).

Àmbit d'apropiació

Sèrie de televisió i pel·lícula de cinema.

Font / Autor

Joe Connelly, Bob Moshier (1964).

Origen geogràfic

EE.UU.

Context cultural

Cultura popular televisiva.

Significat

Popular telecomèdia i emesa entre el 1964 i el 1966, amb versions cinematogràfiques el 1966 i 1981. Els Monster són un família amb personatges típics d'històries de terror immersos en trames còmiques. Eddie Monster, és el fill petit de la família, un home llop.

2.3.3.5. *Big Bang*. L'explosió abstracta

Intentant escapar-se de la figuració i la rigidesa tècnica de les seves obres, fins i tot de la seva ironia i en un intent de moure's cap a una evolució més pictòrica i àgil, el 2014 presenta un nou grup, bastant arriscat, sota el títol de *Big Bang*¹⁵.

El nou Mora pintor sembla abandonar la pintura detallista, onírica, rellepada i perfeccionista per buscar quelcom amb un estímul més directe, gairebé visceral. Quelcom que el posa en la línia de l'autenticitat d'un Raymond Pettibon sense concessions estètiques, o d'un Manuel Ocampo que destrueix visualment la narració. Una nova manera de fer on no cal pensar en l'estructura de les imatges ni crear escenes de complexa composició per, sense perdre de vista els interessos personals ni la iconografia pròpia, posar a l'espectador davant d'un univers semblant, però abordat d'una manera més intuïtiva. Un univers plàstic que ens remet a les recaragolades històries gràfiques de Daniel Clowes i a les pintures coloristes d'Alex Katz. Les referències al còmic i a la imatge popular baixen un esgraó i ens endinsem en una estètica més de *fanzine* i *underground* però que, curiosament, ens aboca a un univers més pictòric.

Les imatges fragmentàries d'imatges que semblen extretes de còmic, poden recordar els *Garbage Drawings* (1988) de Mike Kelley, on s'apropiava d'imatges del còmic *Sad Sack*¹⁶, eliminant tot, excepte els dibuixos d'escombraries, "Les peces acabades semblen simultàniament fons de còmics i meditacions abstractes"¹⁷.

Sergio Mora sembla que decideix llençar-se a la pintura delegant en Mágicomora la part d'il·lustració; Mágicomora també assumeix el nou món del còmic en que ara s'endinsa de ple amb la recent publicació d'*El niño rock* després d'una temptativa més tímida amb el *Typical Spanglish*; intueixo que el treball pictòric podrà avançar ara més de pressa alliberat del seu bagatge iconogràfic i permetrà, alhora, que la il·lustració sigui un treball més en la línia de l'encàrrec.

15 *Big Bang*, inaugurada el 13 de febrer de 2014, a la Galeria Miquel Alzueta, carrer Séneca 9, Barcelona.

16 *Sad Sack* (ho podríem traduir per *sac trist*) és un còmic de ficció americana i personatge de còmic creat pel sergent George Baker durant la Segona Guerra Mundial. Situat al exèrcit dels Estats Units, d'una manera anònima alguns dels absurds i les humiliacions de la vida militar. El títol era un escurçament eufemístic de l'argot militar "tristos sac de merda", comú durant la Segona Guerra Mundial. *Sad Sack* [en línia]. Viquipèdia [consulta 25 de maig, 2015]. Disponible a < http://en.wikipedia.org/wiki/Sad_Sack>.

17 Steinhauer, Jillian. *Welcome to Mike Kelley University* [en línia]. Hyperallegic, 24 de gener 2014 [consulta 25 de maig, 2015]. Disponible a < <http://hyperallegic.com/105186/welcome-to-mike-kelley-university/>>.

1

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 445)

Publicitat barret disfressa.

Àmbit d'apropiació

Publicitat.

Font / Autor

-

Origen geogràfic

-

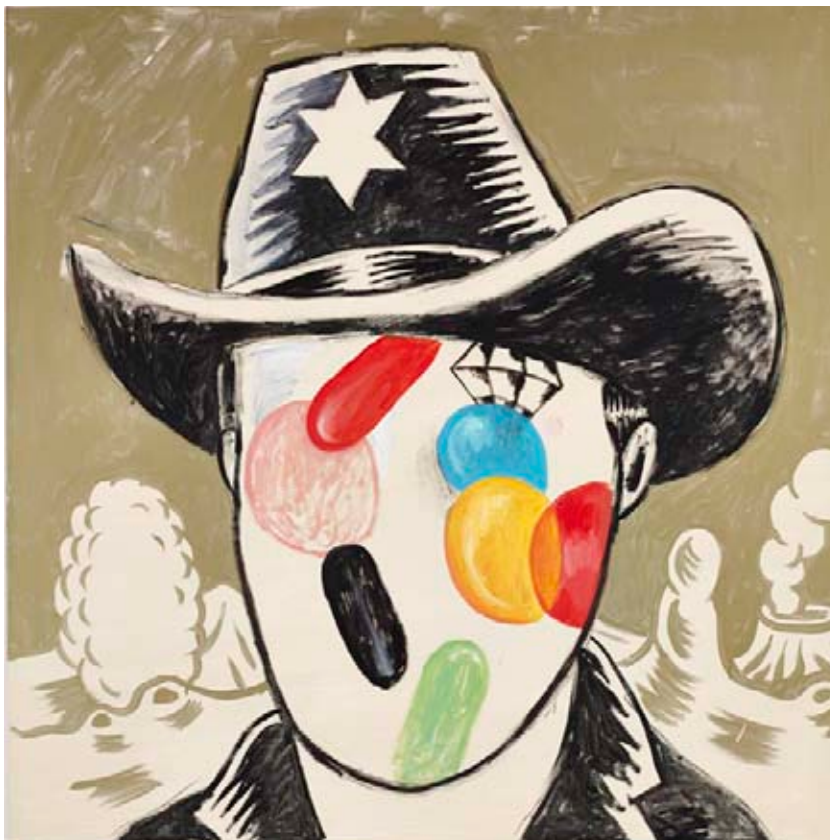
Context cultural

Cultura popular.

Significat

Barret de catàleg de disfresses.

Obra / inserció



Obra (imatge 446)

El comisario, 2013.
Acrílic sobre tela.
150 x150 cm.

Estratègia

Apropiació.

Significat aportat

Mora agafa una silueta que li sembla interessant i la utilitza com a referent per intentar unes insercions impossibles i inèdites d'elements no referencials. Treballa sobre unes escenografies de fons en la línia dels seus treballs més gràfics, superposant taques i explosions de color en un primer pla, aprofitant el marc que forma la silueta del vaquer. Malgrat tenir una presència abstracta, és fàcil trobar referents d'obres anteriors, com els globus de colors o els núvols.

2 Referent iconogràfic



Objecte (imatge 447)

Ziggy Stardust.

Àmbit d'apropiació

Glam rock.

Font / Autor

David Bowie (1972).

Origen geogràfic

Anglaterra.

Context cultural

Eclosió del *glam rock* en la dècada dels 70 i l'emergència d'una nova figura andrògina vinculada a la cultura *rock*.

Significat

Ziggy Stardust és l'àlter ego creat pel músic David Bowie pel seu àlbum del 1972 *The Rise and Fall of Ziggy Stardust and the Spiders from Mars*; va ser un gran èxit mundial i va suposar l'aparició d'un nou concepte d'estrella del *rock* amb una imatge diferent i impactant amb aspecte andrògin.

Obra / inserció



Obra (imatge 448)

Chameleon, 2014.
Acrílic sobre tela.
120 x 120 cm.

Estratègia

Apropiació.

Significat aportat

Seguint l'estratègia d'*El comisario*, Mora agafa la reconeixible silueta de David Bowie per inserir tot tipus d'elements nous no referencials.

Es poden buscar tot tipus de metàfores paral·leles, des del component camaleònic aplicable tant a la personalitat del cantant com a l'obra actual de Mora, fins al context "d'aventura espacial" en el qual s'ubicava el disc de 1972 i que també és present en algunes obres de Mora.

2.3.4. ALGUNES CONSIDERACIONS SOBRE CONNEXIONS, CONFLUÈNCIES I INTERESSOS VARIATS

2.3.4.1. Goya, Velázquez i la superfície de la pintura

Sergio Mora reconeix i evidencia admiració i influència per Velázquez i Goya, especialment en l'àmbit tècnic. De tant en tant, reproduceix alguna cita o referència directa a l'obra dels dos. Quan hi ha una cita iconogràfica, es fa d'una manera evident, de tal manera que seguim en un context "popular", en quant són obres a l'abast de tothom, de coneixement "universal". És important adonar-nos de que no són cites d'història de l'art en cap cas per erudits, sinó que són cites d'un art en majúscules, però d'obres i artistes molt coneguts. Cites que s'asseguren de la comprensió per part de l'espectador.



Esquerra: imatge 449. *E.T. y el Otto Mano* (o *El Caballero del dedo encendido*), 2011. Oli sobre tela. 100 x 73 cm.

Dreta: imatge 450. *La magia desnuda*, 2010. Acrílic i oli sobre tela. 69 x 58 cm.



Esquerra: imatge 451. Francisco Goya. Detall de *La vendimia o El otoño* (1786-1787). Detall de cartró per tapis.

Centre: imatge 452. *Re-Evolución Mágica*. Obra realitzada per l'edició de *World Cup Art exhibition - 2010 Fine Art*, Copa del Món de Futbol, 2010.

Dreta: imatge 453. Detall de cartell per la imatge del festival de còmic *Rencontres du 9è Art*, Aix en Provence (França).

A part de la influència iconogràfica i estètica, Velázquez és una influència en la recerca d'un pretès perfeccionament tècnic; també hi ha, però, quelcom inherent a la superfície de la pintura observada a una distància molt curta. A dos pams d'una obra de Goya i Velázquez, les escenes figuratives es difonen en conglomerats de pinzellades; el que observat a una distància de tres metres és una imatge figurativa, a trenta centímetres es converteix en una sensació tàctil i sensorial produïda per la barreja dels colors, la textura de les pinzellades, i les qualitats de la pintura i el suport envellits i castigats pel pas del temps. Mora reproduceix les superfícies sovint craquejades per convertir-les en quelcom representatiu del seu treball, tant quan ens movem en un context pictòric com quan realitza un treball d'il·lustració. Mora sembla tan atret pel que emana de la superfície d'aquestes pintures com per les imatges en sí.

2.3.4.2. Univers personal i temps propi

Hi ha artistes que desenvolupen en el seu treball un "univers personal". Artistes difícils d'etiquetar o amb interessos variats que hibriden múltiples disciplines. Artistes que generen treballs en diferents formats i que no es poden entendre en una via de producció única, sinó que ens obliga a seguir-los a través de la hibridació. Un univers personal on tot és possible perquè no intenta adaptar-se a un únic mitjà sinó que crea en múltiples direccions que es retroalimenten. Sergio Mora té una mica d'això. Produeix tot un món d'imatges que escampa per tot tipus de suports gràfics.

Els universos personals, en quant universos independents que funcionen en paral·lel als interessos majoritaris (tot i que poden coincidir en determinats moments) poden tenir, com tantes altres característiques pròpies, el seu propi concepte del temps. L'obra de Mora podria entendre's globalment com la representació d'un món aliè potser en formació (no només per la quantitat de volcans que apareixen darrerament...) on ell tele transporta els elements i personatges que li criden l'atenció del nostre món. Podem parlar literalment d'un món personal perquè hi ha la referència constant a un món físic, l'escenari de les escenes que hi representa. Un món que està en un parèntesi de temps, com una dimensió diferent on tots els seus interessos coexisteixen i s'interrelacionen. Sergio Mora / Mágicomora n'és l'amo i creador.

L'artista canadenc **Marcel Dzama** (Winnipeg, Canada, 1974) connecta amb Sergio Mora de moltes maneres. D'entrada, la seva producció artística també té la base en un treball il·lustratiu, i es desplega en múltiples formats per elaborar unes complexes obres, barreja de *collage*, pintura, dibuix, escultura i pel·lícules. Crea complexos diorames i composicions on hibrida diferents mitjans. El treball multidisciplinari inclou representacions de figures humanes i animals imaginàries, creant mons personals amb un sentit curiós del temps, sovint evidenciant anacronismes. En una entrevista¹⁸, s'establí una interessant referència del seu treball amb l'obra *El cascanous* (a EE.UU. és una obra molt popular i un

18 Gazin, Nicholas. Piss and Root Beer. *Vice* (Volume 20, Number 10, November 2013):64-69 [il·l.]. Existeix la versió en línia disponible a <<http://16fdn9ufhox41fwkc1azw8b1bio.wpengine.netdna-cdn.com/wp-content/uploads/2013/10/131001-MD-Vice-Gazin.pdf>> [consulta: 12 de desembre, 2014].

clàssic dels escenaris en dates properes de cap d'any). La referència comprèn tot el que comporta en l'àmbit d'una acurada posada en escena, amb multitud de personatges, decorats, vestuari, diàlegs, música...; una obra total. Dintre de les referències estètiques que explora individualment, hi ha una aproximació formal amb el Dadaisme i les avantguardes de principis del segle XX.

2.3.4.3. La Nova figuració alemanya

Si intentem no veure la part més localista de les imatges, també podem veure certs lligams entre el treball de Sergio Mora i el realisme i la nova figuració de l'Escola de Leipzig, especialment amb **Neo Rauch** (Leipzig, Alemanya, 1960), però també amb altres artistes com **Matthias Weischer** (Alemanya, 1973), **Tilo Baumgärtel** (Dresden, Alemanya, 1972) i **Peter Busch** (Sondershausen, Alemanya, 1971). Anecdòticament, la primera vegada que vaig visitar Mora en el seu estudi tenia sobre una taula l'exemplar de la revista EXIT amb una entrevista a Rauch¹⁹; vam acabar la visita parlant de pintura alemanya.

Sens dubte que quan mirem obres que considerem sota el paraigua de la nova figuració alemanya, independentment de que puguem estar mirant unes imatges més o menys narratives i al·legòriques amb complexos significats culturals i referències locals o nacionals, hi ha un rerefons pictòric que les uneix. Habitualment la pintura alemanya té una càrrega del medi en sí prou important com per fer-la reconeixible. L'obra de Sergio Mora sembla que està fent la transició per adquirir-la. Ho insinua i ho apunta en indicis com els que ja hem comentat. Mora ve de la Llotja de Barcelona. L'ambient cultural d'una escola més centrada en la il·lustració és força diferent del d'una facultat de Belles Arts, on la càrrega conceptual és més feixuga, i on els estudiants de pintura passen gran part del temps parlant de pintura (es dedica una energia similar tant al fet de pintar "bé" com al fet de ser capaços de parlar-ne). Potser és la mancança que deixa entreveure una obra, la de Mora, fins ara més vinculada a la il·lustració. La nova figuració alemanya, en canvi, és densa i espesa, iconogràficament i físicament. Potser una de les limitacions en el procés i l'evolució de Sergio Mora ha estat el no haver-se d'enfrontar a grans formats i tenir una concepció de l'obra més propera a la creació d'una imatge bidimensional, centrant-se en la narrativitat i la iconografia per sobre de la matèria i el medi. No l'afavoreix gaire el fet de ser una obra bastant reproduïda, fet que facilita que la dimensió presencial quedi amagada sota la visualització a través de pantalla o de reproduccions.

Malgrat tot, si agafem una obra com *Die Pilger (Els peregrins)* de Tilo Baumgärtel, el misteri d'unes fures peregrines col·locades en un entorn natural –amb una narrativitat que ens apareix desconeguda però atractiva alhora–, ens pot apropar a l'enigma d'algunes obres de Mora. Quelcom semblant succeeix amb l'obra d'altres pintors de Leipzig, com Peter Busch, encara que la seva pintura amb acrílic i gairebé "desmaterialitzada" ens pugui conduir també cap a altres interessos. No crec que Mora estigui connectat amb tots els pintors considerats de la nova escola de Leipzig, però sí amb els que són més narratius i fins i tot al·legòrics, els que indaguen el nostre subconscient a través de mons que ens

19 SMOLIK, Noemi. Entrevista con Neo Rauch. Mitología de un pintor. *EXIT Express*, Revista de Información y debate sobre arte actual. #48, desembre 2009.



Esquerra: imatge 454. Tilo Baumgärtel, *Die Pilger (Els peregrins)*, 2005. Oli sobre lli, 180 x 150 cm.

Dreta: imatge 455. Peter Busch, *Harvest (Collita)*, 2011. Acrílic sobre tela, 96 x 120 cm.

resulten familiars i que a la vegada ens semblen estranys. Com en el cas de Baumgärtel, amb un art compost “per imatges que procedeixen dels mitjans i que provoquen sense parar altres imatges en un mecanisme de record²⁰”. És fàcil, per la seva trajectòria i pels interessos culturals mostrats en el seu treball, vincular el treball de Mora amb referències del camp de la il·lustració i dels mitjans de comunicació, però crec que també és possible establir lligams amb treballs purament pictòrics.

2.3.4.4. El cinema. Wes Anderson

“En la cultura contemporània, l’ús del surrealisme és com una estratègia comuna i efectiva per aconseguir l’humor en les pel·lícules”²¹. Un surrealisme que, com hem vist, està molt present en l’obra de Sergio Mora i que es caracteritza per la possibilitat d’establir narracions que s’aparten de les actituds socials convencionals. Quelcom que és possible trobar en les produccions d’alguns cineastes contemporanis, com, per exemple, en les del director **Wes Anderson** (Houston, Texas, EE.UU., 1969). En les seves pel·lícules trobem paletes de color gairebé impossibles de trobar en la vida i salts de gèneres completament inesperats que, comprensiblement, fascinen al nostre pintor. Héctor Llanos, a El Huffington Post²², en el moment de l’estrena d’*El Gran Hotel Budapest*, sintetitzava algunes de les

20 OLSEN, Nils. Tilo Baumgärtel, dins del catàleg AA.VV. *De Leipzig a Düsseldorf: Figuración Alemana Actual*. A Coruña: Museo de Arte Contemporáneo Unión Fenosa, 2011, p. 29.

21 McGee, Mike. *Tracing the connections between Bunnies, Bees, & Abe Lincoln* [en línia]. 2001 [consulta, 14 de desembre, 2014]. Disponible a <<http://www.markcryden.com/biography/essays/tracingtheconnections.html>>

22 Llanos, Héctor. *El Gran Hotel Budapest: el último ejemplo de la ironía estética de Wes Anderson* [en línia]. The Huffington Post, 7 de febrer, 2014 [consulta 8 d’octubre 2014]. Disponible a <http://www.huffingtonpost.es/2014/02/07/nueva-pelicula-wes-anderson-xyz1_n_4738666.html>.

claus de la filmografia de Wes Anderson i que ens podrien servir en gran part per definir el treball visual de Sergio Mora:

- amor pel que es considera *vintage*: si entenem per *vintage* quelcom que té uns quants anys però encara no arriba a antiguitat i que té un cert encant que s'ha vist afavorit pel pas del temps, l'obra de Mora estaria plena d'objectes *vintage*;
- escenaris estrambòtics: els escenaris de Mora sovint tenen un component de lloc estrany (abans ho comentava amb la sèrie de *Las Musas*, amb escenes ubicades enmig de territoris glaçats);
- surrealisme en tons pastel: no crec que els tons pastels servissin per definir l'obra de Mora, però sí que es cert que no és una obra de colors estridents;
- parelles improbables: pensem en algunes fusions com les d'ET y el Otto Mano (pàgina 309);
- pols oposats també en el pla visual;
- repartiment coral.

Uns paral·lelismes que ajuden a visualitzar que la seva obra no es produeix espontàniament i desvinculada d'altres creadors, sinó amb ple coneixement del treball d'altres creadors en diferents disciplines.

2.3.5. CONCLUSIONS DE L'ESTUDI DE CAS 2.3.

INSERCIONS TEMÀTIQUES - SERGIO MORA		
Cultura popular i tradicional dels EE.UU.		
Bettie Page	2	
Carabassa (Halloween Pumpkin)	1	
Mister Potato Head	1	
Genne Simmons (cantant i músic de Kiss)	1	
The Latin Snake (boxador nord-americà)	1	
Flamenc rosa	1	7
Còmic i cartoon dels EE.UU.		
Mickey Mouse	2	
Porky Pig	1	
Nau espacial (àmbit còmic anys 50)	1	4
Cinema dels EE.UU.		
Míster Spock (<i>Star Trek</i>)	1	
E.T.	1	
Dimecres Addams (<i>La família Addams</i>)	1	
Eddie Monster (<i>La família Monster</i>)	1	4
Cultura popular i tradicional anglesa		
Humpty Dumpty	1	
Ziggy Stardust (David Bowie)	1	2
Cultura popular i tradicional espanyola		
Naranjito	1	
<i>Bailaora</i> de flamenc	1	
Pernil (<i>jamón</i>)	2	
Toro de lídia	1	
Torero	1	
Paella	1	
Vestimenta andalusa	1	
Guitarra espanyola	1	
<i>La maja desnuda</i> (Goya)	1	10

Cultura popular i tradicional catalana		
Porró	2	
Pubilla catalana	1	3
Cultura mexicana en general		
Imatges de la Loteria mexicana	3	
Diablito mexicà	1	
Frida Kahlo	2	
ExVots	1	7
Cultura francesa en general		
Bibendum, mascota de Michelin	1	
<i>La llibertat guiant al poble</i> (E. Delacroix)	1	2
Cultura tradicional centroeuropea		
Krampus	2	2
Cultura popular i tradicional global		
Tatuatge	12	
Boxer (gos)	1	
Planetes i estrelles infantilitzades	1	
Bolets	1	
Publicitat pornogràfica	1	16
Iconografia pròpia		
Personatges (cercle sense extremitats)	1	
Botijoman	2	
Conill (la màgia)	2	5
Altres		
Esbarzer cremant (Antic Testament)	1	
Gelat de <i>cucurutxo</i>	1	
Publicitat barret disfressa	1	3
Nombre total d'insercions analitzades	65	65

INSERCIIONS PER PAÏSOS I ÀMBITS GEOGRÀFICS - SERGIO MORA		
EE.UU.	15	
Anglaterra	2	
Espanya	10	
Catalunya	3	
Mèxic	7	
França	2	
Cultura controeuropea	2	
Global	19	
Iconografia pròpia	5	
Nombre total d'insercions analitzades	65	

De les 64 insercions analitzades, destaca la presència de la cultura dels EE.UU. (15), espanyola (10), mexicana (7) i d'una cultura tradicional global (16); el número d'aquest darrer grup, però, es enganyós, perquè una gran part són referències al tatuatge (12). Hi ha una presència majoritària, junt amb aquesta, de fonts del còmic, el cartoon i el cinema, però també hi ha una forta presència del que podríem anomenar cultura popular tradicional. Mora fusiona els referents tractant per un igual les apropiacions de qualsevol origen cultural. Realitza una fusió completa de les fonts, independentment que siguin de cultura popular, tradicional o alta cultura. Per exemple, la figura de dimoni que apareix a *El maestro* (p. 275), té deutes iconogràfics per un igual a la figura del krampus centreeuropeu i al Diablito mexicà, i encara podríem trobar una referència implícita en la llengua de Gene Simmons, el baixista del grup de rock Kiss. A partir de la barreja cultural, crea una nova imatge que no amaga les referències a les fonts; al contrari, les evidencia enriquint el pòsit cultural de les obres. Els personatges de creació pròpia sovint estan basats en personatges ja existents, o són variacions d'aquests, com en els curiosos cucs blancs de *Children of the revolution* (p. 311), que poden recordar una versió en color blanc del krampus i a la vegada recorden al personatge de creació pròpia consistent en una cara dins una senzilla bola sense extremitats (p. 272).

Mora estableix un concepte de cultura "de proximitat". Les referències culturals que considera pròpies no depenen de la ubicació geogràfica, sinó de la influència que tenen en ell mateix com consumidor cultural. Una imatge nord-americana pot formar part de la seva cultura si aquesta ha format part del seu context visual quotidià. Les fonts de la cultura popular tenen un origen geogràfic determinat però un consum global. Si Mora asseu a la mateixa taula (*La cuadrilla caníbal*, p. 291) a un torero, una pubilla catalana i a Porky Pig, és perquè tots tres formen part de la cultura visual amb que va créixer, encara que les fonts pertanyin a un àmbit geogràfic diferent. I aquí rau la peculiaritat del seu treball, en la barreja d'unes fonts que no distingeixen àmbits, ni països ni jerarquies.

D'una manera similar a la d'altres pintors considerats surrealistes pop, Sergio Mora construeix també móns paral·lels. Supera, però, el punt de partida surrealista trencant l'elecció atzarosa d'imatges amb una tria intencionada carregada de contingut i referències



Esquerra: imatge 456.
Imatge del teló de fons
dissenyat per la gira mexicana
de Fangoria, 2015.

Dreta: imatge 457.
El manantial, 2014. Acrílic
sobre tela. 150 x 150 cm.

culturals que estableixen complicitats amb l'espectador. En una obra vinculada amb el moment i el context en que viu, Mora crea unes obres que interessin els contemporanis. Alhora, crea un parèntesi amb un funcionament del temps diferent del món real. Confronta situacions aparentment inconnexes i planteja un univers on tot succeeix a la vegada. Situa en el mateix lloc i moment, d'una manera fluida i natural, escenes i personatges que haurien de semblar aparentment inconnexes.

En l'àmbit de les disciplines, la seva obra evoluciona avançant tant en la pintura com en la il·lustració. A vegades realitza el seu treball com pintures que després són utilitzades com il·lustracions o com imatges plàstiques que s'apliquen comercialment en altres suports. Com hem vist, en els darrers anys, però, tendeix a separar la producció, realitzant dualment un treball més pictòric i un altre més orientat a la il·lustració, la publicitat i el còmic. Així, i tot, no es pot escapar a que sovint es fusionin, com, per exemple, en la recent realització del teló de fons per la gira mexicana de Fangoria, amb una imatge propera a les dues línies. Una obra que evidencia que el treball del pintor no és unidireccional i en una única disciplina, sinó que li permet treballar diferents vessants de la creació bidimensional i/o gràfica.

2.4. Estudi de cas: Santiago Morilla. Del paper al *hackeig* del paisatge

2.4.1. PRESENTACIÓ: OBRA I CONTEXT

Em vaig començar a interessar al voltant del 2009 per l'obra de Santiago Morilla (Madrid, 1973) per la simplicitat, el misteri, la serenitat i alhora l'estranya vida latent dels seus dibuixos; encara que en ocasions defugien de la representació real per convertir-se gairebé en deliris onírics i surrealistes, per la seva realització amb una línia senzilla i esquemàtica, d'aire japonès, tenien una qualitat descriptiva que els hi donava una presència real. Les imatges em remetien a un interessant món que em semblava molt proper al món de la il·lustració i al còmic. Alhora, amb el treball sintètic, semblava oferir descripcions irrefutables, com asseveracions categòriques, però que esdevenien misterioses: podia entendre ràpidament les accions o les activitats que estaven fent els personatges, però difícilment entenia el seu sentit, i encara menys, el perquè, en gran part perquè sovint eren imatges oníriques, pseudosurrealistes de personatges antropomorfs. La realització tècnica amb una línia molt precisa i descriptiva, amb zones de color reomplertes amb tints planes de tons més aviat apastelats, càlids i terrosos, em feia l'efecte de representacions d'escenes congelades en un precís moment, en un instant de temps aturat. Els personatges sovint formaven estranys amuntegaments de carn i ossos, en difícil equilibri, que s'entortolligaven amb l'ajut de cordes, sovint en companyia o fusionats amb animals, i el moment aturat representat evidenciava una absurditat, com si la captura de pantalla instantània posés



Imatge 458. *Natural revenge form, Drawing 02, 2012. Projecte In Rem Verso.* Foto: web artista

al descobert quelcom que estava succeint però que hauria d'haver quedat ocult, com una estranya escena privada que algú havia posat al descobert.

Alhora, era un artista que apareixia citat en volums sobre street art, però que també començava a exposar i a destacar dins del circuit galerístic i de museus. Aquestes imatges es desenvolupaven sobre suports de parets i papers de format variat, amb una trasllació tan bona i acurada de formats, que jo, com espectador, obviava completament el suport sobre el qual estaven realitzades. Morilla ja havia assolit en aquest moment la creació d'unes imatges d'autoria fàcilment identificables amb vida independent, deslligades del suport. Alhora, amb unes qualitats molt pictòriques. Curiosament, jo sempre havia arxivat en la meua ment els treballs de Santiago Morilla com pintures i ara, quan reviso les obres individualment, m'adono que sí que estan realitzades fonamentalment amb mitjans fluides de color, però no podem trobar ni una sola peça que respongui al tradicional format de pintura sobre tela i bastidor. Malgrat tot, la consideració de pintura em continua semblant vàlida per les qualitats pictòriques que transmet, els intangibles en l'àmbit de les sensacions plàstiques i la concepció de l'espai, d'un nivell similar als que aporta la pintura. Així i tot, la base del seu treball està en el dibuix. Un dibuix que es pinta, s'acoloreix, i adquireix aquesta dimensió sensorial pictòrica, però que en el traç sintètic ja ha formalitzat l'essència de la peça.

L'evolució de Morilla, però, l'ha portat a avançar ràpidament en el discurs i el procés, expandint el concepte de dibuix, i a considerar profundament el context on es realitzen les seves obres; ha arribat a un complex treball *site*-específic que, partint del dibuix, es mouen en diferents nivells de representació o, com li agrada més dir a Santiago Morilla, en diferents capes. On fa pocs anys teníem un artista que transitava del paper al mur, ara tenim un artista que ha transitat a intervencions cartogràfiques; on teníem un artista que es deixava portar per un dibuix preciosista i ornamental, trobem una investigació visual sobre els paràmetres del dibuix i la seva incidència en el paisatge.

El seu treball és un poliedre que permet múltiples aproximacions. Entronca amb una tradició gairebé renaixentista i barroca del dibuix i la representació, amb connexions amb el classicisme. L'aplicació del seu treball sobre la paret, però, en context de carrer, el connecta amb l'art urbà, el graffiti i el muralisme. Els treballs de gran format en espais exteriors, el fan connectar amb una tradició del *land art* i dels treballs específics. Amb els treballs amb insercions cartogràfiques, podem trobar connexions des de l'art relacional fins a l'ecologia social; i, finalment, amb la nova vida que adquireixen els treballs amb la filmació de l'acte performatiu de la seva realització i la reproducció fotogràfica, estableix un vincle amb la fotografia i el vídeoart. Tot plegat, revestit amb una presència formal que connecta formalment amb treballs d'il·lustració contemporània, sintètica i harmònica.

2.4.2. EL DIBUIX

Morilla entronca amb una tradició del dibuix compromesa amb la descripció i la representació. La seva capacitat evocativa rau en què és un dibuix que està fet per explicar. No estem davant d'un dibuix intuïtiu o expressiu, sinó d'un dibuix racional i representatiu. Hi ha exemples d'imatges amb tradició explicativa en cultures i estils artístics tant diferents i llunyans geogràficament i històricament, com la pintura del Romànic (ss. X a XIII), l'*Ukiyo-e*¹ japonès (ss. XVII a XX) o els còmics de línia clara franco-belga del segle XX. Les tres fan ús d'una línia definida i sintètica, precisa i narrativa i comparteixen algunes característiques:

- la força de l'estil ve generada per l'ús de la línia;
- dibuix lineal amb contorns suaus; formes elegants i estilitzades;
- tot es representa amb contorns definits, fins i tot formes que en la natura no els tenen, com els núvols, l'aigua, el foc...;
- el color omple les àrees definides amb la línia, realitzant una funció estètica de farciment;
- absència d'ombres;
- harmonia dels elements en la composició. S'intenta que el conjunt tingui globalment equilibri i serenitat.

La importància de la línia el connecta amb l'estil del còmic, en quant aquest cerca un dibuix descriptiu que faciliti una narració; com que no hi ha, però, una narració seqüencial, s'apropa conceptualment a la il·lustració, en quant treballa amb una única escena.

L'artista reconeix una influència de l'*ukiyo-e* i de l'art oriental en general, influència incrementada a partir de la seva estada a Corea el 2012. És interessant no oblidar la vessant popular de l'*ukiyo-e* en el context en que es va realitzar i la seva finalitat: imatges per ser consumides massivament; imatges que buscaven ser atractives i interessants perquè la gent les comprés –gent amb recursos insuficients per comprar una pintura original i que ha de conformar-se amb un gravat o una reproducció–. Sens dubte, imatges com *Prototipo de flotabilidad*, pel festival d'art urbà de Calvià el 2012, poden recordar, en la seva realització, a obres d'*ukiyo-e*. El dibuix de Morilla empatitza amb el dibuix oriental; sí que és un dibuix representatiu, però també és un dibuix també esteticista i estilitzat; un dibuix que es deixa portar creant un recorregut ornamental, pel gest, pel moviment, en una recerca de perfecció que impedeix que pugui tenir cap imprevist ni errada. Els pintors xinesos basen el treball artístic en la precisió i la perfecció de cada pinzellada, una pinzellada que dibuixa i pinta alhora, que exigeix que cada rastre del pinzell estigui en el lloc exacte perquè cada un d'ells transmet una part de la informació; una errada pot tirar per terra la feina d'hores, dies o setmanes; tan important és l'última pinzellada com la primera, perquè totes van carregades d'informació i significat. El dibuix de Morilla funciona d'una manera semblant: la precisió de la línia, el gruix, les suaus ondulacions, estan el lloc exacte on han d'estar; un plec més en el clatell o una línia desviada i el dibuix pot perdre la serenor i/o la contundència. El seu treball transmet la tranquil·litat, l'harmonia i el coneixement

1 "L'*ukiyo-e* o Estampa Japonesa és un gènere de gravats xilogràfics i pintures produïts al Japó entre els segles XVII i XX, entre els quals es troben imatges paisatgístiques, del teatre i dels districtes del plaer. És el principal gènere artístic de la xilografia al Japó." *Ukiyo-e* [en línia]. Viquipèdia [consulta, 24 de març de 2014]. Disponible a: <<http://ca.wikipedia.org/wiki/Ukiyo-e>>.



Fila superior: imatges d'ukiyo-e i shunga.
Esquerra: imatge 459. Toyonuki Kirsche.
Centre: imatge 460. Katsushika Hokusai, *The Adonis Plant (Fukujusô)* gravat en fusta, ca. 1815, 25.8 x 39.8 cm.
Dreta: imatge 461. Toshusai Sharaku-Otani Oniji, 1794.
Fila inferior: projecte *Prototipo de flotabilidad*, BetArt Calvià (Mallorca), 2012.
Esquerra: imatge 462. Esbòs.
Dreta: imatge 463. Imatge del projecte finalitzat.

que transmet el dibuix que ha estat repetit mil i una vegades; cada dibuix ha sofert un lent procés mental i de realització: es planteja, es dibuixa, s'escaueja, es retoca, es torna a fer, es reticula o es projecta, es transfereix al mur, es reproduïx.... Totes aquestes passes deixen un pòsit que facilita transmetre una sensació d'harmonia. En quant l'*ukiyo-e* va lligat a l'origen i l'evolució del *manga*, el dibuix de Morilla també manté uns certs vincles formals amb el *manga* contemporani.

El seu dibuix es pot relacionar amb el d'aquelles cultures que han generat imatges sintètiques i estilitzades; pensem, per exemple, en les decoracions de les ceràmiques gregues i en les acolorides pintures romàniques. Agafem la referència al tractament clàssic de la figura de la manera que es feia a Grècia i Roma i amb la seva recuperació en el Renaixement, amb un domini de l'anatomia, del traç i de les expressions facials, amb una línia molt precisa i descriptiva. La cita de l'art clàssic esdevé més evident quan ho relacionem amb la representació de figures aïllades o amb molt poc context; en ser un art eminentment narratiu, tot el protagonisme passa a ser de les figures que representen una escena. Els elements, apart dels personatges, solen ser molt limitats, representant només algun detall, si s'escau, que doni una idea de context. La *morillització* de les imatges la trobem en el protagonisme de la representació i la seva contemplació contemporània. Quan contemplem avui dia el *David* de Miquel Àngel, per exemple, contemplem una única figura aïllada, extreta del seu context. Res a veure amb el plantejament de l'art contemporani,



Dalt, esquerra: imatge 464. *Cràtera d'Eufronios*. Realitzada amb la tècnica de les figures rojes (les imatges es deixaven sense pintar, amb el color de fons de l'argila, i el fons es cobria de vernís negre), donant més realisme a les figures.



Dalt, centre: imatge 465. Escultura del Partenón. Un dels fragments de la centaumàquia, en el costat sur del fris dòric.



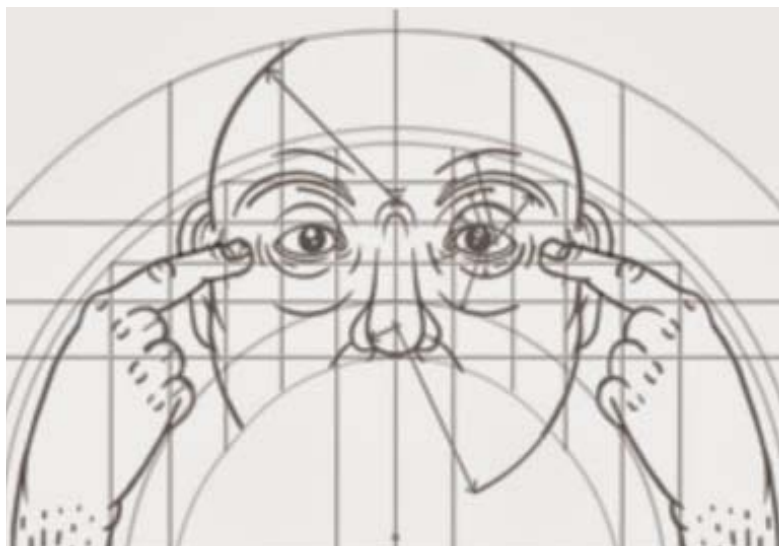
Dalt, dreta: imatge 466. *Ballarins*, pintura al fresc de Tarquínia, c. 470 a. C.



Sota, dreta: imatge 467. *Shell Falls Temple Pediment*. Pintura sobre marbre de Carrara. 300 x 100 cms.



Dalt, esquerra: imatge 468. Contracoberta del comic *Hokusai*, de Shotar Ishinomori *

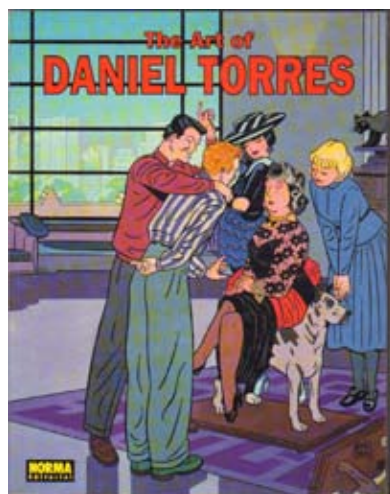


Dalt, dreta: imatge 469. Santiago Morilla. Diagrama preparatori per *Al trot*, 2014.

* *Hokusai*, de Shotar Ishinomori, Barcelona: EDT (Editores de Tebeos, S.L.), 2012. "Artista pintor, grabador i mestre de l'art ukiyo-e, Katsushika Hokusai és, sense dubte, el més conegut dels artistes clàssics del Japó i la seva obra *La gran onada davant Kanagawa* és una icona de difusió universal, que sovint és agafada com símbol de l'art pictòric nipó" (ALBA, JAIME, *Hokusai, Artista Universal*, en el mateix llibre). Hokusai és un personatge real fascinant, amb una multitud de noms i llocs de residència diferents, vivint 90 anys, fet insòlit en una època on el més habitual era viure'n cinquanta i pocs. Artista completament inquiet, no va tenir prejudicis per canviar d'estil i de nom, tantes vegades com li va semblar addient pel seu treball.

Esquerra: imatge 470. Coberta de còmic de Daniel Torrent.

Dreta: imatge 471. Santiago Morilla. *La nueva monarquía renovada*, 2014. Vinyeta per a VICE...



on difícilment contemplem cap producció plàstica desentesa del seu entorn. La major part dels treballs de Morilla són figures o grups de figures aïllades, extretes no sabem ben bé de quin context, elegantment dibuixades, i ens transmeten una serenitat similar a la del classicisme. Podríem dir que, al inserir-les en una nova ubicació, deslocalitza i/o recontextualitza les figures.

L'artista reconeix que ell és per sobre de tot un dibuixant i en cap moment renega d'un suposat concepte de mestria o excel·lència en la disciplina, tant si ho apliquem al dibuix de les cultures antigues com al seu treball en particular. Aquest vincle amb la cultura clàssica es farà evident en el treball *Índex Falls*, el 2013, (analitzat en la pàgina 366), amb un treball contextualitzat dins del Museu del Marbre de Carrara, amb el llegat històric que comporta.

2.4.2.1. Dibuix expandit

Dibuix expandit o *Expanded Drawing* es considera que té el seu origen en una adaptació del concepte plantejat per Rosalind Krauss en el seu text *L'escultura en el camp expandit*, del 1979². Ha servit d'útil calaix de sastre útil on encabir noves propostes en dibuix de difícil aproximació i, sobretot classificació³. Malgrat l'ús gairebé abusiu del terme que s'ha fet servir per a múltiples disciplines els darrers quatre o cinc anys, és adient per parlar del treball dibuixístic de Morilla, en quant parlem "d'una concepció del dibuix com una possibilitat «expandida» o ampliada per analitzar el món i els llenguatges artístics"⁴. A

2 *Expanded Drawing* [en línia]. [Consulta 29 juny 2014]. Disponible a: <<http://expandeddrawing09.blogspot.com.es/>>.

3 Sota l'aixopluc del terme, la crítica d'art i comissària Pilar Ribal, va desenvolupar a principis d'aquesta dècada un conjunt d'exposicions internacionals:

- 2009: *Expanded Drawing 09*. DNA Galerie, Berlín.

- 2010: *Perspectivas del dibujo contemporáneo*. Galería Isabel Hurley, Málaga.

- 2011: *Expanding Drawing*. Espacio Atlántico / *Expanded Drawing*. Casal Solleric / Planta Noble

4 Nota de premsa: *Perspectivas del dibujo actual. Del lápiz sobre papel al dibujo expandido* [en línia]. Galería Isabel Hurley. Abril-juny 2011 [consulta 11 d'abril 2015]. Disponible a <http://www.isabelhurley.com/descargas/sala/41_esp.pdf>.

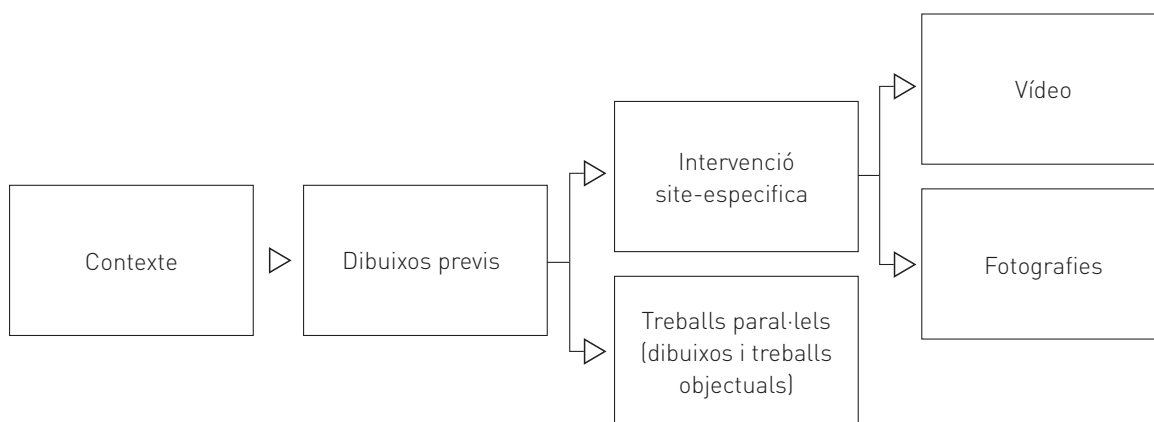
diferència d'altres artistes, com Juan Carlos Bracho o Marta Blasco, que també tenen el dibuix en la base més sòlida del seu treball però l'entenen o bé com un espai conceptual generador d'idees (Bracho) o com un suport sobre el qual representar suggerents i misterioses imatges (Blasco), Morilla es mou a mig camí de la seva intenció primigènica, que seria la representació de quelcom a través d'una imatge –és a dir, una comunicació–, i la seva expansió física; el seu dibuix no es només sobre un suport paper, sinó que aquest es va fent cada vegada més extens físicament. Mentre que a altres artistes, com Bracho, pot interessar més el concepte que el resultat (“de la mateixa manera que grans figures de l'art conceptual, com Sol LeWitt, Juan Carlos entén que l'essència de l'art resideix en la intenció del concepte i no en l'aparència que adquireixi l'objecte”⁵), en Morilla els dos interessos queden igualats pel component estètic i el pes significatiu de la figuració. Morilla, no limita el seu dibuix a una representació tradicional sobre el paper, sinó que aplica un procediment similar per a dibuixar sobre grans superfícies com una teulada o un camp de blat, i, per extensió, sobre paisatges virtuals que reflectiran els mapes de la xarxa.

5 Acosta, Laura. *La experiencia a través del dibujo* [PDF en línia]. [Consulta: 28 d'octubre 2014]. Disponible a: <http://www.juancarlosbracho.com/textos/La_experiencia_a_traves_del_dibujo.pdf>.

2.4.3. SISTEMES DE PRODUCCIÓ: MULTICAPES, MULTIFORMAT

Santiago Morilla va estudiar per enginyer agrònom durant dos anys. Un cop va haver aprovat dos cursos, en un acte que ell anomena de crisi profunda⁶ ho va deixar radicalment i es va matricular a Belles Arts; per pura motivació natural, feia uns dibuixos de repetició obsessius que es van convertir en la via d'escapament per allò que no trobava en les ciències o l'enginyeria i el van conduir als estudis d'art. Curiosament, aquella formació aparentment distant de la seva professió, és que la que ara li serveix per enfrontar-se a grans projectes d'intervenció en el paisatge on és necessari reticular o qüestionar topogràficament certs espais i acotar i planificar acuradament el dibuix abans de la seva realització.

La universitat on va estudiar, la Real Academia de Bellas Artes de San Fernando té un accés molt clàssic; per entrar, Morilla va haver d'interpretar *El Belvedere* i *Las Hilanderas* de Velázquez, aproximant-lo al classicisme. Després de dos anys de treball entusiasta va entrar en una forta crisi conceptual i de mètode; no va abandonar Belles Arts, però va compaginar la carrera amb estudis amb disseny gràfic en escoles privades; a San Fernando finalment es va especialitzar en Disseny Gràfic i llavors va marxar un any a Finlàndia, a Media Lab, i es va llicenciar en New Media Art, fent interactius i pàgines web. Va entrar en crisi amb el dibuix, i va abandonar la seva realització sobre paper; va treballar com director d'art en agències interactives i de pàgines web; va estar així uns anys, fent també treballs d'il·lustració, fins que es va redescobrir un dia a sí mateix pintant al carrer. Amb les noves tecnologies interioritzades, reprèn el dibuix i enllaça les dues vessants; a través de crisis personals, artístiques i conceptuals, aconsegueix perdre el temor a plantejar projectes que surtin del multiformat, fins i tot del format espacial o paisatgístic, i no tenir cap perjudici per dibuixar i defensar el dibuix com un acte primigeni de la creativitat, un acte que després pot estar apuntalat sense problemes per les noves tecnologies a través de la pàgina web, el vídeo, l'*stop motion*, les xarxes socials i qualsevol mitjà que faci falta; el periple formatiu que al principi semblava erràtic es converteix en una virtut que l'ajuda a potenciar una obra amb diferents capes de comunicació i representació.



Esquema 01. Procés de treball.

⁶ Extracte de l'entrevista realitzada el 4 de setembre de 2013. La transcripció està disponible en les p. 466-477.



Esquema 02. Multicapes d'interpretació i contemplació de les obres.

En el treball de Morilla s'ha de diferenciar entre el procés, el treball en sí i les diferents capes d'interpretació. Morilla ho defineix com *multicapa*. L'obra parteix del dibuix però genera múltiples formats i alhora múltiples nivells o capes d'informació i/o aproximació. En funció de la capa a través de la qual contemplis l'obra, reps una informació diferent.

Un projecte de Morilla segueix un acurat procés que comprèn una sèrie de passes: el punt de partida bàsic i imprescindible seria el coneixement del context físic i conceptual de lloc de la intervenció; les seves obres tenen la raó de ser en el context; a partir d'aquest realitza una sèrie d'esbossos, que s'escanegen, es modifiquen, es refan..., fins a aconseguir una imatge o unes imatges finals; aquesta és la imatge que es traslladarà al mur o al suport triat; és probable que aquesta operació esdevingui un acte performatiu o que, si més no, es documenti en format vídeo; d'aquest procés en sortirà la peça final, que serà la intervenció en sí, però que alhora haurà generat altres productes en paral·lel (normalment, fotografies i dibuixos).

Un cop realitzada la peça, tenim diferents opcions de visionat a partir de les múltiples capes d'interpretació o nivells de contemplació: hi ha una capa a sota de tot que permet visionar l'obra en directe; l'espectador pot passejar físicament per aquesta obra quan hi ha la possibilitat de fer-ho; si el que estem parlant és d'una obra en el paisatge zenital, és una capa que és directa, a peu de terra, que fa que l'espectador tingui una visió monstruosa i/o distorsionada, difícil de comprendre en la seva totalitat; es necessita la visió de les altres capes per tenir la visió completa, per comprendre-la en la seva plenitud; la segona capa és una visió aèria, més freda i objectiva; tercer, la visió mediada a través de Google Earth o navegadors similars, amb una visió des de satèl·lit; i quart, la visió documental del vídeo, "sobreposant totes les capes amb el temps de narració"⁷. Això pot realitzar-se alhora des de múltiples llocs: *in situ*, en el lloc on s'ha intervingut, es pot trepitjar literalment la peça;

7 Vid nota 6.

en la galeria o l'espai expositiu es mostra el procés i els treballs paral·lels, així com la documentació generada en l'àmbit de la imatge (fotografia i vídeo) que esdevenen productes de mercat; a distància, des de qualsevol punt amb connexió a internet, hom pot accedir a la visualització de la peça a través d'un navegador i, en la majoria de casos al visionat dels vídeos i imatges processuals en la web de l'artista.

Aquí trobem una de les motivacions de l'obra de Morilla: la necessitat de les multicapes i la multiexperiència per comprendre o percebre les obres en la seva totalitat; tu no pots tenir una visió completa de res si no complementes la teva formació i comprensió de la realitat a través de les capes que estan sobreposades. Morilla defensa que la nostra comprensió del món és multicapa: hem de llegir el que ha dit aquest creador, però després hem de veure-ho en directe; des del lloc que vulguem, podem veure la peça a través d'internet i reposar-ho. En el conjunt de tota aquesta coreografia de significats és on es troba l'obra. El procés final de treball seria quelcom semblant al concepte de "narrativa transmèdia"⁸ amb una similitud pel que fa a la multiplicitat de medis.

2.4.3.1. El treball amb projectes

En la seva web professional, Santiago Morilla presenta l'obra a través de projectes. Trobem unes peces individuals, però sempre relacionades al projecte que les ha provocat i produït. Les obres no neixen espontàniament, sinó que van vinculades a un mètode racional que s'emmarca dins del projecte. En aquesta investigació, els projectes van apareixent d'una manera fragmentària, però em referiré a continuació a un projecte en particular, *Nidi*, com projecte tancat i exemplificador.

2.4.3.1.1. *Nidi* (Nius) (2009)

El procés de treball ja està establert a partir del projecte *Nidi* (nius), realitzat de març a juny del 2010 a Roma, després de gaudir el 2009 d'una beca de la Real Acadèmia Espanyola en aquesta ciutat. A partir d'aquest moment, aquest treball multicapa que parteix del dibuix i es nodreix del context, s'expandeix i emfatitza el procés i la seva documentació; serà, en síntesi, el procediment de treball habitual.

El projecte *Nidi* complet, comissariat per Federica Forti, va ser ideat per a investigar, a través de les arts, la relació entre l'home i l'arquitectura; es desenvolupa en tres fases i llocs diferents de Roma (Pastificio Ceres, Real Academia Española i CO2 Galeria d'Art Contemporani), on es van poder seguir les accions de l'artista vinculades a un sol fil conceptual. Després de reflexionar sobre els diferents usos que un espai arquitectònic pot tenir per a l'home i sobre com l'art de caràcter urbà hi ha entrat en connexió i sinergia, canviant-ne l'estètica i fins i tot l'ús, Santiago Morilla arriba al concepte del niu, per la seva estructura arquitectònica completa i perfecta, però efímera, com un grau mínim de construcció.

8 SCOLARI, Carlos A. *Narrativas Transmedia*. Madrid: Deusto Ediciones, 2013, p. 34.



Imatges 472, 473 i 474. Projecte *Nidi*. 2010. Mural a Pastificio Ceres. Projectió a l'Academia de Roma. Pintura mural a la galeria CO2, Roma.

A Pastificio Ceres crea un mural dissenyat específicament pel lloc: a partir de l'estudi de les característiques històriques i arquitectòniques a Roma, arriba a la lectura antropològica del niu entesa com a vincle físic i emocional en relació amb la naturalesa del lloc. L'edifici de la romana Fundació Pastificio Cerere exemplifica un important exemple de model arquitectònic: l'edifici industrial neix com una realitat empresarial, i es converteix amb el pas del temps en un exemple concret d'arqueologia industrial, i després reneix com un lloc de producció i intercanvi artístic.

La intervenció que Morilla dissenya pel pati del Pastificio Ceres està inspirada en les escultures contingudes en els arcs del Coliseu, revisades per l'artista com arquitectura dins de l'arquitectura, com criatures antropomòrfiques que estan vives construint un porxo orgànic il·lusori. Aquestes intervencions estan dissenyades com murals totèmics fets de cossos humans entrelaçats i enredats en els fils de la història, els sentiments, el sexe i la vida en general, per a convertir-se en presoners i esclaus dels seus nius i després d'ells mateixos⁹. El treball en l'Acadèmia Espanyola a Roma, on Santiago Morilla va residir, en una part històrica de l'edifici (propera al claustre del monestir franciscà amb frescs d'escenes de la vida de Sant Francesc d'Assís, que després veurem que serà un dels punts de partida d'un altre projecte), connecta el seu estudi a l'Acadèmia amb la ciutat de Roma a través de l'acció en vídeo sobre la intimitat d'ús privat i públic. L'obra va tenir una doble lectura i visibilitat: uns dies a l'Acadèmia Espanyola, on es podia visitar l'estudi de l'artista, el seu "niu" temporal, i unes projeccions nocturnes de vídeo sobre les finestres de l'estudi. La intervenció de Santiago Morilla a l'Acadèmia Espanyola a Roma és, de fet, concebuda com un viatge subjectiu de l'artista a través de les finestres del seu estudi i el Janícul (un turó de la ciutat de Roma) permetent una vista privilegiada de la ciutat, i alhora un enllaç simbòlic entre Roma i l'allotjament internacional de l'Academia¹⁰.

⁹ Al Pastificio Cerere, *Nidi* de Santiago Morilla [en línia]. [Consulta 18 d'octubre 2014]. Disponible a: <<http://www.abitarearoma.net/eventi/2010/03/23/al-pastificio-cerere-nidi-di-santiago-morilla/>>.

¹⁰ Forti, Federica. *Santiago Morilla Nidi 02* [en línia]. [Consulta 18 d'octubre, 2014] Disponible a: <<http://santiagomorilla.blogspot.com.es/2010/05/expo-nidi-en-la-real-academia-de-espana.html>>.

Nidi es va tancar amb l'exposició a la galeria CO2 de Roma amb una exposició de dibuixos, una pintura mural i una video-instal·lació, presentant-se també un tiratge curt d'una publicació de la galeria sobre el treball desenvolupat per l'artista.

2.4.3.2. Muralisme contextual.

No van ser les corrents musicals, ni la crítica política o social, ni tan sols la fama. El que va provocar que un jove en els anys 80 agafés un retolador o un pot de pintura en esprai i decidís estampar la seva signatura en una paret del seu barri de l'extraradi va ser quelcom molt més simple. Únicament van ser les seves ànsies d'expressió artística, la seva condició de creador, les ganes de comunicar el seu univers a través d'un simple traç.¹¹

Ubico l'inici de l'obra "representativa" de Santiago Morilla sobre paret vertical en el treball mural de *La Maison de la Lanterne Rouge* (carrer la Ballesta, 4, 28004 Madrid), realitzat el 2008. Es va idear i esbossar el mes d'agost i es va produir entre octubre i desembre (en col·laboració amb E1000ink). Es va realitzar una intervenció total de la façana del que havia estat el prostíbul Club Kiss per reconvertir-se en la botiga de roba de tendències La Maison de la Lanterne Rouge. La pretesa imageria inspirada en el Shangai dels anys 30 no amaga l'autoria de les imatges, identificables malgrat el color fosc de la façana i el treball en negatiu, no habitual en l'obra de l'artista¹².

Cada vegada succeeix d'una manera més residual, però en els seus inicis, l'obra de Santiago Morilla es vinculava a l'art urbà, el muralisme i al graffiti. És fàcil d'entendre: moltes de les seves intervencions de finals de la dècada passada són pintures realitzades sobre paret en espais urbans. No existeix cap vincle real amb el graffiti, en quant Morilla realitza un treball sempre sobre parets legals i vinculat a l'entorn, amb una càrrega contextual i conceptual que l'allunya de la simple realització de la imatge. Com el defineix Mario Suárez, "les seves intervencions són gairebé sempre legals, i omplen l'espai urbà amb les seves creacions oníriques on la natura i els seus elements adquireixen un paper protagonista. [...] Morilla realitza peces de poesia visual, amb el color i el gust pel detall com principal i afortunada obsessió"¹³. Les obres sobre paret, sense deixar de ser també exercicis ornamentals de virtuosisme, visuals i de composició –com passa amb molta obra de graffiti– estan concebudes sobretot com intervencions *site*-specifices derivades d'un estudi del context i una planificació. Molts grafeters i artistes urbans reconeixen que hi ha una influència del lloc on van a pintar sobre la imatge que representen. Sixe Paredes¹⁴, afirma que, de la mateixa manera que sí que realitza esbossos i material previ per les

11 SUÁREZ, Mario. *Los Nombres esenciales del arte urbano y del graffiti español*. Barcelona i Madrid: Lunwerg, cop. 2011

12 Morilla, Santiago [en línia]. [Consulta 18 d'agost 2014]. Disponible a <<http://santiagomorilla.blogspot.com.es/2008/09/mural-c-ballesta-4-boc-etos.html>> <<http://santiagomorilla.blogspot.com.es/2008/10/mural-c-ballesta-4-el-proceso.html>> <<http://santiagomorilla.blogspot.com.es/2008/11/mural-c-ballesta-4-el-proceso-2.html>> <<http://santiagomorilla.blogspot.com.es/2008/12/inauguracin-nocturna-mural-c-ballesta-4.html>>.

13 SUÁREZ, Mario. *Loc. Cit.* p. 31.

14 Vid nota 6.



Esquerra: imatge 475. *La Maison de la Lanterne Rouge* (carrer la Ballesta, 4, 28004 Madrid), 2008.

Dreta: imatge 476. *Sobrasada extrema*. Intervenció en el nucli antic de Palma. Juny, 2011.

obres d'estudi, sovint surt a pintar al carrer sense esbossos ni idea preconcebuda, deixant que l'entorn l'estimuli. Malgrat tot, però, no hi ha un treball contextual desenvolupat com a tal i el pintor recorre al repertori propi d'imatges que adapta a la paret o l'entorn sobre el qual treballa. En el cas de Morilla, la immersió contextual és un dels fonaments del treball. Per exemple, en la realització del mural de *Sobrasada extrema*, el 2010, durant una estada a Palma de Mallorca amb el desaparegut projecte CRIDA, l'artista planteja un projecte monumental sobre dues parets mitjaneres enfrontades: un joc de gegants embotits en un espai plantejat com dos frontons; la confrontació de dues visions; els dos gegants juguen amb sobrasades, com si ho fessin amb una pilota. Morilla juga amb l'ornamentació i fa una aclucada d'ull a la cultura local. "Pot ser més o menys encertat, però sí que intento fer aquestes aclucades d'ull locals, que jo crec que després poden transcendir o no a un nivell universal, però han de tenir primer aquesta dimensió local"¹⁵.

La línia de treball en muralisme el connecta iconogràfica i estèticament amb treballs molt propers a la il·lustració i, alhora, en l'àmbit conceptual, amb un vessant de l'art urbà amb interès contextual. Dintre dels primers, trobem similituds formals amb els murals del gal·lec **Peri** (Vigo, 1983), artista curiosament també format en una altra disciplina científica, les matemàtiques o amb les imatges sobre la natura i la industrialització de **Liquen** (Vigo, ?), amb una forta influència del còmic; una influència, la del còmic, també present en el treball dels ja citats en pàgines anteriors **Giacomo Bufarini** aka **Run**, i **Blu**, i amb evidents vincles formals amb el treball del col·lectiu Hell'O Monsters (Jérôme Meynen, Francois Dieltiens i Antoine Detaille, Holanda), que es mou també hàbilment entre les intervencions al carrer i l'obra de galeria. Pel que fa als segons, podem trobar relació amb treballs com els de **Brad Downey** (EE.UU., 1980), o **Les Freres Ripoulain** (David Renault, França, 1979;

¹⁵ Vid nota 6.

Mathieu Tremblin, França, 1989), ambdós amb una obra d'art urbà més objectual, però que també treballen a partir del context. L'artista **Eltono** també treballa el mural contextual en alguns projectes, situant-ho encara una mica més enllà com l'experimental *Script*¹⁶, on estableix unes pautes per generar "murals automàtics" que acaben escapant-se del control de l'artista.

2.4.3.3. Visió zenital

De la mateixa manera que hi ha un moment en que Santiago Morilla es retroba a sí mateix pintant sobre els murs, amb la mateixa facilitat i naturalitat hi ha un moment en el que es troba intervenint sobre les terrasses superiors dels edificis. Va anant prenent consciència de dos conceptes complementaris: que la verticalitat o la horitzontalitat no eren tan importants, i que es podia entendre el carrer o el suport públic d'exposició a nivell global, gràcies a les noves tecnologies. Perquè no entendre l'art urbà i traslladar-lo amb les noves tecnologies a uns carrers virtuals, a unes cartografies globals...? Va començar a interessar-se per les representacions cartogràfiques d'avisos a navegants que antigament hi havia en les cartes de navegació i en la seva versió contemporània a través d'aquests hipervincles que hi pot haver en un Panoramio, en un Google Earth¹⁷, a través de codis QR...; metallenguatges que també es donen en l'art urbà, i eren susceptibles de ser traslladats no només a les parets, sinó també a les parets horitzontals, a les terrasses, que tenen les cartografies a les quals un pot accedir des de casa. "I vaig començar a jugar"¹⁸.

El 2010 va realitzar *El accidente de la pintura*, una Intervenció *site*-específica sobre la terrassa superior de la Real Academia de España a Roma, utilitzant la figura d'un home-ocell mort, com si hagués caigut estavellant-se contra la terrassa. Morilla hi arriba a través d'una evolució natural del treball. L'emplaçament físic va sorgir motivat per una anècdota personal i la història local: durant la seva residència a l'Academia, Morilla passava llargues estones en aquest terrat, una via d'escapament. La Real Academia està ubicada en el turó del Gianicolo, en l'antic convent de San Pietro in Montorio, un lloc de singular importància per la cristianitat i lligat a la història d'Espanya des de finals del segle XV. La

16 "El projecte SCRIPT consisteix a pintar murals executant regles predefinides per l'artista. Així el desenvolupament de l'obra es fa de forma descontrolada i el resultat final és inesperat. D'aquesta forma, l'artista pot ser sorprès i es troba en la posició d'espectador de la seva pròpia obra. (...) Abans de començar a pintar, vaig establir unes normes que anaven a dirigir el desenvolupament de la pintura:

1. Cada línia comença en la primera paret a l'esquerra i acaba quan torna a l'aquest mateix lloc.
2. L'altura on comença cada línia depèn de l'hora a la qual es comença a pintar-la.
3. La inclinació amb la qual comença cada línia és definida segons els minuts que indica el rellotge a l'hora de començar a traçar-la.
4. Cada línia rebota contra el sòl i el sostre amb un angle a 90 graus.
5. En trobar-se amb un canvi de plànol, la línia segueix amb la mateixa inclinació però canvia de color.
6. L'última xifra de l'hora defineix el color que cal utilitzar.

Una vegada l'*script* escrit i els gràfics i taules corresponents dibuixats, només va faltar executar-ho.

L'experiment va durar cinc dies i es va aconseguir pintar cinc línies".

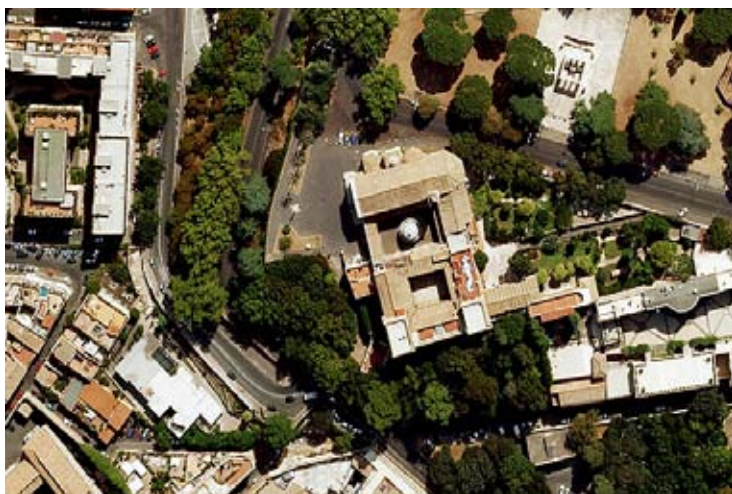
Script 1.0 [en línia]. [Consulta 10 de juny, 2015]. Disponible a: <<http://www.eltono.com/es/exhibitions/script-1-0/>>.

17 Una intuïció que s'ha vist confirmada amb el llençament, el 2014, del *Google Street Art Project*. [Consulta: 14 de març 2014]. Disponible a <<https://streetart.withgoogle.com/en/#home>>.

18 *Vid nota 6.*



Superior esquerra: imatge 477. Peri. *Diógenes*. 2011. Tinta i retoladors sobre paper. **Superior dreta:** imatge 478. *Diógenes*, format mural, dins del festival Desordres Creativas 2013 (Ordes, Galícia). Pintura acrílica. **Centre, esquerra:** imatge 479. Giacomo Bufarini aka RUN, obra al carrer, Londres, 2012. **Centre, dreta:** imatge 480. Eltono. *Script 1.0*. 2010. Intervenciones Urbanas Iberoamericanas. CCEBA, Centro Cultural de España en Buenos Aires, Buenos Aires, Argentina. **Inferior, esquerra:** imatge 481. Brad Downey, *Bouy Hang*, 2013, Horsens, Dinamarca. Boies, grúa, cadenes. **Inferior, dreta:** imatge 482. Les Freres Ripoulain (David Renault, Mathieu Tremblin). *Get Up*. 2014. Eindhoven (Holanda). Pintura acrílica.



Esquerra, superior: imatge 483. *El accidente de la pintura*. 2010. Terrassa de la Real Academia de España, Roma (visió aèria). Foto: web de l'artista.

Esquerra, inferior: imatge 484. *El accidente de la pintura*. 2010. Foto: web de l'artista.

Dreta: imatge 485. *Sant Francesc predicant els ocells*. Giotto. c. 1296. Foto:

identificació del lloc en l'època medieval amb el punt on l'apòstol Pere havia sofert martiri, el va convertir en destí de nombrosos pelegrinatges i va suposar l'inici de la construcció d'una sèrie d'edificis religiosos commemoratius. Des d'aquest punt hi ha una visió panoràmica excepcional de tota la ciutat de Roma; és un lloc on històricament hi va haver esdeveniments significatius: és el punt on s'ajusticiava els presoners i també és el lloc on la tradició diu que va ser crucificat cap per avall Sant Pere. A l'interior de l'edifici, a les llunetes de les voltes de la galeria baixa del claustre, es pot contemplar el cicle pictòric manierista de la vida de Sant Francesc d'Asís¹⁹.

L'artista, quan pujava a la terrassa i contemplava la vista de Roma, es trobava un munt d'ocells, estornells, "aus fent tot tipus de coreografies i vols hipnòtics"²⁰; curiosament, segons l'artista, en el claustre hi havia una lluneta que faltava, i justament era l'estranya escena de San Francesc predicant als ocells. Morilla es va plantejar connectar totes aquestes històries contextuais i fer una intervenció amb un home amb una disfressa d'ocell com

¹⁹ [Consulta 28 d'octubre 2014]. Disponible a: <<http://www.raer.it/folders/academia/academia.php?lan=es&menu=edificio>>

²⁰ Vid nota 6.

si realment hagués caigut del cel, evidenciant la impossibilitat del diàleg amb els ocells, i que fossin ells els únics que ho veiessin; així, només serien els ocells els que podrien visualitzar aquesta última lluneta. Com apunta José Luis Corazón Ardura,

“s’ha de destacar que la seva acció plàstica recupera l’interès per abordar temes actuals en el cas del dibuix i la pintura, però també aportant un profund sentit de l’imaginari i el surreal en la representació mural de figures humanes i animals d’alguna manera onírics. A més, subratllant que en aquesta inversió del terra i el cel el que pròpiament apareix és la importància de l’accident com pintura”²¹.

Iconogràficament, no és la primera vegada que Morilla utilitza la imatge d’ocells: el 2009, en la sèrie *Allí donde está la caza*, afegia els ocells a una llarga llista d’altres animals i altres éssers antropomòrfics i, més clarament, el 2010, a *Papa estornino*, un estrany personatge amb un niu al cap s’envoltava de personatges meitat home, meitat ocells, amb un lligam molt clar a les sèries gairebé contemporànies de *Nidi*.

La ubicació de l’home ocell sobre la terrassa, en dimensió descomunal, és una imatge impactant que provoca sensació de desconcert; a més, aporta una presència estranya i desconeguda que funciona en un inquietant nivell de representació. Tinc la sensació que sovint les seves imatges al·ludeixen a històries que coneixem però que no recordem, com si ens fossin familiars però no acabéssim de recordar on les hem vist abans; com l’home-ocell esclafat contra el terra, potser en clara al·legoria de la història d’Ícar o de Pagageno, o la crucifixió invertida de Sant Pere. És possible visitar l’Academia de Roma i no tenir cap constància de l’existència d’aquest “accident”. Després, des del nostre ordinador o *smartphone*, en la distància, a través de Google Maps, podem sentir un calfred en veure la “tragèdia” que teníem sobre els nostres caps... En la seva web, Morilla emfatitza el fet que la imatge resultant es pot veure des de Google Earth, apareixent com un avís als navegants, en un avançament del treball que realitzarà el 2012 a Corea, els *Waterbeacons*. A *warning to navigators*, també realitzats sobre les terrasses.

Plàsticament, la imatge de “El accidente de la pintura” és un dibuix amb poc color. Tota la vestimenta o aparença externa d’ocell es limita a estar pintada de color blanc. L’única zona amb color és la pell humana, d’una manera molt plana, d’un sol tò, potser per fer la imatge més senzilla, dramàtica i contundent. En obres posteriors, com en *Waterbeacons* o en *Index Falls*, afegirà diferents tons de color en zones també de pell, donant a les peces una major calidesa, però alhora les imatges també es percebran com més *toves*, més suaus, menys dramàtiques.

Com diu Óscar Alonso Molina a *Dibujando boca abajo, mirando de frente al cielo*²², per Morilla, “l’espai urbà i arquitectònic es caracteritza sobretot per la idea de continuïtat, així com per propiciar un inaturable desbordament d’uns estats en altres: el que està viu dins

21 Corazón Ardura, Jose Luis. *Santiago Morilla. Del dibujo como creación del territorio urbano* [en línia]. [Consulta 22 de febrer 2014]. Disponible a: <<http://www.santiagomorilla.com/files/>>.

22 *Site-specific project: 4 aerial interventions placed on rooftops. Gyeonggi Creation Center, South Korea. Nov. 2011* [en línia]. [Consulta 22 de febrer 2014]. Disponible a: <http://www.santiagomorilla.com/index.php?/mural-works/waterbeacons/>.



Superior esquerra: imatge 486. imatge de l'anomenat Gegant de Cerne Abbas, sobre un turó a Dorset, Anglaterra. La imatge medeix 55 x 51 metres, i està tallat en una terra rica en creta. Es desconeix la data de realització; encara que algunes teories el vinculen amb cultes a la fertilitat de l'època celta o romana, el fet cert és que no hi ha cap registre escrit més enllà del 1649.

Superior dreta: imatge 487. imatge de les famoses línies de Nazca, entre les poblacions de Nazca i Palpa (Perú); van ser traçades per la cultura Nazca, entre els anys 100 a.C. i 700 d.C., i són un grup d'unes 800 figures que representen línies, figures geomètriques i figures zoomorfes.

Foto: [consultar].

Inferior: imatge 488. Waterbeacons. A warning to navigators, Centre de Creació Gyeonggi, Corea del Sud. 2011. Foto: web de l'artista.

del que està mort, el líquid dins del sòlid, el fluid en el rígid, el figuratiu en l'abstracte, etc.", i ho capgira tot. En *Waterbeacons* (2012) les terrasses es convertiran en immenses piscines on suren estranys cossos completament aliens a un possible espectador. L'artista explica que quan va arribar a Corea va trobar el rastre de recents inundacions, va haver de suportar ell mateix llargues pluges i va patir sis hores de temporal en un *ferry*.... Com diu Fernando Castro Flórez, "va començar a nadar i a beure en totes direccions"²³. Potser per això trobem uns estranys personatges que suren a les noves "piscines" de les teulades, estranys dipòsits d'aigua. Personatges que dormiten plàcidament un cop assegurades unes línies de flotabilitat mínimes gràcies a curiosos salvavides. Obres deslocalitzades, que escapen d'algun lloc on haurien d'estar col·locades per poder ser vistes i passen a les teulades, des d'on poden ser geolocalitzades. Alhora, en quant són imatges completes que podríem descriure amb facilitat en una ubicació vertical, un cop arriben a les teulades esdevenen fragmentàries davant de la impossibilitat de veure-les en la seva totalitat. Des dels pisos inferiors, som incapaços de saber el que ens espera a la teulada i, un cop a dalt, per la seva dimensió no podem copsar la imatge en la seva integritat. Estem obligats a fer

23 CASTRO FLÓREZ, Fernando. *Mal de la azotea*, text publicat dins del catàleg *Un aviso a navegantes*. Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, 2012.



Imatges 489, 490 i 491. Tres murals sobre terraces d'Ella & Pietr (Montreal, St. Etienne i Santiago de Chile), 2014. Ella & Pietr formen el duet *Papiers Peintres*, treballant principalment l'art urbà, però exposant també en galeries. Desenvolupen una estètica molt propera a la il·lustració, amb un traç imprecís i d'estètica figurativa. Es van donar a conèixer amb uns cartells amb ornaments perquè qui se'ls trobés en alguna paret del carrer pogués fotografiar-se i enviar'ls'hi la imatge; en van rebre més de 4.000. Els darrers anys han realitzat algunes actuacions sobre terrats. La de l'esquerra té moltes coincidències amb *Mal de azotea*.

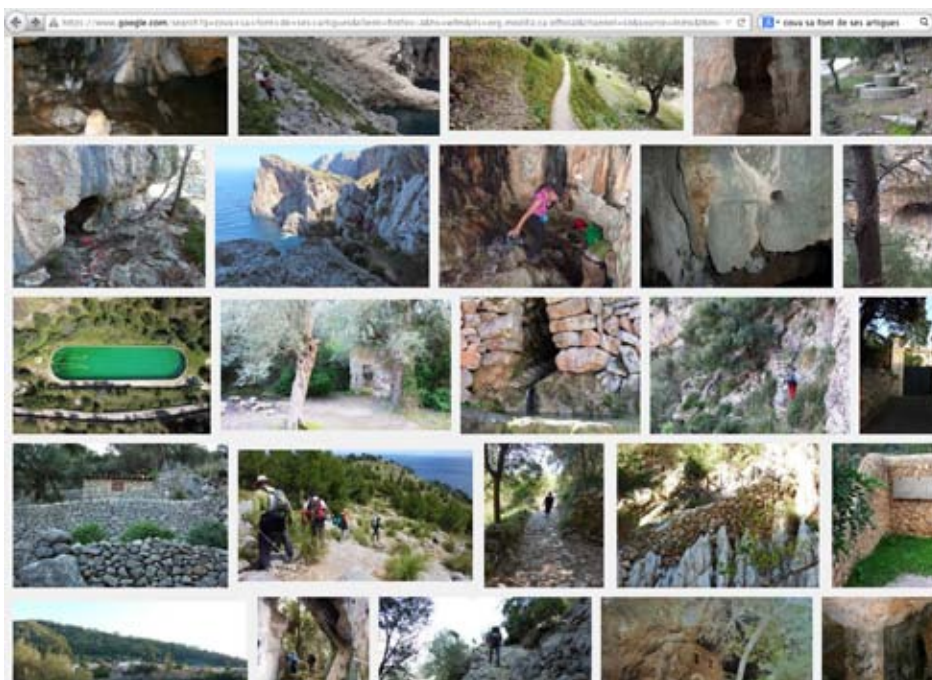
servir la capa de visualització que ens donarà la visió del *dron* o el GPS. Quelcom similar al que succeeix amb algunes de les pintures més misterioses de la humanitat, com el gegant de Cerne Abbas o les pintures de Nazca. Qui les va fer? Per què es van realitzar? Qui les havia de mirar? Suposadament, estaven realitzades perquè algú, des del cel, les pogués contemplar. Però en desconeixem el significat i el perquè; quelcom semblant a les figures mig dormilegues, mig ofegades, que suren a les "piscines", expandint, com diu Fernando Castro Flórez no només el seu dibuix, sinó la "voluntat d'estranyament".

El treball en horitzontal de Morilla no és exclusiu d'actuacions en la ciutat. En *In Rem Verso* (2012) la intervenció es produeix en l'àmbit rural:

"Diguem que és la conclusió apoteòsica del procés lògic de tot el que porto fent en... teulades, places, camps de futbol i tal... però amb aquest *plus* d'interès que tinc darrerament pel camp al treballar amb tots els materials naturals: el ser innocu, el no deixar rastre, el no contaminar... Tot això és el que m'ha dut interessar-me activament i conscientment pel camp"²⁴.

Al·legòricament, Morilla juga a diverses bandes: la injustícia de la propietat de les terres (les terres normalment no són de qui les treballa; camps que eren d'ús comunitari i que a través de noves legislacions passen a ser d'un propietari que permet la seva explotació via compensacions normalment abusives), els perjudicis mediambientals que sovint provoquen diferents explotacions de recursos de la terra i el mal que es fa a la pròpia terra través d'una sobreexplotació dels recursos. El títol de l'acció està extret d'una figura legal, un concepte de dret romà anomenat la *Actio In Rem Verso*, una acció de reemborsament, un acte de restitució davant d'un enriquiment legal però indegut. "La ACTIO IN REM VERSO pretén el reintegrament d'aquest empobriment davant de certs casos d'enriquiment il·lícit de caràcter líquid". La intervenció finalment es queda amb el títol "IN REM VERSO" i li afegeix el suggerent subtítol *Un projecte sobre l'enriquiment indegut i les formes naturals de justícia poètica*. L'acte de restitució es visualitza d'una manera poètica, amb la creació

24 Hurtado, Eduardo. *In Rem Verso. Extracto de una conversación con Santiago* [PDF en línia]. [Consulta 1 de setembre 2014]. Disponible a: <http://www.santiagomorilla.com/files/in_rem_verso_07_small_pliegos.pdf>.



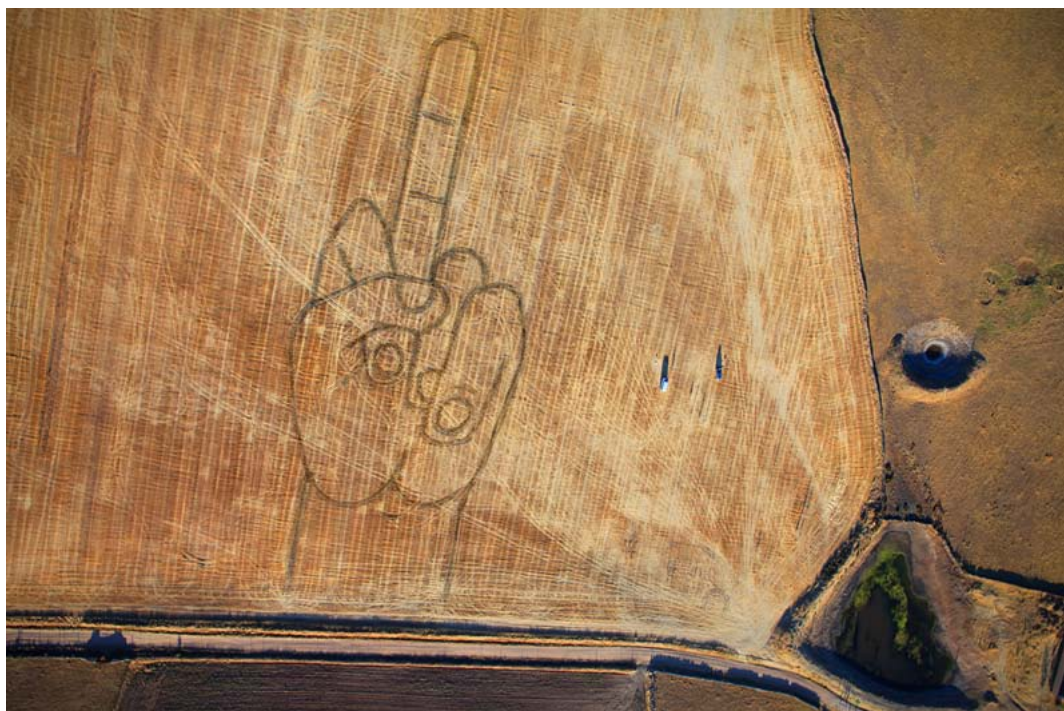
Imatge 492. Resultat de cercar “Cova san font de ses artigues” en un motor de recerca. En la tercer fila, en la primera posició començant per l’esquerra, apareix una imatge de la intervenció de Morilla.

de les imatges des del terreny, com si la manera de dir-ho, de posar-ho en evidència, es convertís en el mateix acte de reemborsament. El resultat de l’acció és de nou una intervenció documentada amb vídeo i fotografies i un conjunt de dibuixos paral·lels. Pel que fa a la intervenció, podem parlar d’un conjunt més que d’una peça única. La intervenció principal és el dibuix d’una mà fent el senyal que habitualment anomenem una *peineta* o *fuck off* sobre un camp de cultiu a Salamanca, però el treball genera altres figures amb amuntegament de bales de palla (en el camp) i amuntegament dels cons utilitzats com fites per realitzar el “dibuix” sobre el camp (en galeria).

2.4.3.4. Hackejar el paisatge

Morilla està esperant un contacte amb Déu-Google Earth...? O bé envia un missatge a aquest Déu i/o a la humanitat a través de les aplicacions de geolocalització, o bé simplement vol inserir-se dins d’aquestes i fer aparèixer les imatges dins del paisatge, en una operació d’autèntic *hackeig* del paisatge. El 2013, en col·laboració amb el crític i comissari Pau Waelder crea la intervenció *site-específica Invisible Bath*²⁵, i aquest segon escriu el text *Hackear el paisaje*, dins de l’exquisit projecte *VB_exposición visible*, fent al·lusió al fet que les superfícies de visió zenital intervingudes per Morilla, com l’Ícaro/Papageno de la Real Academia de España a Roma o els banyistes de Gyeonggi, han transformat els espais que ocupen i obliguen a llegir-los en funció d’aquests nous signes. De la manera que

25 WAELDER, Pau. Hackear el paisaje. *VB_Exposición Visible* #1, Palma de Mallorca. 2013.



Imatge 493. *In Rem Verso*, 2012. Intervenció *site*-específica al camp de Salamanca.

Alain Roger explica al *Breu tractat del paisatge*²⁶ “l’artista, tant se val de quina mena sigui, no vol repetir la natura (...); la seva vocació és negar-la, neutralitzar-la per tal de produir els models que ens permetran, al contrari, modelar-la”. L’obra dels artistes és la que històricament ha fet veure la natura i el món en general amb uns altres ulls. A partir de la contemplació o el descobriment per part de l’espectador de determinades obres d’art, res del que es torni a mirar és igual que abans de contemplar-les. Com explica (és un redescobriments, perquè en la seva explicació es remunta a textos d’Oscar Wilde de 1890...), durant els segles XVIII i XIX sempre hi ha va haver boira a Londres, però la gent va començar a veure-la de debò partir de les admirables boires rogenques pintades per Turner; si som capaços de veure en el paisatge francès meravellosos Monets i Pissarros, és perquè hem vist les seves obres... La visió del treball de molts artistes ens fa veure la natura a través de com l’han interpretada els seus ulls. Morilla apunta cap a aquest tipus de modificació del paisatge. L’obra d’art manipula el paisatge sense necessitat d’intervenir-hi d’una manera permanent. Roger parla sobre la doble *artialització* de la natura: la primera, directa, *in situ*; la segona, indirecta, *in visu*, mitjançant la mirada; quelcom semblant al que produeix Morilla. En qualsevol cas, el dibuix de l’embassament de la cova de Sa Font de Ses Artigues evidencia millor que cap altra la connexió amb el gegant i amb Nazca, pel que fa a senzill i misteriós dibuix inserit en el nostre paisatge. Un paisatge que els darrers anys ha donat motius de reflexió amb una aproximació polièdrica. “Avui dia, l’interès pel paisatge passat pel descobriment del paisatge d’esdeveniments”²⁷.

26 ROGER, Alain. *Breu tractat del paisatge*. Barcelona: Edicions La Campana, 2000.

27 VIRILIO, Paul. *El cibermundo, la política de lo peor*. Madrid: Ediciones Cátedra, S.A., 1999, p. 107.

En la web personal de Santiago Morilla, entre la informació del lloc i la data de naixement i el lloc de residència, introdueix la frase “Working worldwide as an artist since 2001”²⁸. En el que podria semblar senzillament una voluntat d’artista expansió i sense limitació geogràfica hi podem llegir, entre línies, més indicacions: el fet de treballar arreu del món pot ser literal: el seu medi de treball pot ser el món en la seva globalitat. La frase funciona de la manera d’“avis als navegants”: podem trobar un treball de Morilla en qualsevol punt del planeta. Com si un graffiter que s’hagués dedicat a “bombardejar” Europa amb la seva marca personal movent-se a través de les línies de ferrocarril. Treballant per tot el món com artista des del 2001, el que està fent és modificant la cartografia del món. I la seva manera de fer-ho és a través de la modificació del paisatge o, com ho defineix Pau Waelder, el *hackeig* del paisatge. Creant una inserció, una impostura, quelcom que, en definitiva, farà que ja no mirem mai més el paisatge de la mateixa manera que el miràvem abans. La manipulació que pugui fer Morilla no només es realitzarà a partir de la nostra visió d’aquell paisatge, sinó també a partir del residu que en pugui quedar de la imatge generada un cop s’ha difós a través de la xarxa. Si jo, a través d’un cercador, faig una cerca d’imatges del lloc físic “cova san font de ses artigues”, lògicament em surten imatges reals del lloc; entremig, però, em trobo una imatge de la intervenció de Morilla. Aquesta imatge del paisatge manipulat, que ha sigut real per un espai curt de temps, ha deixat un rastre real de realitat. L’obra, com diria Ardenne, està “en circulació”.

Hi ha relació amb el *land art*, segurament més per una semblança formal que conceptual, i una certa connexió amb Christo i Jean Claude, artistes que “susciten l’admiració, ja que el seu caràcter insòlit es duplica amb una indiscutible potència de seducció que deu molt a un perfecte domini de l’economia de l’espectacle”²⁹.

Hackejar quelcom ha esdevingut una de les maneres d’intentar alterar l’ordre d’un sistema general qüestionat per tothom. *Hackejar*, alhora, és una manera popular d’intervenir contra les fórmules establertes de qualsevol tipus de poder, una subversió, una manera de *reventar-ho*, i, alhora, una manera d’inserir quelcom aliè dintre del sistema. La manera de fer de Morilla seria una més de tantes maneres que evidenciarrien la nostra capacitat d’inserir contrapunts dins del sistema que proposin motius de reflexió. En el seu cas, la inserció d’imatges dins de la cartografia global.

“A mi, el que més gràcia em fa és entendre el mapa cartogràfic global com un llenç en el qual tu pots inserir petites bombes gràfiques, carregades de significat i d’històries; no es tracta d’omplir d’adhesius una paret, sinó intentar vincular-ho amb les històries que estan succeint, com a alternativa o com complement de l’hipotètic viatge que podries fer a aquest lloc”³⁰.

El *hackeig*, però, no deixa de ser una forma de sabotatge.

28 Santiago Morilla [en línia]. [Consulta 24 de maig 2014]. Disponible a: <<http://www.santiagomorilla.com/index.php?/about---cv-/>>

29 ARDENNE, Paul. *Un arte de contextual*. 2006: Murcia, Cendeac, p. 89.

30 *Vid nota 6*.



Esquerra: imatge 494. *Frontó Shell Falls*. Pintura sobre marbre de carrara. 100 x 300 cm.

Dreta: imatge 495. *Carrara Marble Falls #4 (1/4)*. Foto HD 120 x 120cms

Obres realitzades el 2013 per l'exposició *Index Falls* al museu del marbre de Carrara.

2.4.3.5. Compromís social

A l'hora d'afrontar un projecte, conseqüent amb el compromís que assumeix l'artista de capbussar-se i involucrar-se en el context, el treball sovint adquireix una dosi intencionada de càrrega social. Si en el treball de la "peineta" d'*In Rem Verso* semblava que era la terra la que li dedicava aquest senyal a un suposat poder global que l'explota abusivament, o a un grup de gent que havia utilitzat la terra com a eina d'explotació i servilisme sobre qui en realitat la treballa, en *Index Falls* fa una dura càrrega contra les condicions de vida que han portat els treballadors de les pedreres durant segles. Si penséssim en el context abans de realitzar la seva intervenció, ens semblaria un marc idíl·lic per a veure l'obra de Morilla: les històriques pedreres de Carrara, d'on s'extreu un dels marbres de més qualitat del planeta, apreciat per la seva blancor, gairebé sense vetes i amb un característic aspecte farinaci; les pedreres d'on grans escultors del Renaixement, entre ells Miquel Àngel, va treure el seu material. La lògica ens porta a pensar que, afegit al seu vincle i bagatge personal amb Itàlia, Morilla possiblement jugaria amb aquest llegat. Però fa una tombarella i la seva obra agafa com a referència la crítica al poder; un poder personificat per qui posseeix aquestes pedreres durant segles, i que explota durament els treballadors amb unes condicions de treball precàries i altament perilloses, fet que va propiciar que les morts dels treballadors fossin una constant; alhora, una crítica a un poder abstracte i general que prefereix tancar els ulls davant d'aquestes condicions per tenir un producte que esdevé un símbol d'ostentació, una crítica despiadada a l'existència d'un poder que sempre està en les mateixes mans i que, per si no fos prou perceptible en el treball realitzat, es posa clarament de manifest en el punyent text escrit per Gómez de la Cuesta.

"La realitat és que el mercat el dicten sempre els mateixos, els mateixos gossos que ni tan sols fan l'esforç de canviar els seus collars; la nostra memòria de peix els hi permet; acabem de rebre cops de bastó i ja ho hem oblidat, i ni tan sols les ferides, encara presents,

ens fan recordar el que acaba de passar; som peixet, fills de peixets que cauen a la xarxa una i una altra vegada, com ara, com sempre.”³¹

A les pedreres hi ha tota una història de caigudes dels treballadors i amputacions; a Carrera, a més, hi ha un moviment anarquista històricament molt potent. El lloc és una pedrera amb uns oligarques i uns treballadors i operaris que estan tota la vida en situacions molt deplorables, amb totes aquestes històries d'accidents laborals. Alhora, el material que s'extreu és un material noble, amb unes indubtables connotacions de poder, de riquesa, d'opulència. Morilla estableix un paral·lelisme entre aquest poder i el poder financer actual que regeix el món, cec completament a les conseqüències que la seva perpetuació pugui tenir per a la classe treballadora. I decideix fer quelcom similar a un espectacle, il·luminant de nit les pedreres i, en comptes de pintar unes figures humanes de la manera habitual, projecta uns personatges en caiguda lliure. Una imatge dura i impactant que colpeja sens dubte a l'espectador, cruament. Alhora, desenvolupa un conjunt de frisos en marbre esculpit i altres pintats amb un amuntegament de figures nues i neutres en complicat equilibri, amb la cara tapada, en possible al·lusió al complicat equilibri del poder, sempre costós per una classe que hi ha per sota d'ell i que el sustenta.

“La meua primera idea era pintar les pedreres, però clar, tu veus allà les dimensions que hi ha, i les condicions deplorables de treball, i se m'ocorre que l'única cosa que puc fer és utilitzar les pedreres com un amfiteatre”³².

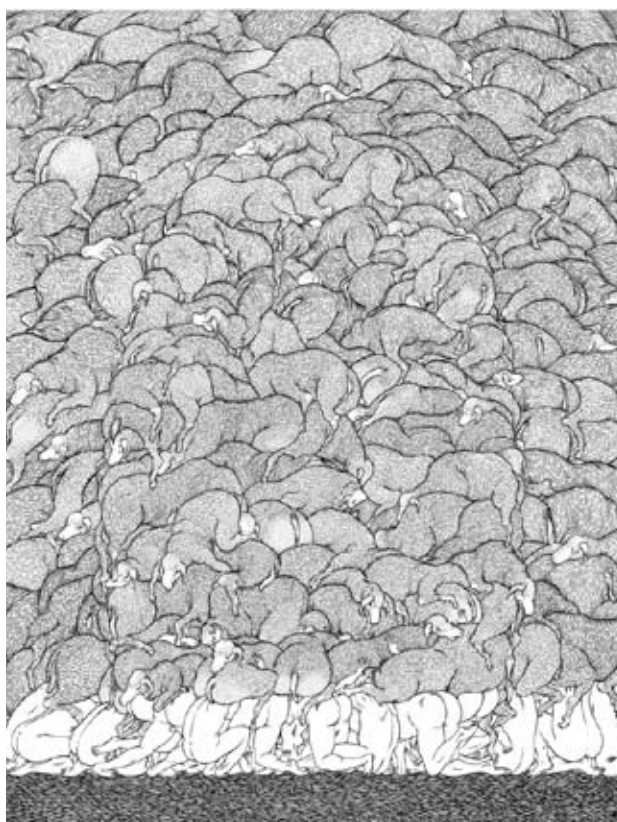
El dens treball realitzat enllaçarà amb l'exposició *High Society*, al CCCPelaire, també el 2013, on planteja la imatge poderosa de la mà que mou els fils, la mà al compàs de la qual ballem com titelles i la mà invisible que tanca el puny i aixeca un dit, el dit cor, en una intervenció *site*-específica pintada sobre la teulada del centre.

El 2013, Morilla presentava a la madrilenya Galería Fernando Pradilla el projecte *FIN*; el presentava de nou en part l'abril del 2014 en una exposició col·lectiva en la parisina Galerie Seine 51. Aquest parteix de la *performance site*-específica realitzada amb ovelles el mateix any a Alaró (Mallorca)³³; les ovelles es passegen i mengen tranquil·lament en un prat de gespa, formant, amb l'alineació del grup, la paraula *FIN*, que es fa i es desfà en un bucle repetitiu. Morilla n'extreu fotografies, vídeo i dibuixos. En l'exposició, l'artista intercala els dibuixos amb imatges i projeccions; si agafem per separat qualsevol dels dibuixos sobre paper, em sembla d'una qualitat desbordant tant si entenem els dibuixos iconogràficament com si els entenem dins d'una lògica abstracta. *FIN drawing*, de 20 x 42 cm, em sembla una meravella de ritme musical continuat delimitat per zones plenes de subritmes, amb múltiples puntes (l'esquilat de les ovelles), que s'estiren per convertir-se en línies ondulants, amb una estranya estètica que ens recorda alhora una natura morta barroca, però també un *cartoon* del més clàssics, on l'amalgama de culs amb cues, orelles i potes conformen un magma carnós irònic on, de cop, trobem l'ull entre trist i resignat d'alguna

31 Gómez de la Cuesta, Fernando. *The invisible Hand. Index Falls - Santiago Morilla*. Text per a l'exposició *Index Falls* [en línia]. [Consulta 25 de juliol 2014]. Disponible a <http://www.santiagomorilla.com/index.php?/exhibitions/index-falls/>.

32 *Vid* nota 6.

33 Morilla, S. (2013). *FIN (The End)*. [Arxiu de vídeo]. Recuperat de <http://vimeo.com/87859574>.



Esquerra, superior: imatge 496. *FIN drawing*, 2014. 20 x 42 cm. Retoladors i tinta sobre paper.

Esquerra, inferior: imatge 497. *FIN drawing*, 2014. 90 x 70 cm. Retoladors i tinta sobre paper.

Dreta: imatge 498. *Monarquía cárnica*, 2014.

ovella que potser ens contempla. En *FIN drawing*, de 90 x 70 cm, el nostre somriure davant del despropòsit de l'increment de la retícula d'ovelles amuntegades, que agafa dimensions colossals, es converteix en sensació de ridícul, quan, sota la muntanya, descobrim una filera de figures humanes, i ens hi veiem tristament camuflats i representats. L'obra passa en un tres i no res de la comèdia a la tragèdia. A diferència dels dibuixos habituals de Morilla on representa una escena rodejada pel blanc del paper, com en un no-lloc, aquí, l'escena es converteix en un mur; de fet, veiem un retall d'un mur que podem imaginar de proporcions infinites d'humans camuflats entre les ovelles. Amb la paraula FIN i el concepte d'alimentació Morilla introdueix nous aspectes socials a l'obra relatius a l'ecologia i el repartiment del menjar.

Amb aquesta crítica a les formes del poder establert, el 2014 inaugura la temporada de la madrilenya Twin Gallery amb l'obra *Monarquía cárnica*. Amb una interpretació molt oberta, l'amuntegament de carn humana entortolligat alhora amb múltiples cordes que emanen

de la corona que presideix l'escena, ens recorden al discurs de *FIN*. Ara, però, la forma de poder apareix clarament identificada amb la monarquia. Indubtablement, el rerefons social de l'obra de Morilla enllaça amb la noció de “millorar” el món que acull les seves obres.

“Si l'artista contextual no existeix sense la societat, en el que gira decididament l'esquena al mite romàntic de la separació, només existeix, com artista, per haver presentit, analitzat o sentit el que en aquesta societat demanava ser corregit o millorat. El «text» que produeix l'art contextual, en aquest cas, no té una natura que exclogui l'estat de les coses, sinó que més aviat és de natura correctiva en el sentit que integra el que es va anomenar en altres països «millorisme». L'artista contextual encarna alhora l'associació i la dissociació. Les fórmules que proposa a la societat són d'una naturalesa noble i contradictòria: implicació, però també crítica; adhesió, però també desafiament”³⁴.

A partir del material intangible de què es nodreixen les seves intervencions, si deixem per un moment de banda la producció més física i comercialitzable (dibuixos, fotos i vídeos), aquesta obra és mou, com diria Nicolas Bourriard, en un interstici social; és a dir, “en un espai de relacions humanes que, inserint-se més o menys harmoniosa o obertament en el sistema global, suggereix altres possibilitats d'intercanvi, diferents de les hegemòniques del sistema”³⁵.

2.4.3.6. L'acte performatiu del dibuix

D'octubre a desembre del 2011, Morilla va dur a terme quatre intervencions *site-specific* a diferents platges de l'illa de Daebu-do, a Corea del Sud, que van generar 2 vídeos i dos conjunts de dibuixos (un conjunt de tres dibuixos grans i un segon de nou petits)³⁶.

Aquesta illa va ser el lloc on es va emplaçar l'orfenat de Seongam durant els 35 anys d'ocupació japonesa. El centre va ser dedicat al que es va definir com la “re-educació i integració” dels nens coreans d'entre 10 i 15 anys i va estar operatiu fins al 1945. Molts dels nens van provar d'escapar; no hi ha evidències que cap d'ells ho aconseguís; els residents de l'illa (la majoria, pescadors) recollien els seus cossos surant a les platges i els enterraven en els boscos propers.

“Les intervencions van consistir en dibuixos d'anamorfosis fets amb arròs que mostren els dibuix de contorns dels personatges anònims que es van ofegar i l'oceà va deixar parcialment a la vista, surant. L'acció reinicia la recerca i l'exhumació d'aquests cossos oblidats i sempre es du a terme en marea baixa, directament sobre el fang, en l'interval curt de temps disponible abans que la marea torni a pujar; amb la nova pujada, l'aigua de l'oceà inunda i esborra el dibuix, però ja no esborra –no ho farà mai més– la memòria de la persona que es va ofegar. L'acció és enregistrada per una càmera *time-lapse* per actuar com un registre. El

34 ARDENNE, Paul. *Op. Cit.*, p. 25.

35 BOURRIARD, Nicolas. *Estética relacional*, en *Modos de hacer*, p. 432.

36 Tot el material està disponible a: <<http://www.santiagomorilla.com/index.php?/mural-works/watermarks/>>. [Última consulta el 21 de setembre de 2013].

ritual de dibuix es realitza abocant un total de 40 quilos d'arròs directament sobre les sorres negres de la costa. Aquest arròs no està dissenyat per a ser desaprofitat i contaminar el paisatge, sinó tot el contrari, per alimentar les gavines i les belles garses locals, per a ser esborrat per l'acció del mar i per a integrar-se en el contorn natural de la costa. Per als que no es va poder trobar, pels que no van arribar a l'«altra banda» i per als que no van poder ser enterrats a terra, els dibuixos *Watermarks* esperen salvar els contorns de l'oblit, rentar la tomba i integrar la seva història de sempre³⁷.

Morilla converteix en material tangible la trista història i la fa visible d'una manera efímera. Interpreta un moment històric a través del seu dibuix, crea una *performance* de la seva intervenció, torna al present una història, li dóna forma, ho documenta, i els elements naturals s'encarreguen d'esborrar-ho de nou. I, de la mateixa manera que comentava en paràgrafs anteriors que l'art pot modificar el paisatge sense intervenir-hi directament, Morilla hi intervé d'una manera que fa que nosaltres d'ara endavant veurem aquest paisatge filtrat per la història que ens ha fet contemplar d'una manera plàstica.

Ens interessa el caràcter marcadament efímer i performatiu. Les obres tenen la durada justa del temps de realització, qualificat per l'artista com *nerve-wracking time-frame*³⁸: l'interval que hi ha entre el punt més baix de la marea baixa i quan comença a pujar. Aquest és el temps just que disposa per abocar els 40 kg. d'arròs i "dibuixar" sobre el fang les siluetes. L'oceà s'endurà el dibuix, el mateix que se'n va dur les vides dels adolescents que volgueren escapar de l'orfenat.

En el cas de *Watermarks*, l'obra i el procés de realització es situen amb el mateix nivell de rellevància. I, com diu l'artista,

"hi ha un intent conscient d'immersió contextual en l'espai, és a dir, per què faig el que faig a Corea amb arròs...?, doncs potser perquè no vull contaminar les aigües o el litoral, vull donar menjar a les gavines i les aus de la zona, no vull que això es degradi; i, a més, com és un cadàver, el que em sembla més lògic és que després sigui menjat pels animals del litoral. Amb l'elecció dels materials, l'espai i les capes de representació, al final el que jo intento és que [...] hi haig aquesta intenció de trencar el cub blanc i després una immersió contextual i interès antropològic historiogràfic pel lloc on s'emplaça"³⁹.

2.4.3.7. Un acte efímer controlat

Utilitzant també l'efimeritat de les obres, però en aquest cas provocant-la, Morilla realitza la primavera del 2014 la intervenció específica *Al trot* a l'Hipòdrom de Manacor. Si en *Watermarks*, la marea marca la durada màxima de l'acció, en *Al trot* ve condicionada per la

37 Site-specific interventions: *Anamorphic rice drawings on the beach. Daebu-do island, South Korea. Dec. 201* [en línia] [Última consulta el 21 de setembre de 2013]. Disponible a: <<http://www.santiagomorilla.com/index.php?/mural-works/watermarks/>>

38 Quelcom traduïble com "marc temporal que posa dels nervis", en al·lusió a l'estrès d'haver de finalitzar la peça en un temps prèviament acotat.

39 Vid nota 6.

capacitat de resistència del dibuix realitzat en la sorra. Els cavalls arrossegaran el *cabriols* que correran per l'hipòdrom fins a esborrar-lo. Material intangible local: la cultura del *Trot* que, si bé no és exclusiva de les Balears, hi té un profund arrelament social.

Es planteja la realització d'un dibuix gegant en la part superior de la pista central i es tria la imatge d'una mirada en primer pla. Aquest es realitza amb terra batuda i marmolina. La intenció és "fer visible el que és invisible... Les coses més arrelades i importants passen per davant dels nostres ulls sense que gairebé ni ens n'adonem, deixant una empremta, però també esborrant els límits morals del territori"⁴⁰. Morilla torna a jugar amb una representació en diferents nivells:

- en el primer, hi ha un dibuix realitzat sobre la pista amb un primer pla de la mirada frontal d'un personatge. Aquesta escena dibuixada s'expandeix i es completa amb els trotadors que passen per sobre del dibuix; contemplem una escena formada per un personatge que contempla com uns trotadors van passant per sobre seu fins que l'esborren. Una escena que força els límits de l'acció de l'home sobre el dibuix
- en el segon, trobem una reflexió sobre els límits del paisatge i del territori. Morilla en manipula una part durant un curt interval de temps. El que tradicionalment és un edifici per contemplar curses de cavalls i fer apostes, es converteix en l'escenari d'una reflexió plàstica
- en el tercer, tenim els diagrames que Morilla elabora per poder realitzar el dibuix, uns diagrames preparatoris que esdevenen atractius dibuixos amb les indicacions de les retícules i els indicadors que s'utilitzaran per fer la transferència de la imatge al terreny. Això genera un grup que es podrà exposar en la galeria o museu
- un cop realitzada la transferència i finalitzada la imatge, tenim el quart nivell amb la realització de la *performance* fins que s'esborri el dibuix; la realització de l'acte en sí
- en el cinquè hi ha l'enregistrament en vídeo i la posterior edició, amb la finalitat de crear un objecte documental que permeti la seva exhibició en sales o espais d'art
- podríem afegir altres nivells, com per exemple la visualització del procés en el blog de l'artista⁴¹ –on detalla acuradament la informació essencial de cada peça, d'una manera ordenada i racional– o a través d'altres enllaços en la xarxa.

Si bé a *Watermarks* Morilla utilitzava en la seva obra les conseqüències d'un marc de tems limitat, en *Al trot* provoca un acte que, sense un marc de temps establert, també comportarà la desaparició del dibuix, evidenciant d'una manera intencionada l'efimeritat de l'obra d'art a partir de la intervenció de l'home sobre el paisatge. El concepte de l'efímer és un altre dels vincles de l'obra de Morilla amb l'art urbà: l'obra no té necessitat de ser permanent, el que importa és la imatge, la referència testimonial. En l'art urbà, l'obra es realitza al carrer però l'aparador de debò és la xarxa, on les imatges dels treballs es "pengen" a l'instant següent de ser finalitzades i automàticament passen a ser rebotades, compartides i jutjades amb els seus comentaris pels seguidors d'art urbà de qualsevol part del món.

40 *Al trot* [en línia]. [Consulta 26 de novembre 2014]. Disponible a < <http://santiagomorilla.blogspot.com.es/2014/07/al-trot.html> >.

41 Blog de l'artista disponible a: <<http://santiagomorilla.blogspot.com.es/>> [última consulta 23 de juliol 2015].

L'efimeritat és una de les qualitats de l'art del carrer que defensen els seus practicants. La poca i imprevisible duració de les peces ubicades al carrer es converteix en una virtut i no pas en un defecte i, en certa manera, atempta contra el concepte tradicional de mercaderia dins del mercat de l'art.

“Un dels valors de l'art al carrer és precisament que és efímer. Està viu i s'adapta a cada època i a cada moment. Una signatura en una paret és la prova que algú ha fet ús d'aquesta paret sense obeir les normes que ho prohibeixen. (...) És un espai de tots i de ningú en el que, inesperadament, succeeixen coses. Però igual que algú ha fet ús d'aquest espai, altres persones poden venir a fer el mateix i pintar-hi a sobre. L'equip de neteja de la ciutat també pot venir i netejar-ho. I segur que més tard ve una altra persona i torna a pintar-hi a sobre. És un sistema viu! Dintre d'un museu això no pot passar perquè els museus estan morts”⁴².

⁴² ESCIF, *La calle otra vez x, y and z. Conversacion romántica en formato wildstlye. El día en que X, Y y Z se sentaron a hablar de la calle como espacio de creación*. [en línia]. [Consulta 18 de novembre, 2014]. Disponible a <http://webkeux.com/escif/?page_id=106>.

2.4.4. ANÀLISI, INTERACCIONS I PROCESSOS DE TRANSFERÈNCIA

2.4.4.1. Sobrassada extrema

Palma de Mallorca, juny 2011.

Intervenció mural en dues parets mitjaneres enfrontades al nucli antic de la ciutat.

Referents iconogràfics



Objecte [imatge 499]

Sobrassada.

Estètica d'*Ukiyo-e*, línia neta (només pel component estètic).

Àmbit d'apropiació

Cultura popular.

Cultures orientals (component estètic).

Font / Autor

-

Context cultural

Cultura local. Cultures orientals (component estètic).

Significat

La sobrassada és un embotit fet amb carn i cansalada de porc, que es condimenta amb sal i pebre bord dolç i coent. S'embut a dins els budells del mateix porc.

És tradicional la sobrassada de Mallorca, regulada com a Indicació Geogràfica Protegida.

Referents contextuals

CONTEXT CULTURAL:

Sobrassada. Gegants. Dualitat, visions enfrontades.

CONTEXT FÍSIC:

Frontó: referència a l'espai físic, parets mitjaneres enfrontades

Àmbit d'apropiació

CONTEXT CULTURAL:

Sobrassada: cultura local

Gegants: mitologia universals, cultura universal

Dualitat, visions enfrontades: cultura universal.

Significat

L'artista planteja un projecte monumental sobre dues parets mitjaneres enfrontades: un joc de gegants embotits en sobrassades en un espai plantejat com dos frontons enfrontats. Els dos gegants estan jugant amb sobrassades, com si fossin una pilota. La sobrassada és la cita a la cultura local, que esdevé anecdòtica: l'essència de la peça estaria en les dues visions, en els dos gegants enfrontats.

Amb les sobrassades, les cordes i els perfils dels gegants es deixa portar per un cert regust ornamental.

Sobre les cites a la cultura local:

"Pot ser més o menys encertat, però sí que intento fer aquestes aclucades d'ull locals, que jo crec que després poden transcendir o no a un nivell universal, però han de tenir primer aquesta dimensió local"³⁹.

Sobre els gegants:

El mite del gegant és un fet universal i comú a totes les cultures. Llegendes, contes, històries, rondalles... protagonitzades per gegants són conegudes des de les més antigues civilitzacions fins a les societats tecnificades d'avui dia. Des del gegant mesopotàmic Khumbaba, el nòrdic Thor o el clàssic Hèrcules fins als *ietis* o *bigfoots*, passant pels molins del Quixot, Goliat, Gargantua, Samsó, sant Cristòfol o es Gegant de sa Cova d'es Fangar, entre molts d'altres, tota una caterva de personatges de mides gegantines i forma humana, amb diverses intencionalitats i propòsits, han protagonitzat els més diversos relats i contes, de vegades creguts com a meravellosos i d'altres com a reals...⁴⁰

La intervenció va tenir lloc dins del marc dels desapareguts projectes de CRCC/CRIDA Palma de Mallorca. Es va realitzar un taller pràctic: *Heridas urbanas. Taller de intervención urbana*, que emfatitzava la transferència de l'esbós al mur.

39 Extracte de l'entrevista realitzada el 4 de setembre de 2013. La transcripció està disponible en les p. 466-477.

40 *Els gegants de Mallorca* [en línia]. [Consulta: 5 d'abril 2015]. Disponible a: <http://www.elgall.es/ficha_libro.asp?c_id=276>.

Espai físic de realització de l'obra (imatge 500)



Descripció

Intervenció mural en dues parets mitjaneres enfrontades al nucli antic de la ciutat.

Àmbit expositiu (imatges 501 i 502)

Carrer⁴².



Descripció i producció

L'obra està concebuda per estar durant un temps limitat en l'espai físic del carrer.

No va generar cap projecte expositiu a partir de les imatges treballades.

42 Com ja he esmentat, tots els projectes de Santiago Morilla estan documentats en el seu seu site < <http://www.santiagomorilla.com> > i/o el seu blog < <http://santiagomorilla.blogspot.com.es> >. Cal tenir present que tots els vídeos també es poden visionar *on-line*. La xarxa, doncs, és un àmbit expositiu permanent per al seu treball.

2.4.4.2. El accidente de la pintura

Real Academia de España, Roma, 2010.
Intervenció *site*-específica sobre la terrassa.

Referents iconogràfics



Objecte (imatge 503)

Papegeno. Ícar. Cadàver.
Estètica d'*Ukiyo-e*, línia neta (només pel component estètic).

Àmbit d'apropiació

Cultura occidental (història i religió cristiana).
Cultures orientals (només pel component estètic).

Font / Autor

-

Context cultural

Cultura local.
Tradició religiosa.
Cultures orientals (només pel component estètic).

Significat

No hi ha cap relació evidenciada del contingut de l'obra de Morilla amb el Papegeno de *La Flauta Màgica* Mozart, amb la història d'Ícar de la mitologia grega ni amb les tradicions orientals. Ara bé, part de l'atractiu de les imatges està en què tenen un pòsit cultural ampli que fa que cridin en el nostre subconscient a històries que ens semblen familiars.

Independentment dels contextos amb que treballa, la tria i el tractament de les imatges ens remet a un cadàver estavellat sobre la teulada, com un avís als ocells i alhora als *navegants* dels mapes d'internet, però també al senzill home-ocell Papegeno o a l'atrevit Ícar que gosà desafiar els Déus.

Referents contextuals

CONTEXTE CULTURAL:

Ubicació geogràfica: turó del Gianicolo.

Significació religiosa: identificació de la ubicació amb el punt on l'apòstol Pere havia sofert martiri en l'època medieval.

Experiència personal: lloc d'aïllament de l'artista.

Història de Sant Francesc d'Assís narrada a les llunetes de les voltes de la galeria baixa del claustre de l'edifici.

CONTEXTE FÍSIC:

Terrat horitzontal sobre la Real Academia.

Àmbit d'apropiació

CONTEXTE CULTURAL:

Cultura occidental (història i religió cristiana).

Vivències personals.

Significat

Durant la seva residència a l'Academia, Morilla pujava molt sovint a aquest terrat. La Real Academia està ubicada en el turó del Gianicolo, en l'antic convent de San Pietro in Montorio, lloc de singular importància pels cristians i lligat a la història d'Espanya des de finals del segle XV. La identificació del lloc en l'època medieval amb el punt on l'apòstol Pere havia sofert martiri, va convertir el turó en destí de nombrosos pelegrins i va suposar l'inici de la construcció d'una sèrie d'edificis religiosos commemoratius.

A l'interior de l'edifici, a les llunetes de les voltes de la galeria baixa del claustre, encara ara es pot contemplar el cicle pictòric manierista de la vida de Sant Francesc d'Assís. Des d'aquest punt hi ha una visió panoràmica excepcional de tota la ciutat de Roma; és un lloc on històricament hi va haver esdeveniments significatius: és el punt on s'ajusticiava els presoners i també és el lloc on la tradició diu que va ser crucificat cap per avall Sant Pere.

L'artista, quan pujava a la terrassa i contemplava la vista de Roma, es trobava un munt d'ocells, sobretot estornells, fent tot tipus de coreografies i vols hipnòtics; en el claustre faltava una lluneta, i curiosament era l'escena de Sant Francesc predicant als ocells.

Morilla es va plantejar connectar totes aquestes històries contextuais i fer una intervenció amb un home amb una disfressa d'ocell com si realment hagués caigut del cel, evidenciant la impossibilitat del diàleg amb els ocells, i que fossin ells els únics que ho veiessin; així, només serien els ocells els que podrien visualitzar aquesta última lluneta.

Espai físic de realització de l'obra (imatges 504 i 505)



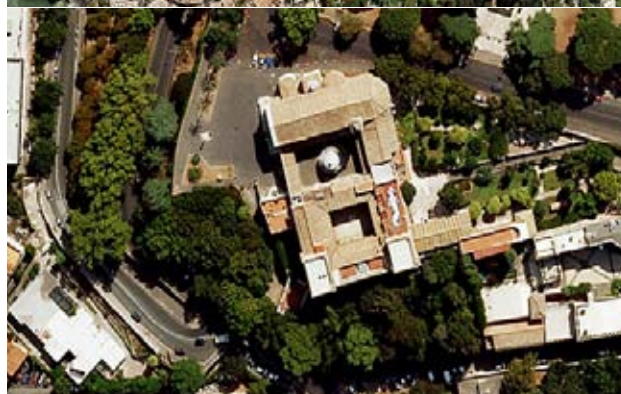
Descripció

Intervenció *site*-específica sobre la terrassa superior de la Real Academia de España a Roma.

Àmbit expositiu (imatges 506 i 507)

Terrat.

Visualització *on-line*: internet (Google Maps o similar).



Descripció i producció

El visionat de l'obra és accessible:

- en el propi espai, *in situ*
- a través de la visió satèl·lit de Google Maps (<https://www.google.com/maps/place/Piazza+di+S.+Pietro+in+Montorio,+00153+Roma,+Italia/@41.889234,12.466242,185m/data=!3m1!1e3!4m2!3m1!1s0x132f603f2d515eb7:0x88260ac5bb8e8de?hl=es>)

No va generar projecte expositiu a partir de les imatges treballades.

2.4.4.3. Watermarks

Illa de Daebu-do, Corea del Sud. Octubre-Desembre, 2011.

Intervencions *site*-específiques amb dibuixos d'arròs a la platja.

Referent iconogràfic	Referents contextuals
<p>Objecte</p> <p>No hi ha un referent iconogràfic destacable. Estètica d'<i>Ukiyo-e</i>, línia neta (només pel component estètic).</p>	<p>CONTEXT CULTURAL: històries de l'orfenat de Seongam.</p> <p>CONTEXT FÍSIC: platja amb forta marea.</p>
<p>Àmbit d'apropiació</p> <p>Cultures orientals (només pel component estètic).</p>	<p>Àmbit d'apropiació</p> <p>CONTEXT CULTURAL: orfenat de Seongam > història local</p>
<p>Font / Autor</p> <p>-</p>	<p>Significat</p> <p>A l'illa de Daebu-do es va emplaçar l'orfenat de Seongam durant els 35 anys d'ocupació japonesa. El centre va ser dedicat al que es va definir com "re-educació i integració" dels nens coreans d'entre 10 i 15 anys i va estar operatiu fins al 1945. Molts dels nens van provar d'escapar; no hi ha evidències que cap d'ells ho aconseguís; els residents de l'illa (la majoria, pescadors) recollien els seus cossos surant a les platges i els enterraven en els boscos propers.</p> <p>Les intervencions de Morilla van consistir en dibuixos d'anamorfosis fets abocant 40 kg, d'arròs sobre les fosques sorres. Mostren els dibuixos de contorns de personatges anònims que es van ofegar i l'oceà va deixar parcialment a la vista, surant. L'acció reinicia la recerca i l'exhumació d'aquests cossos oblidats i es du a terme en marea baixa, directament sobre el fang, en l'interval curt de temps disponible abans de que la marea torni a pujar; amb la nova pujada, l'aigua de l'oceà inunda i esborra el dibuix, però ja no la memòria de la persona que es va ofegar: l'acció és enregistrada per una càmera <i>time-lapse</i> per actuar com un registre.</p>
<p>Context cultural</p> <p>-</p>	
<p>Significat</p> <p>No hi ha un referent iconogràfic concret, però sí hi ha un context cultural intangible, associat a unes imatges que es visualitzen amb el treball de Morilla.</p>	

Espai físic de realització de l'obra (imatges 508 i 509)



Descripció

Intervencions *site*-específiques amb dibuixos d'arròs a les platges de sorra fosca.

Àmbit expositiu (imatges 510 i 511)

Visualització *on-line*.
Galeria d'art.



Descripció i producció

Obra efímera, només dura el temps entre mareas.

Producció:

- 2 vídeos
- 2 conjunts de dibuixos (un conjunt de 3 dibuixos grans i un segon de 9 petits).

Es van exposar a l'exposició individual *Habitando el desbordamiento*, Galeria Ángeles Baños, Badajoz, abril-juny 2012, amb les obres derivades del segon projecte relitzat a Corea: *Waterbeacons: Un aviso para navegantes*.

2.4.4.4. In Rem Verso

Un projecte sobre l'enriquiment indegut i les formes naturals de justícia poètica.
Morille (Salamanca), juliol 2012.

Referent iconogràfic



Objecte (imatges 512, 513 i 514)

- El que tradicionalment anomenaríem una "peineta".
- Imatges de visió zenital realitzades per diferents cultures: línies de Nazca (Perú), gegant de Cerne Abbas (Anglaterra).

Àmbit d'apropiació

Cultura popular.

Font / Autor

-

Context cultural

-

Significat

Tradicionalment s'anomena una "peineta" al gest ofensiu d'aixecar el dit d'enmig, deixant tancats la resta de dits del punt, en al·lusió obscena a un penis i els testicles. Equivaldria a l'anglosaxó *fuck off*.

La imatge de l'anomenat *Gegant de Cerne Abbas* està ubicada sobre un turó a Dorset, Anglaterra. Mesura 55 x 51 metres, i està tallat a la terra. Es desconeix la data de realització; encara que algunes teories el vinculen amb cultes a la fertilitat de l'època celta o romana, no hi ha cap registre escrit més enllà del 1649.

Les famoses línies de Nazca (Perú), van ser traçades per la cultura Nazca, entre els anys 100 a.C. i 700 d.C., i són un grup d'unes 800 figures que representen línies, figures geomètriques i figures zoomorfes.

Referents contextuals

CONTEXT CULTURAL I SOCIAL:

consciència social: injustícia de la propietat de les terres (contràriament al que sembla que hauria de ser, les terres de cultiu normalment no són de qui les treballa);

consciència mediambiental: perjudicis mediambientals provocats per les diferents explotacions de recursos de la terra i el mal que es fa a la mateixa terra través de la sobreexplotació.

Àmbit d'apropiació

-

Significat

El títol de l'acció està extret d'una figura legal, un concepte de dret romà anomenat la *Actio In Rem Verso*, una acció de reemborsament, de restitució, davant d'un enriquiment legal però indegut. "La *Actio In Rem Verso* pretén el reintegrament d'aquest empobriment davant de certs casos d'enriquiment il·lícit de caràcter líquid⁶". L'acte de restitució es visualitza d'una manera poètica, amb la creació de les imatges des del terreny, com si la manera de dir-ho, de posar-ho en evidència, es convertís en l'acte de reemborsament.

La imatge està pensada per ser visualitzada zenitalment a través de satèl·lit, com si fos la terra que digués "(...) por donde habéis venido" (títol del vídeo editat de la intervenció).

Intervenció *site*-específica; exposició a la Galeria José Robles (Madrid),
desembre 2012 - gener 2013.

Espai físic de realització de l'obra (imatge 515)



Descripció

La peça principal és una Intervenció *site*-específica consistent en un *agrolif* de 230 x 75 metres realitzat amb tractor en un camp de blat.

Àmbit expositiu (imatges 516 i 517)

Visualització *on-line*.
Galeria d'art.



Descripció i producció

Producció d'obra:

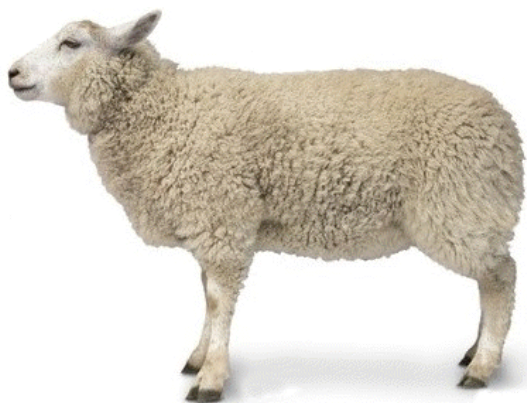
- intervenció efímera;
- escultures efímeres realitzades amb bales de palla;
- vídeo;
- conjunt de dibuixos;
- conjunt de fotografies de la intervenció i les escultures

Es van mostrar a l'exposició individual *Habitando el desbordamiento*, Galeria Ángeles Baños, Badajoz, abril-juny 2012, conjuntament amb les obres derivades del segon projecte realitzat a Corea: *Waterbeacons: Un aviso para navegantes*.

2.4.4.5. *Fin*

Exposició individual a Fernando Pradilla Art Gallery, Madrid (nov-des, 2013). Exposició col·lectiva de dibuix a SEINE 51 Art Gallery, Paris (abril, 2014). *Performance* de dibuix site-específic amb ovelles a Alaró, Mallorca (març, 2013).

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 518)

Ovella.

Àmbit d'apropiació

Zoologia.

Font / Autor

-

Context cultural

Context socioeconòmic del món occidental.

Significat

La ovella serviria de protagonista per realitzar "una reflexió sobre el dibuix contemporani com moviment etern a través de la distribució del menjar i la nostra relació amb l'entorn natural"⁴⁴.

Referents contextuals

CONTEXT CULTURAL:

context socioeconòmic de la societat occidental.

CONTEXT FÍSIC:

prat de gespa, hàbitat natural de l'ovella.

Àmbit d'apropiació

Context socioeconòmic de la societat occidental.

Significat

L'exposició es presenta com una continuació dels continguts de l'exposició *High Society*⁴⁵, amb un marcat contingut social, qüestionant els sistemes de poder.

A *Fin*, l'ovella és metàfora de la condició humana i l'instrument per qüestionar el funcionament del sistema, a partir de conceptes bàsics com la distribució del menjar i la relació amb l'entorn natural.

⁴⁴ *Temporary intervention in the landscape: Living drawing created with sheep on pasture land, Alaró, Mallorca. March 2013* [en línia]. [Consulta, 8 abril 2014]. Disponible a: <<http://www.santiagomorilla.com/index.php?/exhibitions/fin/>>.

⁴⁵ CCC Pelaires, Palma de Mallorca, setembre 2013, co-misariada per Fernando Gómez de la Cuesta.

Espai físic de realització de l'obra (imatges 519 i 520)



Descripció

El punt de partida és una *performance* de dibuix *site-específic* amb ovelles en un prat de gespa.

Àmbit expositiu (imatges 521, 522 i 523)

Visualització *on-line*.
Galeria d'art.



Descripció i producció

A partir de la filmació del vídeo, es produeix un grup d'obra multidisciplinària que comprèn:

- vídeo;
- fotografies;
- dibuixos.

Es generen obres que hibriden aquestes disciplines.

2.4.4.6. *Invisible Bath*

Cova de sa Font de Ses Artigues (Mallorca). Març, 2013.

Intervenció *site*-específica en una bassa (col·laboració amb Pau Waelder).

<p>Referent iconogràfic</p>	<p>Referents contextuals i conceptuals</p>
<p>Objecte</p>	<p>Intervenció en el paisatge i la natura a través d'un dibuix efímer. Experiència personal d'un familiar que va morir ofegat.</p>
<p>Cos surant. No hi ha una imatge definida associada.</p>	<p>Àmbit d'apropiació</p>
<p>Àmbit d'apropiació</p>	<p>Memòria personal.</p>
<p>-</p>	<p>Significat</p>
<p>Font / Autor</p>	<p>-</p>
<p>-</p>	
<p>Context cultural</p>	
<p>-</p>	
<p>Significat</p>	
<p>-</p>	

Espai físic de realització de l'obra (imatge 524)



Descripció

Bassa a la Cova de Sa Font de Ses Artigues (Mallorca).
Intervenció *site*-específica realitzada amb tubs de plàstic.

Àmbit expositiu (imatges 525 i 526)

Visualització *on-line*.
Galeria d'art⁴⁶.
Publicació.



Descripció i producció

A partir de la intervenció, es produeix un grup d'obra multidisciplinària que comprèn:

- vídeo editat
- fotografies
- dibuixos
- publicació VB⁴⁷

⁴⁶ Exposició col·lectiva sobre interpretacions de la natura *El paisaje ortopédico* a la galeria Twin Gallery (Madrid): Santiago Morilla, Andrés Pachón i Guillermo Peñalver, gener-febrer 2014.

⁴⁷ VB_Exposición Visible #1, Palma de Mallorca. 2013. Un projecte editorial de Jordi Pallarès i Javier Siquier.

2.4.4.7. Índex Falls

Exposició individual a Museo Civico del Marmo di Carrara, Itàlia i performance a les pedreres de marbre de Colonnata, Carrara, Itàlia (maig-agost, 2013).

Referent iconogràfic	Referents contextuals
	Condicions precàries de treball a les pedreres italianes durant tota la seva història. Historial de caigudes i lesions.
Objecte	Àmbit d'apropiació
No hi ha una imatge iconogràfica associada.	Context socioeconòmic de la societat occidental.
Àmbit d'apropiació	Significat
-	Crítica al poder; un poder personificat per qui posseeix aquestes pedreres durant segles, i que explota durament els treballadors amb unes condicions de treball precàries i altament perilloses; alhora, una crítica a un poder abstracte i general que prefereix tancar els ulls davant d'aquestes condicions per tenir un producte que esdevé un símbol d'ostentació; crítica al fet que hi ha un poder que sempre està en les mateixes mans. "La realitat és que el mercat el dicten sempre els mateixos, els mateixos gossos que ni tan sols fan l'esforç de canviar els seus collars; la nostra memòria de peix els hi permet; acabem de rebre cops de bastó i ja ho hem oblidat, i ni tan sols les ferides, encara presents, ens fan recordar el que acaba de passar; som peixet, fills de peixets que cauen a la xarxa una i una altra vegada, com ara, com sempre." ⁴⁸
Font / Autor	
-	
Context cultural	
-	
Significat	
-	

48 Vid nota 31.

Espai físic de realització de l'obra (imatges 527 i 528)



Descripció

Pedres de marbre de Colonnata.

Àmbit expositiu (imatges 529 i 530)

Museu.
Performance en viu.
Visualització *on-line*.



Descripció i producció

A partir de la residència de Morilla a Carrara, realitza un complex grup d'obra:

- vídeo;
- baix-relleus sobre marbre;
- pintures sobre marbre;
- impressions fotogràfiques de la *performance*.

2.4.4.8. High Society

Centre Cultural Contemporani Pelaires, Palma de Mallorca.
Intervenció *site*-específica sobre la teulada, en el marc de l'exposició col·lectiva⁴⁹ comisariada per Fernando Gómez de la Cuesta (setembre, 2013).

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 531)

La mà que mou els fils d'un titella.

Àmbit d'apropiació

Cultura tradicional.

Font / Autor

-

Context cultural

Cultura tradicional.

Significat

Popularment, existeix el concepte de "la mà que mou els fils" per a referir-se a qui té el poder real d'una situació.

Referents contextuals

Capital, poder i política.

La mà del titella, metàfora de la mà que mou els fils del poder.

Àmbit d'apropiació

Context socioeconòmic societat occidental.

Significat

Crítica al capital, el poder i la societat i les trames de poder.

⁴⁹ *High Society*, CCC Pelaires, Palma de Mallorca, setembre 2013, comisariada per Fernando Gómez de la Cuesta, amb la participació de Democracia, Raúl Díaz Reyes, Cyro García, Carles Gispert, Kaoru Katayama, Santiago Morilla, Albert Pinya, PSJM, Avelino Sala i Todo por la praxis

Espai físic de realització de l'obra (imatges 532 i 533)

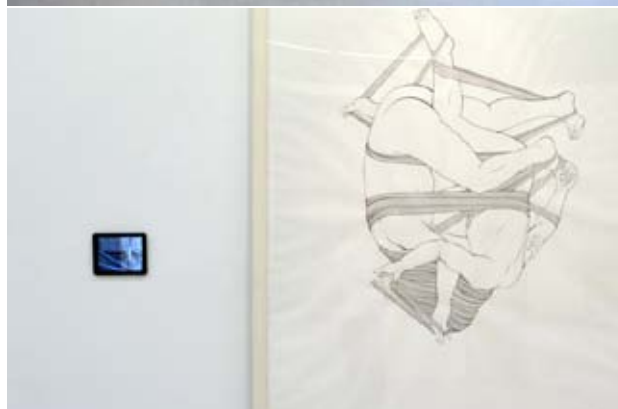


Descripció

Terrassa de la teulada del CCC Pelaires.

Àmbit expositiu (imatges 534 i 535)

Terrassa exterior.
Visualització *on-line*.
Galeria.



Descripció i producció

Es realitza una intervenció mural zenital sobre la terrassa de la galeria, i en el seu interior s'hi exposen:

- vídeo;
- dibuixos;
- instal·lació i formats híbrids.

2.4.4.9. Al trot

Hipòdrom de Manacor (Mallorca), abril 2014.
Intervenció *site*-específica.

Referent iconogràfic



Objecte (imatge 536)

Cara en visió frontal, amb l'habitual estètica orientalitzant.

Àmbit d'apropiació

-

Font / Autor

-

Context cultural

-

Significat

La cara en visió frontal i amb les mans assenyalant els ulls emfatitza ajuda a percebre la dissolució de imatge sota el pas dels cavalls, en quant va desapareixent la mirada.

Referents contextuals

CONTEXT CULTURAL I SOCIAL:

- curses de trot;
- la velocitat com una de les característiques de la nostra societat;
- paisatge i territori.

CONTEXT FÍSIC:

hipòdrom de Manacor.

Àmbit d'apropiació

Curses de trot.

Context socioeconòmic de la societat occidental.

Significat

La velocitat de trot contraposada a la velocitat frenètica de la nostra societat.

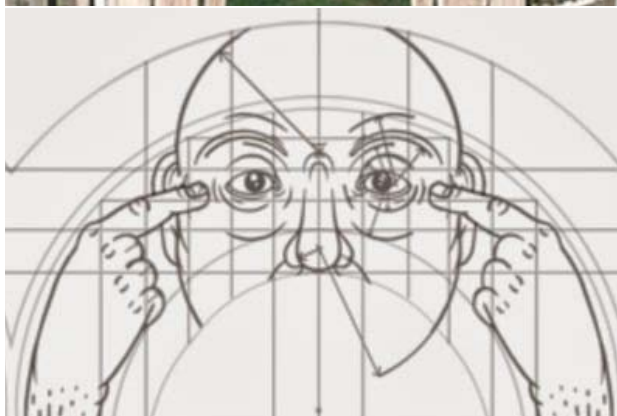
Reflexió sobre els límits del dibuix i l'acció de l'home.

Reflexió sobre els límits del paisatge i el territori.

"Fer visible el que és invisible... Les coses més arrelades i importants passen per davant dels nostres ulls sense que gairebé ni ens n'adonem, deixant una empremta, però també esborrant els límits morals del territori"⁵⁰.

50 Vid nota 40.

Espai físic de realització de l'obra (imatges 537, 538 i 539)



Descripció

Dibuix amb terra batuda i marmolina d'una cara sobre la pista de l'Hipòdrom de Manacor.

S'enregistra l'acte performatiu dels cavalls estirant els *cabriols* que corren per l'hipòdrom fins a esborrar-lo.

Àmbit expositiu (imatges 540 i 541)

Galeria d'art.



Descripció i producció

La *performance* produeix un grup d'obra multidisciplinar que s'exposa a *Manual de ortografía equina*⁵¹, format per:

- vídeos;
- fotografies;
- gravats làser;
- peces objectuals.

51 Museu d'Història de Manacor [desembre 2014-gener 2015], comisariada per GÓMEZ DE LA CUESTA, FERNANDO. *Santiago Morilla - Manual de ortografía equina* [en línia]. [Consulta 8 d'abril, 2015]. Disponible a: <<http://curatoria.org/2013/01/08/santiago-morilla-manual-de-ortografia-equina/>>.

2.4.5. CONCLUSIONS DE L'ESTUDI DE CAS 2.4.

El treball de Santiago Morilla parteix més de la influència d'un context cultural i visual (il·lustració i graffiti) que no pas d'unes fonts iconogràfiques concretes. De la mateixa manera que en els altres tres artistes de l'estudi de cas hem pogut detectar amb facilitat unes referències concretes de determinades insercions, en el cas de Morilla, aquestes són referències a unes determinades manifestacions culturals, o a estratègies de determinats àmbits vinculats a la cultura popular. Pensem, per exemple, en la vinculació al graffiti més perquè va ser l'àmbit en que es va moure durant un període de temps, que no pas per un contingut de les pròpies imatges; o pensem també en la similitud existent entre el seu *hackeig* cartogràfic i un *bombing* o una enganxada d'adhesius en la forma d'un *sticker art*.

Morilla realitza un treball que podem qualificar de dibuix expandit o, fins i tot, amb la presència del color, de pintura expandida. Una obra que s'escapa dels suports convencionals i que adquireix rellevància en la inserció d'una imatge en un context predeterminat que la defineix i condiona. Quelcom llunyà al pintor que s'enfronta a la tela per construir una imatge. Quelcom més proper a l'artista contextual que realitza una obra en funció del material que es troba en el lloc on ha d'intervenir. Darrerament, Morilla ha produït treballs que l'han fet avançar cap a un treball objectual (per exemple, *SpainPong*, exposada dins el certamen Ciutat de Palma 2014), però així i tot, considero que la fita principal del seu treball és la realització d'una imatge bidimensional; aquesta, però, a vegades pot produir variacions tridimensionals i objectuals. El procés per a realitzar i generar la imatge final bidimensional, i les opcions múltiples de visualització són el que aporten variats matisos i interès a l'obra de l'artista. Existeix una obra bidimensional final, però alhora haurà generat treballs paral·lels en la seva realització i un conjunt de diferents formats de visualització.

Aquests aspectes insereixen en la seva obra paràmetres i aspectes que no són els habituals en treballs pictòrics. El concepte de pintura s'expandeix a partir de l'ampliació del suport; el que comença sent un treball sobre paper, s'expandirà espacialment sobre el mur vertical i sobre la terrassa horitzontal, obligant a una visió zenital. Aquesta condicionarà que la contemplació física *in situ* de l'obra d'art sigui insuficient per copsar la totalitat de la imatge, recorrent a l'ús de noves tecnologies i obrint noves possibilitats amb la inserció de la imatge dins d'un suposat paisatge digital dels cercadors de la xarxa. La realització en gran format sobre el mur i el treball en horitzontal comportarà una planificació prèvia a la inserció. Les obres, alhora, treballaran amb un contingut generat pel context de la intervenció, a la manera habitual d'un treball *site*-específic.

El treball s'origina en el dibuix i en la pintura però acaba transcendent el suport; el que comença en un dibuix delicat de caràcter sintètic i ornamental evoluciona cap a la creació d'una imatge capaç de perpetuar la seva existència en un espai virtual com el mapa cartogràfic. Un treball que genera unes imatges reposades, icòniques i sintètiques que van més enllà de la simple capacitat descriptiva de la línia per situar-se en quelcom amb un evident component processual. El procés de realització comportarà que en obres com *Watermarks* (pàg. 358), aquest es situï en el mateix nivell de rellevància que el treball final, amb interessos tangencials per rituals de realització performatius i continguts socials i ecològics.

El procés de realització, en obres com *Al trot* (pàg. 370), pautarà la durada d'una peça artística que esdevindrà efímera i generarà un treball paral·lel de reproducció foto i video-gràfica. Aquest, un cop realitzat i recopilat, tindrà un contingut de múltiples capes, amb un ampli ventall d'exhibició que anirà des de la visualització *in situ* a la contemplació a través dels enllaços en la xarxa, oferint diferents formats de presentació en l'espai expositiu.

Una obra que evidencia que la línia de treball no és única i unidireccional, sinó que l'artista treballa en paral·lel amb múltiples vies, amb uns interessos conceptuals comuns per la globalitat de la producció, però també amb uns interessos específics per cada disciplina. Això permetrà que l'obra de Morilla tant pugui ser contemplada i generar interès per la seva exposició en una galeria d'art, com per a ser mostrada a través d'altres vies.

L'especificitat del treball de l'artista m'ha obligat a desenvolupar unes fitxes específiques per analitzar les obres triades, aportant referents contextuals i l'àmbit expositiu. A diferència dels altres artistes de l'estudi de cas, no he pogut elaborar una taula-resum quantificant l'origen de les insercions, donat que no existeix en totes les obres una apropiació iconogràfica, sinó un treball de recerca de caràcter contextual.

Conclusions

El 1984, Diego A. Manrique escrivia: “Estem davant d’una situació nova, on coexisteixen diferents mons gràfics. Està el món de les galeries, que pot ser vell i caduc però que allà, revitalitzat en els vuitanta per la transvanguàrdia i pels nous expressionistes alemanys. Al costat d’ell, estan els mons del còmic, del disseny gràfic, de l’art comercial, del vídeo i del rock. Tot és art, tot el que es faci amb intenció creativa hi té cabuda. Vivim saturats d’imatges, que et diuen poc, molt o res. Però aquí estan i cada vegada hi haurà més imatges, més estímuls mentals, més cops de puny visuals. La gent ha d’articular aquests nous llenguatges i oblidar-se del que és art i el que no. La publicitat és més forta, comunica més que tot l’art oficial de les galeries i els museus”¹.

“Es balla el tango argentí a París, el *bikutsi* camerunès a Dakar, la salsa cubana a Los Angeles. Mac Donald’s distribueix les seves hamburgueses a Pequín, i Cantó la seva cuina al Soho. L’art zen de tir a l’arc trasbalsa l’ànima germànica. La *baguette* parisina ha conquerit l’Àfrica de l’Oest. A Bombai es veu al papa a Mundovisió. Els filipins ploren en directe les exèquies de la princesa de Gal·les”².

M’agradaria començar amb unes conclusions seguint l’estructura de la investigació:

Bloc 1, Cultura visual popular i producció pictòrica.

1) La primera, part, **Transferències iconogràfiques**, ha permès veure que:

- Es pot visualitzar la transversalitat d’una manera iconogràfica, amb la presència d’imatges que podem considerar extrems de la cultura popular inserides en obres que s’exposen en l’anomenat circuit *high art*.
- La inserció es realitza a través d’una apropiació. Considero més encertat parlar d’*apropiació* que de *cita*. Encara que els dos conceptes tenen un significat semblant, amb un ús intens en la teoria de l’art des de la dècada dels 80, prefereixo referir-me en general a les insercions considerant-les una apropiació: mentre que aquesta implica apoderar-se d’una imatge per part de l’artista fent-ne un ús com si fos de la seva propietat o autoria, la cita implica una referència a quelcom aliè, però entenc que sense afegir-ne un nou contingut. L’apropiació implica que l’artista tria una imatge i en fa un nou ús ubicant-la en un nou context, aportant nous significats que sovint afecten a la narrativitat de les obres.

1 MANRIQUE, Diego A. Montxo Algora, Madrid-Nueva York-Madrid, *Metal Hurlant*, núm. 17, 1984, p. 76.

2 WARNIER, Jean Pierre. *La mundialización de la cultura*. Quito, Ecuador: Ediciones ABYA-YALA, 2001. p. 5.

- L'apropiació té un pes determinant en les obres, però crec que és també igualment rellevant la recontextualització que es realitza de les insercions.

2) La segona, **Expansions espacials, nous contextos i interaccions en la producció gràfica-pictòrica**, ha permès constatar que:

- La pintura surt més enllà de l'espai "finestra" limitat al format del bastidor i s'expandeix espacialment, tant dins el propi espai físic de la galeria o el centre d'art, com més enllà.
- Hi ha una producció pictòrica dintre dels circuits del *high art* tradicional (galeries i centres d'art), però també és genera una producció fora d'aquests; encara que està en gran part realitzada i/o vinculada a l'art del carrer, supera el concepte d'allò que les darreres dècades hem anomenat graffiti. Això genera que l'obra es pugui visualitzar a través de diferents circuits que determinen nous àmbits expositius.
- Els circuits no són tancats, sinó permeables. L'artista manté múltiples vies obertes que li permeten canviar de circuits i/o simultaniejar-los.
- La visibilitat de l'espai públic permet que aquest s'utilitzi sovint com un espai de promoció. L'ús de les xarxes socials facilita que les obres adquireixin una visibilitat global pocs instants després d'haver estat realitzades.
- En aquesta evolució, hi té a veure la interacció amb la cultura popular. Per un costat, per la inserció de maneres de fer i interessos de les estratègies comercials inspirades per la cultura de masses; per l'altra, per l'ampliació d'aquestes estratègies a les habituals dels canals alternatius o de fora del mercat.
- L'obra al carrer obre interrogants i genera nous continguts, més enllà dels pictòrics, que afecten sobretot a la relació de les obres amb l'espectador, interaccionant; això genera debats oberts molt actius.
- La pintura al carrer, que podem considerar una manifestació de la cultura popular, està realitzada, d'una manera creixent, per persones amb una formació acadèmica en el món de l'art i/o altres vessants creatives. Això comporta una producció de qualitat sovint amb fonaments conceptuals sòlids.
- Les institucions busquen la millor manera de gestionar aquesta expressió creativa que, per la seva visibilitat, intervé en la imatge de les ciutats. Com que no hi ha, de moment, un consens, la situació permet un ventall ampli d'actituds diverses, des de les més restrictives a les més estimulants. Això genera un ús de les parets d'aquest espai contextual provocant debats no resolts sobre la gestió de l'espai urbà.
- La pintura al carrer rep la influència iconogràfica d'altres vessants de la cultura popular, sobretot el còmic, desenvolupant imatges culturalment properes a l'espectador. Alhora, dins de l'àmbit de la ciutat, genera un nou tipus de treball implicat en la integració de les imatges amb el paisatge que l'acull: el paisatge urbà.

Bloc 2. Estudi de cas. Anàlisi i transversalitat: Judas Arrieta, Enric Font, Sergio Mora i Santiago Morilla.

- Amb aquest estudi de cas múltiple constatem que el pintor ha esdevingut un tot-terreny que, lluny de quedar-se tancat dins d'una parcel·la delimitada pel mateix medi, treballa en la creació d'imatges bidimensionals travessant disciplines i circuits expositius sense complexos ni prejudicis.
- Un cop analitzades les insercions iconogràfiques, comprovem que el treball dels quatre artistes no és fruit d'un procés aïllat i aliè als interessos d'altres artistes, sinó que treballen amb apropiacions en concordança amb les que realitzen també altres creadors. L'estudi de cas ha permès una visió detallada sobre el seu treball a nivell contingut, procés de treball i producció.
- Una part significativa del material iconogràfic en el treball dels quatre artistes són imatges extretes de la cultura popular. Considerant que aquesta investigació ha de contemplar una visió àmplia des de la diversitat d'aproximacions, crec que la tria ha resultat encertada perquè ha permès apropar-se a l'objecte d'estudi des de diferents perspectives:
 - a) Judas Arrieta, amb un treball fonamentat en el *manga* japonès, evidenciant fusió cultural i globalització;
 - b) Enric Font, amb l'apropiació de tot tipus de referències de la cultura popular i de contextes visuals, creant una obra nova sense la recerca d'un referent figuratiu; alhora, desenvolupa un treball específic per a ser realitzat al carrer;
 - c) Sergio Mora, amb una obra que es mou en la frontera entre la pintura i la il·lustració, dinamitant el concepte de treball en una única direcció i disciplina;
 - d) Santiago Morilla, dibuixant amb la seva obra una trajectòria sorprenent: comença en un entorn proper a l'art urbà i s'endinsa en els darrers treballs en un terreny contextual de pintura ampliada.
- Les obres d'Arrieta, Font i Mora en particular, a més del vincle iconogràfic, mantenen característiques comunes:
 - a) hi ha una voluntat de realitzar una obra eminentment pictòrica;
 - b) expandeixen el seu treball, més enllà d'aquest suport, en altres àmbits:
 - Judas Arrieta realitza murals dintre dels espais expositius; alhora, projecta algunes de les imatges en suport tridimensional;
 - Enric Font trasllada el seu treball pictòric al carrer;
 - Sergio Mora treballa en pintura i en l'àmbit de la il·lustració.
- L'obra de Santiago Morilla ha evolucionat adquirint unes característiques diferenciades que obliguen a contemplar la seva obra amb altres paràmetres. El treball, encara que en una part es manté pictòric, es justifica per un interès site-específic i contextual. Morilla treballa a partir la realitat; Arrieta, Font i Mora s'escapen de la realitat, sobretot els dos últims.

- En l'àmbit processual, en el treball dels artistes hi ha aspectes comuns rellevants:
 - a) les fonts utilitzades poden ser triades i/o trobades per atzar, però els quatre realitzen d'una manera constant treballs de recerca i d'acumulació d'imatges;
 - b) tenen coneixement de les fonts apropiades, del seu significat i origen, valorant la importància d'aquestes com una font de coneixement;
 - c) utilitzen sistemes digitals per realitzar esbossos i previsualitzar el contingut i la composició de les obres;
 - d) utilitzen diferents sistemes per traslladar les imatges de l'esbós al suport físic que inclouen la projecció digital, la reticulació tradicional i la mà alçada.

- He analitzat detalladament, en una selecció d'obres que m'han semblat significatives, les insercions realitzades per cada artista. Les anàlisis han permès visualitzar l'origen geogràfic i l'àmbit cultural, així com el seu significat dins de les obres. He recopilat en xifres l'anàlisi detallada de les insercions analitzades i ho he inclòs en l'apartat de conclusions de cada artista. Aquestes són útils per veure'n l'origen i varietat de les fonts, i permeten extreure informació qualitativa a partir de la selecció realitzada. Els resultats quantificats s'han de considerar dins del marc de la producció dels quatre artistes, i no permeten una generalització. En qualsevol cas, són altament interessants per comprovar que, en les mostres analitzades, dominen els àmbits geogràfics del Japó i dels EE.UU, d'una manera pràcticament exclusiva. Això ve motivat, per un costat, perquè el treball de Judas Arrieta està focalitzat sobre la iconografia *manga*, i, per l'altre, perquè la cultura nord-americana és la més influent actualment en tots els vessants de la cultura popular. Pel que fa a temàtica, dominen el còmic i l'animació, i dintre d'aquests, el *manga* en particular. És molt difícil diferenciar quines apropiacions pertanyen al còmic i quines a l'animació, perquè un percentatge elevat dels *manga* i còmics apropiats tenen una versió animada en forma d'*anime* o pel·lícula d'animació. Aquí és on mostra fonamentalment la informació de primera mà extreta en les entrevistes, afirmant els artistes que els referents són majoritàriament del món del còmic.

- Valoro molt positivament el treball realitzat en la identificació de les fonts per prendre consciència de la densitat i complexitat de les fonts, i de l'espectacular volum de producció existent en les creacions gràfiques. És difícil prendre consciència de la immensa producció fins que no es recull en alguna mena de recopilació. Trobem un exemple molt clar en l'anàlisi de *47 Ronin* de Judas Arrieta on (p. 136 i següents) on, malgrat un esforç per identificar els 47 personatges, he aconseguit fer-ho en poc més de la tercera part. El fet de cercar informació de cada una de les apropiacions, evidencia la no gratuïtat de les insercions, i les possibilitats il·limitades d'evocar móns i narratives paral·leles a la realitat, quelcom que es realitza a través del còmic però que, també, en certa manera, pot produir la pintura.

INSERCIONS TEMÀTIQUES	
<i>Manga i anime japonès</i>	36
Còmic i animació (EE.UU.)	28
Cultura popular tradicional japonesa	12
Tatuatge	12
Cultura popular i tradicional espanyola	10
Grafies d'estil manga	9
Iconografia pròpia	8
Cultura popular i tradicional global variada	7
Cultura popular i tradicional d'EE.UU.	7
<i>Manga i anime coreà</i>	6
Animació internacional (coproducció)	1
Cinema EE.UU.	6
Cultura popular i tradicional catalana	3
Cultura popular i tradicional mexicana	3
Recursos gràfics del còmic en general	2
Còmic i animació (Espanya)	2
Llegendes i tradicions europees	2
Cultura tradicional anglesa	2
Capçaleres de còmics i pel·lícules asiàtiques	1
Parcs temàtics d'EE.UU.	1
Música pop francesa	1
Música rock d'EE.UU.	1
Món mitjans i reproducció	1
Referència geogràfica	1
Món del motor	1
<i>Kilroy was here</i>	1
Atracció de fira	1
OVNIs	1
Història d'EE.UU. (George W. Bush)	1
Catedral de Mallorca	1
Premsa i revistes de moda	1
Cultura popular francesa	1
Història de l'Art (França)	1
Nombre total d'insercions referenciades	176

INSERCIONS PER PAÏSOS I ÀMBITS GEOGRÀFICS	
Japó	57
EE.UU.	44
Globals	25
Espanya	13
Autoreferències / iconografia pròpia	8
Mèxic	7
Corea	6
Occident en general	4
Catalunya	3
França	3
Anglaterra	2
Cultura controeuropea	2
Genèric, Àsia	1
Euskadi	1
Nombre total d'insercions referenciades	176

Taules-resum amb les insercions analitzades en les obres de Judas Arrieta, Enric Font i Sergio Mora. Les taules amb el detall estan incloses en les seccions de conclusions de cadascun dels artistes.

Després dels comentaris específics sobre els dos apartats, m'agradaria comentar altres aspectes considerant la globalitat de la investigació:

Sobre les apropiacions

■ Insisteixo en que tan rellevant és l'apropiació com la recontextualització: les imatges desperten l'interès de l'espectador tant per ser d'un context cultural proper, com pel contrast amb el nou context en el qual s'insereixen. Els treballs amb un major component figuratiu ho reflectiran amb més claredat, com els de Sergio Mora, Óscar Seco o Gonzalo Rueda. Per exemple, en l'obra *El duende*, de Sergio Mora (p. 296), tant rellevant és la inserció de Mr. Spock, com la ubicació en un nou context, col·locat sobre una guitarra espanyola i rodejat per un porró i bolets de conte que, amb el conjunt de l'escena i la inserció, marcaran la narrativitat de l'obra.

■ L'apropiació pot comportar significats diferents:

a) hi ha insercions que aporten noves narratives a les obres, actuant la figura inserida com un element de sorpresa dins d'aquest nou escenari, però mantenint el significat original. Aquesta és una pràctica habitual, per exemple, en el treball d'Óscar Seco, on les obres segueixen el patró de crear unes escenes concretes on insereix personatges apropiats que són recontextualitzats: en *Little Nemo in Secoland* (p. 78), Seco insereix el popular personatge de Little Nemo, mantenint el significat i el rol que desenvolupava en els còmics originals *Little Nemo in Slumberland* (literalment, *El petit Nemo al País dels Somnis*); el còmic original es desenvolupava normalment en una única pàgina on s'explicava una aventura en el món dels somnis, reservant la vinyeta final per mostrar el moment de despertar-se, amb el protagonista tornant a la realitat, sobresaltat o caient del llit. Les pintures de Seco representen una última vinyeta on Nemo es desperta immers en una realitat diferent, una escena imaginada per l'artista: una escena que ell anomena *Secoland* (la terra de Seco), pintada seguint una estètica de pintura barroca flamenca o francesa.

b) Algunes obres, més enllà de la narrativitat, permeten establir metàfores visuals que faciliten que l'artista emeti valoracions, es posi o expressi opinions, d'una manera que pot recordar a l'al·legoria. També dins l'obra d'Óscar Seco, a *Guernica* (p. 80), la participació del monstre de tres caps Ghidorah i de Superman en un escenari de la guerra civil espanyola, afegeix una lectura sobre la desmesura i la desproporció de l'esdeviment, hiperbolitzant i magnificant la dimensió de la tragèdia. L'artista no pren posició per cap dels dos bàndols del conflicte, però emet una crítica ridiculitzant el fet que una societat pugui arribar a generar i patir aquest desastre.

c) Hi ha apropiacions que es realitzen atretes pel valor estètic o icònic d'una imatge, i s'insereixen en les obres; el seu significat, però, es diluirà convertint-se en un element o un fragment asignificant, difòs entre les qualitats pictòriques de l'obra. Això succeeix sovint en l'obra d'Enric Font, on, per exemple, en *RFOOOR (Mosi - peu)* (p.

211), les imatges tenen un caràcter fragmentari i les insercions es barregen i sobreposen a altres elements plàstics; aquestes, alhora, poden ser sobreposades per altres elements, evidenciant, d'una manera palimpsèstica, una manca d'intencionalitat narrativa. Els elements són apropiats però, lluny de convertir-se en un element significant dins d'una escena narrativa, esdevenen fragments d'un vocabulari propi. Una pràctica que podem trobar d'una manera semblant en les obres de Syd Mostow, *Brains 1* i *Angel Gun* (p. 68), on els referents identificats (un personatge de la sèrie *Els thunderbirds* i un bibelot de basar, respectivament), a partir de la seva representació "pictòrica", perden part del significat, convertint-se en una referència estètica i icònica dins d'un tot plàstic; aquí, les pinzellades, les taques, els gruixos, els traços i la dicció de la realització, funcionen com elements tan rellevants com les mateixes imatges representades. Aquesta segona vessant és la que va més lligada

"a l'esgotament (d'acord amb la teoria postmoderna) de les estratègies estètiques en la tasca de fer una imatge d'avui —i amb imatge volem dir narració o relat. La pintura s'adapta perfectament a la narració en termes del seu procés duracional i la rellevància de la composició, tot i que és comunicació sense paraules"³.

- Les apropiacions emfatitzen el valor de les obres d'art com generadores d'adquisició de coneixement. Les apropiacions demanen una complicitat de l'espectador que esdevé més gran com major és la seva capacitat d'identificació. Les apropiacions en obres de caràcter més narratiu requereixen que l'espectador tingui un coneixement de les fonts suficient que li permeti fer l'exercici d'identificació. En aquestes, el pintor acostuma a exhibir un major virtuosisme tècnic i compositiu, facilitant la fluïdesa de les insercions en els nous contextos i permetent mantenir les qualitats estètiques de les imatges originals; alhora, permet que un espectador que desconegui les referències culturals visuals, pugui valorar l'obra en termes només estètics i/o pictòrics.
- Un dels perills de les obres que basen part del seu potencial en el virtuosisme tècnic, està en fonamentar la presència final de l'obra en una exhibició d'habilitat minimitzant o frivolitant el contingut, o deixant que aquest quedi limitat a una "gràcia" o un acudit de consum fàcil però hàbilment representat. Quelcom que crec succeeix en treballs com els d'Antonio de Felipe; en *Buscando a dólar* (p. 70), per exemple, més enllà d'una hàbil representació de la coberta del disc de Nirvana, hi ha poca aportació en l'àmbit del contingut, limitant-se a recrear, a través de la pintura, però a la manera d'un *collage de photoshop*, una imatge altament coneguda. El contingut de la imatge, però, és pràcticament el mateix que en l'objecte original, amb només l'afegit de la simpàtica referència de la pel·lícula *Buscando a Nemo*. Aquest tipus d'obres poden despertar l'admiració tècnica per traspasar hàbilment un format gràfic a la pintura.

3 Manuel Ocampo en l'entrevista *Manuel Ocampo, Selected Paintings & Interview* [en línia] fARTiculate, 22 de novembre 2010 [consulta 17 de juny 2015]. Disponible a: <<https://farticulate.wordpress.com/2010/11/22/22-november-2010-manuel-ocampo-selected-paintings-interview/>>.

- Les obres tenen sovint una presència de contingut humorístic, condicionat en gran part per la tria de les fonts. Això, però, no té per què excloure una aproximació seriosa al contingut. Podem veure, per exemple, en l'obra de Juan Ugalde (he analitzat una obra en les pàgs. 64 i 65), referències constants a la marginalitat i el realisme social relacionades plàsticament amb insercions del món del còmic humorístic espanyol.

Iconografia

- Les fonts de les insercions són diverses, tot i que hi ha una predilecció per aquelles vinculades al còmic, la ciència-ficció i, sovint, el que podem qualificar de "sèrie B" (un producte que intenta moure's pels circuits de difusió tradicionals, tot i ser de baix pressupost econòmic).
- Iconogràficament, l'apropiació de les imatges no ve motivada tant per una utilització simbòlica o literal dels referents triats com per l'atracció estètica que senten els artistes cap a elles. Una atracció estètica o pel caràcter icònic que atorguem a determinades imatges de la televisió, el còmic, o el cinema. Sergio Mora, en una de les entrevistes realitzades defineix amb claredat la utilització recurrent en obres de l'exposició *Typical Spanglish* (pàg, 284 i següents) de la imatge de Mr. Spock, segurament el personatge més conegut de la sèrie *Star Trek*:

"Jo, per exemple, poso en algunes obres a Mr. Spock, però no sóc un súper *trekkie*; vull dir que igual des de fora se'm pot veure com un súper *freak*, que tot el dia deu estar veient *Star Trek*, però jo potser hauré vist deu capítols...; el que passa és que m'agrada la icona. És quelcom semblant a l'energia que em dóna, més enllà de què va la sèrie o el que és el personatge; és una manera de representar una visió còsmica perquè és un personatge que està tot el dia a la nau donant voltes, i també té un paral·lelisme de veure el planeta com una nau"⁴.

I, encara més explícitament, afegeix: "És més, jo ni tan sols sóc *fan* del personatge, jo sóc *fan* de la imatge; m'agrada, però fins i tot em pot aborrir veure *Star Trek*...". Arrieta es refereix d'una manera semblant a la imatge de Mazingher Z, revisitada sovint en el seu treball; no hi ha un afany de col·leccionisme o devoció pel personatge, sinó una pura atracció estètica i icònica. Malgrat que Arrieta té una implicació gran amb les imatges, perquè treballa amb un contingut molt focalitzat, també utilitza els referents d'una manera estètica, com un estratègic reclam per produir un apropament de l'espectador cap a allò que coneix i identifica. Les cites que fa Enric Font d'estètiques retrofuturistes de les pel·lícules de John Carpenter (*Escape from New York*, 1981; *Escape from L.A.*, 1996), per l'exposició *Andratx 2310*, (p. 230), no suposen una devoció per la filmografia del cineasta, sinó la necessitat de dotar a les obres d'un context visual i cultural que estableixi complicitats amb l'espectador i el traslladi als contextos als que vol fer referència en les pintures.

4 Extracte de l'entrevista realitzada a l'estudi de l'artista el 6 de novembre del 2013. La transcripció està disponible en les p. 459-466.

- La utilització d'una iconografia aliena permet la creació de nous significats difícilment aconseguibles sense l'apropiació: una imatge nova pot importar el contingut existent en una imatge aliena apropiada i utilitzar-lo. Per exemple, en l'obra *Woody Boogie Spookie*, d'Enric Font, s'analitza la fusió d'un voltor i un Pinotxo (p. 222). La imatge representa un irònic depredador-mentider basat en les dues imatges de Walt Disney; el seu significat seria difícilment assolible amb els mateixos matisos sense les referències als personatges del conegut dibuixant nord-americà.

Apropiació, collage, readymade, recontextualització

- Les imatges apropiades aporten un component de *collage* i *readymade*, amb la incorporació de petits fragments que faciliten noves creacions. L'apropiació no és el fonament de les obres, sinó tan sols un recurs. Les insercions d'imatges analitzades en les obres conformen un conjunt d'apropriacions, però seria un error considerar que l'essència d'aquests treballs és l'apropiacionisme. L'apropiació s'utilitza com una eina en determinats elements de l'obra, però no és la finalitat de l'obra en sí mateixa; sí que ho era, en dècades precedents, en el treball d'artistes de la postmodernitat com Sherrie Levine o Richard Prince –amb un treball aquest darrer també amb imatges de cultura popular–.

“Com estratègia de llenguatge, l'apropiacionisme crític es situa en un dels paràmetres fonamentals del postmodern, ja que no suposa una radicalització dels recursos de la cita, l'al·lusió o el plagiat que caracteritzen la pràctica artística postmoderna; com estratègia crítica implica una actitud de revisió, de relectura, de presa de consciència de la influència dels sistemes d'exposició i comercialització sobre l'obra d'art, la seva dependència del context institucional i del discurs històric per ell determinat”⁵.

Les insercions analitzades les podem considerar apropiacions, sí, però també podem dir alhora que són *descontextualitzacions* o *recontextualitzacions*. Com la fusió de cultura popular i tradició que fa Judas Arrieta a *West Meets East* (p. 159), creant un nou escenari urbà i apocalíptic que ens impressiona encara que no siguem capaços d'identificar les múltiples cites presents al món del còmic; gaudirem més, però, una vegada reconeguem els elements de *Tekkonkinkreet* o de *Memories*. L'apropiació permet incorporar quelcom de la font dins de l'obra, facilitant que la imaginació de l'espectador es desplaci per les imatges que contempla, però també pels contextos i referències que evocuen. Hi ha ocasions en que l'obra només té un sentit complet amb l'apropiació: *Ximpanzès de l'espai* (p. 226), d'Enric Font, només té sentit amb l'aparició dels personatges de la pel·lícula *Space Chimps*, i *El duende* (pag. 296), de Sergio Mora, només es pot percebre en la seva plenitud amb el coneixement de Mr. Spock; un ús, aquest, de la imatge apropiada, llunyà del que puguin fer Narcís Gironell o Alfonso de Felipe, per exemple, on domina una reivindicació estètica sota l'aspecte d'un *collage* visual amb major o menor gràcia formal i compositiva.

5 MARTÍN PRADA, Juan. *La apropiación posmoderna. Arte, práctica apropiacionista y teoría de la posmodernidad*. Madrid: Editorial Fundamentos, 2001, p. 7.

Sampleig i *cameo*

- Com hem vist, doncs, en les obres analitzades, les apropiacions es realitzen en part per enriquir i dotar a les obres d'un context i unes referències culturals. L'artista agafa una imatge aliena i la incorpora com un element del *puzzle* en la seva nova creació. Encara que Walter Benjamin afirmés que l'obra d'art perdia l'aura amb la seva reproductibilitat, podem pensar en un procés just a l'inrevés, on els elements que s'insereixen són triats per la seva aura d'icones culturals, elements visuals d'un llenguatge universal. Tot plegat és relacionable amb el concepte del duchampià *ready-made*, de l'assemblatge, dels *combine paintings* de Rauschenberg, de la creació d'una obra nova a partir d'un material trobat o cercat. Quelcom similar a la idea del sampleig, del discjokei, del fragment que l'artista insereix deliberadament en el seu treball. En paraules de Nicolas Bourriaud, aquest és un dels processos de l'art actual: "*sampling* d'imatges i informacions, reconversió de formes ja socialitzades o historiades, invenció d'identitats col·lectives"⁶. Artistes que insereixen *samplejos* de la cultura popular en la pintura. Editar el que ja existeix. "No és tant un problema de creació com d'interpretació"⁷. No és tant un tema de reproducció, com de construir "a partir de". Disposem d'un material que ja està fet i que el considerem un bagatge a la nostra disposició per crear una obra nova. Quelcom semblant a crear una història nova convidant a participar-hi a personatges coneguts. No és cap novetat en la producció pictòrica reinterpretar temes i inserir cites de la pròpia història de l'art. En el tema que ens ocupa, a més d'utilitzar referents i cites de la història de l'art, se n'afegeixen de diferents àmbits de la cultura popular, aconseguint proximitat i empatia amb l'espectador. Les referències, que en el cas de les cites a la història de l'art són reconegudes per una minoria entesa, quan provenen de la cultura visual popular són reconegudes per la majoria de la societat, perquè són imatges que es passen per la seva quotidianitat, evidenciant una línia cada cop més difosa entre *high* i *low* art.

Cultura popular, cultura de masses i quotidianitat

- Les obres analitzades evidencien una atracció dels artistes per dos valors estètics:
 - a) el valor icònic d'algunes imatges de la cultura popular, que ja he comentat;
 - b) els objectes de la cultura de consum i la cultura de consum en sí mateixa.
- Arrieta, Font i Mora sovint parlen de les imatges inserides com imatges que han estat presents en algun moment en la quotidianitat de les seves vides. En les primeres pàgines d'aquesta investigació em referia a conceptes com cultura popular i cultura de masses, intentant acotar-ne el significat. No esmentava el concepte de quotidianitat i és quelcom que va apareixent en l'anàlisi de les obres. Els artistes realitzen una recerca intencionada d'algunes imatges, però produeixen d'una manera natural unes obres amb

6 BOURRIAUD, Nicolás. *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora, 2008, p. 126.

7 Museu Picasso, Barcelona. [25 de juliol de 2012]. Vist per... Martí Peran. [Arxiu de vídeo]. Recuperat de <https://www.youtube.com/watch?v=TmBC4SBd7zM>.

referències a tot aquell material que els envolta en el dia a dia. Hi ha una certa voluntat de construir obres d'art sense haver d'anar buscar el material més enllà de les imatges que ens envolten en un dia normal i corrent. La nostra vida està plena d'elements de la cultura de masses que tothom reconeix i identifica: determinades sèries de televisió, determinats personatges d'animació, determinades tires còmiques del diari, determinades pel·lícules... Tot això conforma una cultura popular que no cal anar a cercar-la enlloc perquè és la de la quotidianitat. Nicolas Bourriard diferencia la cultura popular del quotidià; "sobretot, el quotidià sembla ser avui un terreny molt més fèrtil que la «cultura popular», forma que només existeix en oposició a l'«alta cultura» i arran d'ella"⁸. Jo em decanto per pensar que la quotidianitat conforma la cultura popular.

- Les darreres dècades, la presència massiva i continuada d'una cultura anomenada de masses en els mitjans de comunicació, s'ha caracteritzat per ser de consum fàcil i globalitzant, exportada a tot el món des dels països que la generen. La pintura no es desenvolupa d'una manera aliena a aquest fenomen, sinó que utilitza part de les imatges que genera com un element visual més.

"L'apropiació és tan eficaç perquè procedeix per una abstracció en la qual el contingut o el significat específic d'un grup social es converteix en una forma cultural general en l'estil d'un altre grup. (...) Aquí resideix la funció tant econòmica com disciplinària dels mites de la cultura de masses: funcionen com substituïts de l'expressió social activa i com coartades per la direcció consumista. Apropiar-se de significats col·lectius i retransmetre'ls com significant "populars", dividir i conquerir, mercantilitzar i fer circular"⁹.

Una transversalitat més enllà de la iconografia

- Les apropiacions i les cites evidencien la transversalitat a nivell iconogràfic d'una manera gairebé incontestable; com hem vist, aquesta, però, no es limita a l'àmbit de la imatge, sinó que pot anar més enllà, referint-se a maneres de fer parcialment apropiades d'altres circuits. Santiago Morilla, per exemple, parla, referint-se al seu treball, "d'entendre el mapa cartogràfic global com un llenç en el qual pots inserir petites bombes gràfiques", en una apropiació de determinades estratègies de l'art urbà, com el *bombing* i l'*sticker art*¹⁰. El treball de Morilla permet establir paral·lelismes amb dinàmiques fins ara alienes al món de la pintura, però que l'artista pot utilitzar de manera metodològica o processual.

8 BOURRIARD, Nicolás. *Op. Cit.* p.56.

9 FOSTER, Hal. "Recodificaciones: hacia una noción de lo político", dins de *Modos de hacer*. En el segon paràgraf, fent referència a les *Mitologies* de Roland Barthes.

10 Extracte de l'entrevista realitzada el 4 de setembre de 2013. La transcripció està disponible en les p. 467-478.

Globalització i pèrdua de jerarquies

- En l'àmbit iconogràfic, l'anàlisi de les obres ens ha permès constatar que les fonts apropiades pertanyen a diferents cultures d'arreu del món, encara que dominen amb diferència les provinents del Japó i dels EE.UU. Tot i que hi ha esments a una cultura local, les apropiacions pertanyen sobretot a fonts que han aconseguit una difusió global a través dels mitjans.
- En l'àmbit de la difusió, hem comprovat que les xarxes permeten la visualització d'una obra en qualsevol lloc del món només uns instants després d'haver-se creat; això funciona bidireccionalment, en funció de si observem l'artista com a receptor (depredador) o emissor (creador).
- Les obres evidencien una barreja i fusió dels àmbits d'apropiació. Tornant a l'obra anteriorment comentada *Guernica*, d'Óscar Seco (p. 80), trobem quatre elements rellevants en l'escena representada que pertanyen a cultures diferents i allunyades:
 - la guerra civil espanyola, un fet dramàtic, provinent de l'àmbit històric;
 - Ghidorah, un monstre de tres caps apropiat de la cultura popular japonesa;
 - Súperman, el superheroi de ficció més universal, provinent de l'àmbit del còmic nordamericà;
 - el logotip del gegant de la indústria automobilística alemanya Mercedes-Benz.

Els quatre elements es fusionen malgrat aquesta diferència en l'origen, evidenciant:

- a) una globalització dels referents, fusionant elements de cultures i àmbits diferents;
- b) una "democratització" de les fonts, amb una desaparició de les jerarquies en tots els àmbits.

- Jean-Pierre Wernier afirma que

"parlar de mundialització de la cultura és un abús del llenguatge. (...) Com a màxim es pot parlar de la globalització de certs mercats dels béns anomenats "culturals" (cinema, audiovisual, disc, premsa, en particular les revistes)"¹¹.

Però Wernier no diu que aquests béns culturals són els que conformen la cultura quotidiana, que és la que consumim cada dia. Existeix una mundialització que fa que un nen de Barcelona i un nen de Toronto puguin estar immersos en iconografies similars, provinents de les mateixes fonts mediàtiques: miren les mateixes sèries de televisió, consumeixen les mateixes pel·lícules al cinema i adopten unes icones culturals similars.

"La humanitat es troba ara davant d'un fet insòlit: centenars de milions de ciutadans de tots els països i de diferents cultures es troben convocats de manera massiva a veure les

11 WARNIER, Jean Pierre. *Op. Cit.* p. 97.

mateixes imatges, a sentir els mateixos relats, a seguir les mateixes històries i a captar els mateixos missatges. Com tot a la vida, aquesta nova realitat representa, alhora, una gran oportunitat i un gran perill”¹².

- Sergio Mora incorpora a Porky Pig dins de *La cuadrilla caníbal* (p. 291) de *Typical Spanish*, perquè considera que és part de la seva cultura: va créixer amb la companyia del personatge, independentment de que aquest fos creat a EE.UU. La confrontació o la fusió cultural que planteja Arrieta en les pintures, és la plasmació gràfica d’una realitat cultural que ja existeix dins de les nostres ments, on conviuen Doraemon, Bruce Lee i Bob Esponja i on potser comparteixen habitació amb els personatges clàssics de *Viatge a l’Oest* (p.160). En *Momotaro* (p. 130), podem analitzar formalment l’obra des de la perspectiva d’una pintura *allover* dintre dels cànons d’una pretesa abstracció oriental, però alhora no podem perdre de vista la presència visual del símbol oriental del *Ying yang*. Si revisem les taules amb les anàlisis de les insercions en les obres d’Arrieta, Font i Mora, comprovarem que les estrangeres s’imposen per una gran majoria i, així i tot, els artistes es referiran amb comoditat a aquestes fonts com quelcom conegut i familiar. Podem identificar i diferenciar l’origen de les fonts, però el seu abast podem considerar que és mundial. Sens dubte que en aquest procés hi tenen molt a veure els mitjans de comunicació i la cultura de masses:

“el poder la televisió és encara més fort a través de la generació de simbolismes, a través de la generació d’imaginari de referència, d’icones de referència. (...) La força del llenguatge audiovisual és el que crea les nostres metàfores, en altres paraules, els nostres simbolismes, els nostres referents, el nostre imaginari, i aquest crea la nostra cultura i els valors en què aixequem la nostra convivència”¹³.

- Una altra de les conseqüències de la globalització és la pèrdua d’“exotisme” de les imatges. Una apropiació que dècades enrera podia tenir un component atractiu per la seva vinculació a un lloc remot, una vegada les imatges es globalitzen i són conegudes per tots, perdent aquell atractiu que sovint caracteritza a l’“estraner”. Serà difícil, amb l’ús global de les xarxes, recuperar l’atracció pel que és desconegut i remot, perquè tot arriba a tot arreu.

La pintura

- Què és el que en definitiva acaba fent que definim a un artista com a pintor o no? Una resposta ràpida podria ser que treballi amb uns interessos propis del medi en els àmbits de la composició, espais i tècniques; ràpidament podríem objectar que els interessos de Giotto i els de Mark Rothko són massa dispars per a estar dins del mateix sac, però així i tot, a tots dos els considerem, sense cap mena de dubte, pintors; una altra possible resposta podria ser la capacitat de resoldre la representació d’una imatge de-

12 CARBONELL, Josep Maria. *El primer poder. El nou protagonisme dels mitjans de comunicació*. Barcelona: Raval Edicions SLU, 2008, p. 85 i 86.

13 *Ibid.* p. 108.

limitada per quatre costats, tancada dins de la tradicional finestra; aquest tancament, però, sempre hi és, tant en un quadre de Julian Schnabel com en un mural de Diego Rivera; una altra podria ser també la capacitat de transmetre sensacions a través d'una imatge bidimensional amb un medi fluid, però això és quelcom gairebé inherent al medi per la seva aplicació manual. Per més definicions que busquem, és complicat trobar arguments que puguin excloure de la categoria de pintura la realització de noves pràctiques en nous espais. La pintura, definitivament, està en un territori ampliat en el qual ha deixat de ser rellevant que sigui considerada o no pintura com a tal; el que preval per sobre de les disciplines és la capacitat de l'artista de generar imatges adequades i representatives del temps que li ha tocat viure. La cultura popular ha esdevingut una peça clau per aquesta ampliació; primer, per la inserció d'unes imatges de la seva quotidianitat dins del concepte tradicional de la pintura, i segon, perquè ha portat a l'artista a apropiarse de les seves estratègies.

Un pintor tot-terreny

- El pintor, doncs, ha esdevingut un tot-terreny sense prejudicis per traspassar disciplines i circuits. Això està motivat per un cúmul complex de factors, que afecten tant els mateixos interessos creatius, com la viabilitat econòmica del seu treball. L'adaptació de l'obra a múltiples formats permet l'accés a diferents circuits augmentant les possibilitats de moure exitosament l'obra. El gran avantatge dels darrers anys, també en el món de l'art, ha estat l'arribada d'internet, que facilita, d'una manera de moment lliure, visibilitat i moviment de les obres i un contacte directe entre usuaris impensable fa dues dècades, deixant incomptables portes obertes pels artistes.
- En aquestes pàgines hem vist, entre el de molts altres artistes, el treball de Sixe Paredes. Fa uns anys era conegut com a Sixe Art, popular artista de graffiti al carrer. En aquests moments és un pintor amb projecció internacional, amb una producció pictòrica continuada i exhibint la seva obra amb regularitat. Alhora, sense deixar de pintar graffiti, ha fet evolucionar a aquests cap a un muralisme gairebé monumental. És pintura, però amb uns interessos i continguts específics. Sixe, com ja hem vist, a més, produeix objectes tridimensionals amb ceràmica i tapís, tècniques tradicionals i poc habituals en el panorama de l'art contemporani. Un dels artistes que he analitzat amb profunditat, Santiago Morilla, fa vuit anys pintava murals en espais legals. Avui projecta intervencions efímeres en el paisatge que, amb l'ús de les noves tecnologies, permeten la seva visualització a través de la xarxa, exhibint alhora el procés de realització a través de vídeos i fotografies.

I una reflexió final de tancament

Una revisió dels punts de les conclusions em permet tancar la investigació creient que aquesta ha satisfet les expectatives i objectius. Penso que he aportat, com em proposava, evidències de les insercions de la cultura popular en la producció pictòrica de les darreres dècades. Amb l'estudi de cas múltiple, endinsant-me en la producció de quatre artistes

contemporanis, he trobat la manera de mostrar-ho gràficament; l'estudi del seu treball ha permès, a partir d'un punt d'inici comú, una aproximació a interessos específics i trobar vincles amb la producció d'altres creadors. L'anàlisi exhaustiva ha permès extreure'n conclusions i posar unes bases que permetrien properes investigacions en una línia similar. Aquesta no té perquè ser una investigació tancada; tant per la metodologia seguida com per l'objecte de la investigació, podria ser aplicable en altres treballs pictòrics i continuar amb altres obres i/o altres artistes. El procés mixt seguit crec que ha permès, doncs, posar de manifest amb múltiples evidències la transversalitat entre la cultura visual popular i la pintura contemporània.



Bibliografia

Llibres i articles en llibres:

- AA.VV. *Behind Illustrations*. Barcelona: IndexBook, 2012.
- AA.VV. *Cultura porqueria / Cultura basura. Una espeleologia del gust*. Barcelona: Institut d'Edicions de la Diputació de Barcelona, 2003.
- AA.VV. *El Revival Pop del Equipo Límite: del Pop-Art al Neo-Kitsch. Equipo Límite, 10 años atadas*. València: Generalitat Valenciana, 1998.
- AA.VV. *Representa 04. De la calle al museo*. Benicarló: Colors Zoo, 2005.
- AA.VV. *Spain in different. Post-Pop and the New Image in Spain*. Juliol-Agost 1998, Sainsbury Centre for Visuals Arts, Norwich; febrer-març 1999, Museu de la Ciutat, València. València: 1999, Consell General del Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana.
- ANDERSON, Kirsten. *Pop Surrealism: The Rise Of Underground Art*. San Francisco: Last Gasp, 2006.
- ARDENNE, Paul. *Un arte de contextual*. Murcia: Cendeac, 2006.
- BANSKY. *Wall and Piece*. Londres: Century, 2006.
- BERTI, Gabriela. *Pioneros del Graffiti en España*. València: Editorial de la Universitat Politècnica de València, 2009.
- BLANCO, Paloma i AA. VV. (CARRILLO, Jesús; CLARAMONTE, Jordi; EXPÓSITO, Marcelo). *Modos de hacer. Arte crítico, esfera pública y acción directa*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca, 2001.
- BONET, Juan Manuel. *De la valencia metafísica. Catàleg de l'exposició Figuraciones. De la Valencia metafísica*. Madrid: Obra Social Caja Madrid, 1999.
- . *Notas para un diario de Muelle de Levante, en el catàleg de l'exposició Muelle de Levante*. Valencia: Club Diario Levante, 1994.
- BOU, Louis. *Street Art*. Barcelona: MONSA Ediciones, 2008.
- . *Ultimate street art. A celebration of graffiti and urban art*. Barcelona: MONSA Ediciones, 2008.
- BOURRIAD, Nicolas. *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora, 2006.
- . *Postproducción*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora, 2004 (ed. 2009).
- BURKE, Peter. *Formas de historia cultural*. Madrid: Alianza Editorial, 2006.
- . *La cultura popular en la Europa moderna*. Madrid: Alianza Editorial, 1991 (ed. 1996).
- BUSQUET, Jordi. *El Sublim i el vulgar. Els intel·lectuals i la "cultura de masses"*. Barcelona: Edicions Proa S.A., 1998.
- CANO, Genís; RABUÑAL, Anxel. *Barcelona Murs*. Barcelona: Ajuntament de Barcelona, Regidoria d'Edicions i Publicacions, 1991.
- CARBONELL, Josep Maria. *El primer poder. El nou protagonisme dels mitjans de comunicació*. Barcelona: Raval Edicions SLU, 2008.
- COURTIE, Maxime i FORNER ARIN, Óscar. *Welcome to Colors Zoo: the International Graffiti Reference*, Benicarló: Colors Zoo, 2004.
- CRUZ, Manuel; MOREY, Miguel; G. ROMERO, Pedro; TORRES, Francesc. *Pretérito imperfecto, Memoria y arte contemporaneo. Exit Express*, núm. 35, 4 de abril de 2008.
- CUADRADO, Jesús. *Atlas español de la cultura popular, vol. 1. De la historieta y su uso : 1873-2000*. Madrid : Sin-sentido, 2001.
- DALQUIE, Claire. *Ilustración, hoy: Nuevas tendencias en ilustración de vanguardia*. Barcelona: IndexBook, 2010.
- DE CERTEU, Michel. *La invención de lo cotidiano*. México: Universidad Iberoamericana, 1996.
- DIEGO, Jesús de. *Graffiti la palabra y la imagen: un estudio de la expresión en las culturas urbanas en el fin del siglo XX*. Barcelona : Los Libros de la Frontera, 2000.
- DUKES JORDAN, Matt. *Weirdo Deluxe: The Wild World of Pop Surrealism and Lowbrow Art*. San Francisco: Chronicle Books, 2005.
- DZIEWIOR, Yilmaz; HOPTMAN, Laura; GROSENICK, Uta. *The Art of Tomorrow. A compelling forecast of the art of tomorrow by the seventy-seven artists who will define it*. Berlin: Distanz, 2010.
- FAVELL, Adrian. *Before and After Superflat: A Short History of Japanese Contemporary Art, 1990 – 2011*. Hong-Kong: Blue Kingfisher Ltd. / Timezone 8, 2011.

- GANZ, Nicholas. *Graffiti. Arte urbano de los cinco continentes*. Barcelona: Gustavo Gili, 2004.
- GODOY, Maria Jesús i ROSALES, Emilio. *Imagen artística, imagen de consumo. Claves estéticas para un estudio del discurso mediático*. Barcelona: Ediciones del Serbal, 2009.
- GOPNIK, Adam and VARNEDOE, Kirk. *High and Low: Modern Art and Popular Culture*. New York: Museum of Modern Art, 1993.
- GUASCH, Anna María. *El arte del siglo XX en sus exposiciones, 1945-1995*. Barcelona: Del Serbal, 1997.
- . *El arte último del siglo XX. Del posminimalismo a lo multicultural*. Madrid: Alianza Editorial, 2000.
- GUDIS, Catherine. *Helter Skelter, L.A. Art in the 1990s*. Los Ángeles: Museum of Contemporary Art, 1992.
- GUINS, Raiford; ZARAGOZA CRUZ, Omayra. *Popular Culture. A Reader*. Thousand Oaks, Califòrnia: SAGE Publications Ltd, 2005.
- HALFEN, Louis. *From Spray 2 Screen*. Benicarló: Colors Zoo, 2004.
- HERTZ, Richard. *Jack Goldstein and the CalArts Mafia*. Ojai, California: Mineola Press, 2003.
- HUNDERTMARK, Christian / C100. *The Art of Rebellion 1 – World of Street Art*. Mainaschaff: Publikat Verlags, 2003.
- . *The Art of Rebellion 2 – World of Urban Art Activism*. Mainaschaff: Publikat Verlags, 2006.
- . *The Art of Rebellion 3 – The book about Street Art*. Mainaschaff: Publikat Verlags, 2010.
- INNERARITY, Daniel. *El nuevo espacio público*. Madrid: Espasa Calpe, S. A., 2006.
- KLANTEN, Robert i HELLIGE, Hendrik (ed.). *Illusive 2 – Contemporary Illustration and its Context*. Berlin: Die Gestalten Verlag, 2007.
- LEWISOHN, Cedar. *Abstract Graffiti*. London, New York: Merrell Publishers, 2011.
- . *Street Art: The Graffiti Revolution*, London: Tate Publishing, 2008.
- LIPPARD, Lucy R. *El Pop Art*. Barcelona: Ediciones Destino, 1993.
- LIVINGSTONE, Marco. *Pop Art: A Continuing History*. Londres: Thames and Hudson, 2000
- LUCIE-SMITH, Edward. *American Art Now*. New York, William Morrow & Co, 1985.
- . *Edward. Movimientos artísticos desde 1945*. Barcelona: Ediciones Destino S.A., 1995.
- LUNA, Joan S. *Los colores del underground*. Bilbao: Astiberri Ediciones, 2009.
- MARTEL, Frédéric. *Cultura mainstream. Cómo nace los fenómenos de masa*. Madrid: Santillana Ediciones Generales, S.L.
- MIRÓ, Neus; AA.VV. *Ficciones urbanas / Hiriko Fikzioak*. San Sebastián: Diputación Foral de Guipúzcoa, Koldo Mitxelena Kulturunea, 2011.
- MORA, Sergio. *El niño rock*. Barcelona: Lurnweg Editores, 2014.
- . *Kamasutra*. Madrid: Artichoque, 2007.
- . *Typical Spanglish*, Barcelona: Ediciones La Cúpula, 2013.
- MORILLA, Santiago; AAVV. *Un aviso a navegantes*. Madrid: Embajada de España, Seúl; Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, 2012.
- . *Index Falls. Santiago Morilla*. Carrara: Database, 2013.
- MORILLA, Santiago y Hurtado, Eduardo. *In Rem Vers*”. Madrid: Galería José Robles, 2012.
- MIRZOEFF, Nicholas. *An Introduction to visual culture*. London, New York: Routledge, 2009.
- MURAKAMI, Takashi. *Superflat*. Japó: MADRA Publishing Co., 2000.
- OLSEN, Nils. *Tilo Baumgärtel*, dins del catàleg AA.VV. *De Leipzig a Düsseldorf: Figuración Alemana Actual*. A Coruña: Museo de Arte Contemporáneo Unión Fenosa, 2006.
- PHILLIPS, Jim. *Surf, Skate and Roc Art of Jim Phillips*. Atglen: Schiffer Publisghing Ltd., 2004.
- MARTÍN PRADA, Juan. *La apropiación posmoderna. Arte, práctica apropiacionista y teoría de la posmodernidad*. Madrid: Editorial Fundamentos, 2001.
- RIGGLE, Nicholas Alden. *Street Art: The Transfiguration of the Commonplaces*. *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Vol. 68, Issue 3 (248-257), 2010.

- RIVAS, Francisco. Pepe Nebot o la desmesura. *Pepe Nebot*. Catàleg exposició Palau Sollellic, Palma de Mallorca, 1991.
- ROBINSON, David. *Soho Walls Beyond Graffiti*. Nova York: Random House Value Publishing, 1994.
- ROGER, Alain. *Breu tractat del paisatge*. Barcelona: Edicions La Campana, 2000.
- SCOLARI, Carlos A. *Narrativas Transmedia*. Madrid: Deusto Ediciones, 2013.
- SELZ, Peter. *Theories and Documents of Contemporary Art*. Berkeley: University of California Press, 1996.
- SENO, Ethel (ed.). *Trespass. Historia del arte urbano no oficial*. Colonia: Taschen, 2010.
- SHAW, Jim. *My Mirage*. New York: Metro Pictures, 2011.
- STIEGLITZ, J. E., *El malestar de la globalización*. Taurus. Madrid, 2002. Citat a Carbonell, Josep Maria. *El primer poder. El nou protagonisme dels mitjans de comunicació*. Barcelona: Raval Edicions SLU, 2008.
- SUÁREZ, Mario. *Los nombres esenciales del arte urbano y del graffiti español*. Barcelona: Lunwerg S.L., 2011.
- VIRILIO, Paul. *El ciber mundo, la política de lo peor*. Madrid: Ediciones Cátedra, S.A., 1999.
- WAGSTAFF, Sheena. *Comic Iconoclasm*. London: Institute of Contemporary Arts, 1987.
- WARNIER, Jean Pierre. *La mundialización de la cultura*. Quito, Ecuador: Ediciones ABYA-YALA, 2001.
- WILLIAMS, Robert. *Lowbrow Art of Robert Williams*. San Francisco: Last Gast, 1994.

Articles en premsa, revistes i altres mitjans impresos:

- ALDAMA, Zigor. *Judas Arrieta / Artista multimedia: "El arte me permite convertirme en lo que no soy"*. Entrevista amb l'artista realitzada l'octubre del 2007 a Shangai. Document word. Documentació facilitada per l'artista.
- ABARCA, Javier. *El postgraffiti, su escenario y sus raíces: graffiti, punk, skate y contrapublicidad*. Director: Agustín Martín Francés. Madrid: Universidad Complutense, 2010 (tesis doctoral).
- ANDRÉS, Juan G. *Judas Arrieta, pintor y artista: "Intento pintar como si fuese un artista chino; es imposible, pero divertido"*. Noticias de Gipuzkoa Domingo, 15 de enero de 2006, p. 80.
- ARRIETA, Judas; AA.VV. *Abstract Comics*. Pekin: MA Studio, 2007.
- . *2011 East meets West*. Text per l'exposició facilitat per l'artista.
- . *MANGA ART: Arte o desastre* (2012). Text facilitat per l'artista.
- . *MA Studio by Judas Arrieta* [Material gràfic]. Pekin: MA Studio, 2007. Vuit postals amb imatges gràfiques de l'artista dins d'una carpeta de 167 x 107 x 4 mm.
- CAMPS, Eudald. Del carrer a la Galeria d'Art. *Bonart* [Girona], núm. 138, abril 2011, p.35.
- CASTRO FLÓREZ, Fernando. Mal de la azotea, text publicat dins del catàleg *Un aviso a navegantes*. Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, 2012.
- COROMINAS, Maria José. Lluís Fuster: sus perros por el mundo y el mirador. *Última Hora*. 30 de març, 2014.
- DELGADO, Manuel. La ciutat Tatuada. *Barcelona Metròpolis Mediterrània*. Barcelona: Ajuntament de Barcelona, 1992. Núm. 21.
- GAZIN, Nicholas. Piss and Root Beer. *Vice*. Vol. 20, N. 10, Novembre 2013, p. 64-69.
- GRAELL, Vanessa. Más allá del "Street Art". *El Mundo Catalunya*. Tendències. Any IX, núm. 412. Dijous, 12 de setembre, 2013. Suplement d'El Mundo, edició Catalunya.
- GUASCH, Anna M., El arte de los ochenta y las exposiciones en *D'Art: Revista del Departament d'Historia de l'Art*, ISSN 0211-0768, N° 22, 1996, Universitat de Barcelona: Departament d'Història de l'Art, p. 143-162.
- KUPIT, Donald. The Appropriation of Marginal Art in the 1980s. *American Art*, Vol 5, Núm 1/2 (hivern-primavera 1991), p. 132-141.
- MOLEZÚN, Fernando. Héctor Francesch, pintor de clicks. "Su olor me hace niño de nuevo". *Ya Es Sábado, La Voz de Galicia*, 8 març 2014, p. 6-7.
- OLSEN, Nils. Tilo Baumgärtel, dins del catàleg AA.VV. *De Leipzig a Düsseldorf: Figuración Alemana Actual*. A Coruña: Museo de Arte Contemporáneo Unión Fenosa, 203., p. 29

- RUBIO NOMBLLOT, Javier. *El cómic abstracto*. ABC Cultural, Madrid, 23 d'octubre de 2010.
- SMOLIK, Noemi. Entrevista con Neo Rauch. Mitología de un pintor. *EXIT Express*, Revista de Información y debate sobre arte actual. #48, diciembre 2009.
- SUÁREZ FERNÁNDEZ, José Carlos. *Equipo Crónica: crónica de un equipo (1964-1981)*. Directora: Inmaculada Julián. Barcelona: Universitat de Barcelona, 1990 (tesi doctoral).
- VIDAL, Jaume. Minimitzar. *El País*, 27 de març, 2003.
- WAELDER, Pau. Hackear el paisaje. *VB_Exposición Visible #1*, Palma de Mallorca. 2013.

Documents electrònics:

- AA.VV., *Inserció del cómic en el àmbit de la pintura II: De Juan Ugalde y Patricia Gadea al Equipo Límite* [en línia]. Universidad Complutense de Madrid, ARTE20, Revista Digital Universitaria de Arte Contemporáneo [consulta: 16 de juny 2014]. Disponible a <<http://pendientedemigracion.ucm.es/info/arte2o/seccion1/subseccion1/documento1/docuarte.htm>>.
- Abarca, Javier. *Qué es en realidad el arte urbano* [en línia]. Urbanario. [consulta: 15 de juny, 2015]. Disponible a: <<http://www.urbanario.es/articulos/articulo/art/que-es-en-realidad-el-arte-urbano/>>.
- Acosta, Laura. *La experiencia a través del dibujo* [en línia]. [consulta: 28 d'octubre 2014]. Disponible a: <http://www.juancarlosbracho.com/textos/La_experiencia_a_traves_del_dibujo.pdf>.
- Aimeur, Carlos. *El IVAM de la polémica: las broncas que han marcado su historia*. [en línia]. Valencia Plaza [consulta: 4 de maig, 2015]. Disponible a: <<http://www.valenciaplaza.com/ver/144310/el-ivam-de-la-polemica-las-broncas-que-han-marcado-su-historia.html>>.
- Al Pastificio Cerere, Nidi di Santiago Morilla* [en línia]. [consulta: 18 d'octubre 2014]. Disponible a: <<http://www.abitarearoma.net/eventi/2010/03/23/al-pastificio-cerere-nidi-di-santiago-morilla/>>.
- Al trot* [en línia] [consulta: 8 d'abril 2015]. Disponible a: <<http://santiagomorilla.blogspot.com.es/2014/07/al-trot.html>>.
- Albert Pinya* [en línia]. Centro Cultural Contemporáneo Pelaires [consulta: 13 de maig 2015]. Disponible a: <<http://www.pelaires.com/artista/albert-pinya/>>.
- Alonso Molina, Óscar. *Dibujando boca abajo, mirando de frente al cielo* [en línia]. 2012 [consulta: 7 novembre, 2012]. Disponible a: <<http://www.santiagomorilla.com/index.php?/texts/>>.
- Alonso Molina, Óscar. *Ornamento y detonación* [en línia]. 2011 [consulta: 7 novembre, 2012]. Disponible a: <<http://www.santiagomorilla.com/index.php?/texts/>>.
- Arte 20. Inserción del cómic en el ámbito de la pintura II: De Juan Ugalde y Patricia Gadea al Equipo Límite. Universidad Complutense de Madrid, ARTE20, Revista Digital Universitaria de Arte Contemporáneo [en línia]. [consulta: 16 de juny 2014]. Disponible a <<http://pendientedemigracion.ucm.es/info/arte2o/seccion1/subseccion1/documento1/docuarte.htm>>.
- Arroyo Fernández, María Dolores. Inserción del cómic en el ámbito de la pintura II: De Juan Ugalde y Patricia Gadea al Equipo Límite [en línia]. Universidad Complutense de Madrid [consulta: 21 de març, 2014]. Disponible a: <<http://pendientedemigracion.ucm.es/info/arte2o/seccion1/subseccion1/documento1/docuarte.htm>>
- Atrium. *A través del graffiti: de la pared a los libros* [en línia]. Vitoria-Gasteiz: 2009 [consulta: 12 novembre, 2012]. Disponible a: <<http://www.artium.org/Castellano/Exposiciones/Exposicion/tabid/176/language/es-ES/Default.aspx?pidExposicion=34>>.
- Barro, David. *La pintura como campo de batalla en Judas Arrieta* [en línia]. 2011 [consulta: 9 novembre, 2012]. Disponible a: <<http://www.judasarrieta.com/about-1/texts/abstract-comics/>>.
- '*BCN Rise&Fall*', *la historia del arte urbano en Barcelona*, Somos documentales. RTVE.es, 28 gener 2015 [en línia]. [consulta: 15 de març, 2014]. Disponible a <<http://blog.rtve.es/somosdocumentales/2015/01/bcn-rise-fall-la-historia-del-arte-urbano-en-barcelona.html>>.
- Beautiful Crime. *On Art: street art critic, Cedar Lewisohn* [en línia]. 2012 [consulta: 7 desembre 2012]. Disponible a: <beautifulcrime.com/on-art-cedar-lewisohn/> .
- Beltran, Edu. *Tast de cultura: Werens i el graffiti com a forma de vida* [en línia]. iSabadell. Sabadell: 12 de febrer 2013 [consulta: 17 de juliol 2013]. Disponible a: <<http://www.isabadell.cat/2013/02/tast-de-cultura-werens/>>.

BetArt Calvià 2013 [en línia]. 2013 [consulta: 22 de juliol 2013]. Disponible a <http://www.calvia.com/web/plantilles/jstl/Calvia/plt/servei_Cat.plt?KSERVEI=304&KIDIOMA=1&KNODE=91#.UsaYdI0eBLc>.

Birdie [en línia]. elrincondelasboquillas blog [consulta: 18 de maig, 2015]. Disponible a: <<http://elrincondelasboquillas69.blogspot.com.es/2009/03/birdie.html>>.

Blanco, Núria. Héctor Francesch. Moret Art [en línia]. [consulta: 10 de març 2014]. Disponible a: <<http://www.moretart.com/artist.php?id=5>>.

Brown, Justin. Streets with Art. *Street Art. Graffiti in Barcelona 2013* [en línia]. 2013 [consulta: 26 de setembre 2013]. Disponible a: <<http://streetswithart.wordpress.com/>>.

BrenB, Gary Baseman [en línia]. brenb.net [consulta: 9 de setembre 2014]. Disponible a <www.brenb.net/ba-seman>.

Burgi, Julia. *Chill out with Barcelona street artist Onegizer Konair* [en línia]. 20 de febrer 2014 [consulta: 18 de maig 2015] Disponible a <<http://juliaburgi.com/chill-street-artist-onegizer-konair/>>

Brugué, Quim. *Transversalidad, del concepto a la práctica, de las ideas a los resultados* [en línia]. Fundación Kaleidos [consulta: 12 de març 2015]. Disponible a: <<https://www.tarragona.cat/serveis-a-la-persona/serveis-socials/observatori-social-de-la-ciutat-de-tarragona/fixers/altres/treballem-en-xarxa/transversalitat-del-concepte-a-la-practica>>.

Camps, Eudald. *Narcís Gironell: el pintor i la família* [en línia]. Eudaldcamps.com. [consulta: 14 d'abril de 2014]. Disponible a: <<http://eudaldcamps.com/2010/08/30/narcis-gironell-el-pintor-i-la-familia/>>.

Cañas, Dionisio. *Patricia Gadea, la oscura luz de una pintora* [en línia]. El Mundo.es. 20 abril 2006 [consulta: 16 de juny 2014]. Disponible a <<http://www.elmundo.es/elmundo/2006/04/20/obituarios/1145525683.html>>.

Caplliure, Johanna. *El fin de los días gloriosos* [en línia]. Johanna Caplliure. Escritos de arte y crítica cultural. 14 de febrer, 2014 [consulta: 12 de juliol 2014] Disponible a <<http://johannacaplliure.blogspot.com.es/2014/02/el-fin-de-los-dias-gloriosos.html>>.

Castro Flórez, Fernando. *Mal de la azotea* [en línia]. 2010 [consulta: 7 novembre, 2012]. Disponible a: <<http://www.santiagomorilla.com/index.php?/texts/>>.

Cembalest, Robin. *Quitán una escultura de Richard Serra en Nueva York tras años de polémica* [en línia]. El país [arhivo] 10 d'abril, 1989 [consulta: 28 de novembre 2014]. Disponible a <http://elpais.com/diario/1989/04/10/cultura/608162411_850215.html>.

Corazón Ardura, Jose Luis. *Santiago Morilla. Del dibujo como creación del territorio urbano* [en línia]. [consulta: 22 de febrer 2014]. Disponible a: <<http://www.santiagomorilla.com/files/>>.

Curtin, Brian. *Manuel Ocampo. On the Threshold of the Senses* [en línia]. C-Arts, Asian Contemporary Art and Culture [consulta: 17 de juny, 2015]. Disponible a <<http://www.c-artsmag.com/betac-artsmag/index.php/articles/view/163>>.

David Curto [en línia]. Lo pati [consulta: 16 de juny, 2015]. Disponible a: <<http://www.lopati.cat/ca/projectes/irradiador/david-curto/>>.

David Spiller [en línia]. Whitford Fine Art [consulta: 12 de maig 2014]. Disponible a: <http://www.whitfordfineart.com/artist/biography/4464/david_spiller>.

De Corral, Maria. Miki Leal [en línia]. ArtSituacions [consulta: 25 de març 2014]. Disponible a <http://www.art-situacions.com/artistas/miki-leal>.

De Haro, Noemí. *Quando cae la noche sobre el gallo silvestre* [en línia]. [consulta: 7 novembre, 2012]. Disponible a: <<http://www.santiagomorilla.com/index.php?/texts/>>.

------. *Los límites del paisaje* [en línia]. [consulta: 7 novembre, 2012]. Disponible a: <<http://www.santiagomorilla.com/index.php?/texts/>>.

De Jesús, Ramón. *Comida para tu alma* [en línia]. [consulta: 14 de juliol 2014]. Disponible a: <<http://laberintodeespejosrotos.blogspot.com.es/2004/11/el-mgico-universo-de-sergio-mora.html>>.

------. *La serpiente latina by Sergio Mora* [en línia]. [consulta: 25 de març, 2015]. Disponible a: <http://magicomora.blogspot.com.es/2009_05_01_archive.html>

De la Maza, Micaela. *Entrevista perruna con Dingo Perro Mudo: los canes con más arte... urbano* [en línia]. Sr. Perro.com [consulta: 18 de maig 2015] Disponible a <http://www.srperro.com/blog_perro/entrevista-perruna-con-dingo-perro-mudo-los-can-es-con-mas-arte-urbano>

Deutsche, Rosalyn. *Agorafobia* [PDF en línia]. MACBA, Quaderns portàtils [consulta: 15 de desembre, 2014]. Disponible a <http://www.macba.cat/uploads/20140211/QP_12_Deutsche.pdf>.

Díaz, Cecilia. *Magicomora* [en línia]. [consulta: 2 novembre, 2012]. Disponible a: <<http://www.sergiomora.com/>>.

Difusor. *Dossier Tallers* [en línia]. [consulta: 2 de gener, 2015]. Disponible a <<http://www.difusor.org/docs/Difusor-Tallers-2011.pdf>>.

DonostiaKultura. *Exposiciones. Judas Arrieta* [en línia]. [consulta: 24 de febrer 2014]. Disponible a: <<http://www.donostiakultura.com/terror/2010/es/exposiciones.php>>.

Eberhart, Christina; Longe, William. *Interview: Cedar Lewisohn* [en línia]. 2009 [consulta: 7 desembre 2012]. Disponible a: <<http://ceberhart.wordpress.com/2009/07/07/interview-cedar-lewisohn/>>.

EFE, Un Banksy a precio de oro [en línia]. *El país*. 14 de gener 2008 [consulta: 12 de gener, 2015]. Disponible a: <http://cultura.elpais.com/cultura/2008/01/14/actualidad/1200265207_850215.html>.

El pop español. Los años 60. El tiempo reencontrado [en línia]. Exposició comisariada per Francisco Calvo Serraller al Museo de Arte Esteban Vicente, setembre 2004 - gener 2005 [consulta: 14 d'abril 2014]. Disponible a <<http://www.museoestebanvicente.es/exposicion.asp?id=26>>.

El xupet negre [en línia]. [consulta: 17 d'abril 2014]. Disponible a: <<http://elxupetnegre.com/history.htm>>.

Enric Font [en línia]. Digerible [consulta: 12 de desembre 2014]. Disponible a: <<http://digerible.com/arte-urbano/enric-font/>>.

Entrevista a Vegan Bunnies, Street Artist [en línia]. Hopefully [consulta: 18 de maig, 2015]. Disponible a: <<http://hop3fully.com/interview-with-vegan-bunnies-street-artist/>>.

Expanded Drawing [en línia] [consulta: 29 juny 2014]. Disponible a: <<http://expandeddrawing09.blogspot.com.es/>>.

Escif, *La calle otra vez x, y and z. Conversacion romántica en formato wildstlye. El día en que X, Y y Z se sentaron a hablar de la calle como espacio de creacion* [en línia]. Consulta: 18 de novembre, 2014]. Disponible a <http://webkeux.com/escif/?page_id=106>.

Fernández, Luis. *Todo a cien en el Museo de Arte Moderno* [en línia] Museo de Arte Contemporáneo. Universidad de Chile. Equipo Límite, 10 años [consulta: 21 de maig 2014]. Disponible a <<http://www.mac.uchile.cl/exposiciones/arteespanol/equipolimito/10anos.htm>>.

Fernández Clares, Víctor. Ibie Romero i Alberto de Blobs [en línia]. *Amor a l'art* [consulta: 22 de maig, 2015]. Disponible a <http://amoralart.cat/portfolio/ibieromero_albertodeblobs/>.

Figueroa-Saavedra, Fernando. *Estética popular y espacio urbano: el papel del graffiti, la gráfica y las intervenciones de calle en la configuración de la personalidad del barrio* [PDF en línia]. Revista de Dialectología y Tradiciones Populares. Madrid: Consejo Superior de Investigaciones Científicas, 2007. Vol. 62, N. 1 (gener-juny, 2007); p. 111-144 [consulta: 18 novembre 2012]. Disponible a: <<http://rdtp.revistas.csic.es/index.php/rdtp/article/view/28>>.

Forriols, Ricardo. Cuando mamá hace Pop!!! [en línia]. *Universitat Politècnica de València. Facultat de Belles Artes*. Departamento de Pintura [consulta: 21 de maig, 2014]. Disponible a <<http://pintura.webpublica.net/agenda/agenda-ficha.aspx?id=37>>

Forti, Federica. *Santiago Morilla Nidi 02* [en línia]. [Consulta: 18 d'octubre, 2014] Disponible a: <<http://santiagomorilla.blogspot.com.es/2010/05/expo-nidi-en-la-real-academia-de-espana.html>>.

García García, Óscar. Óscar Seco en TRINTA [en línia]. *Plataforma de Arte Contemporáneo (PAC)*. 17 Juny 2013 [consulta: 25 març 2014]. Disponible a <<http://www.plataformadeartecontemporaneo.com/pac/oscar-seco-en-trinta/>>.

García-Osuna, Vansessa. *Grafiti: de la calle al museo* [en línia]. El Cultural de El Mundo. 6 de desembre 2013 [consulta: 17 de desembre 2013]. Disponible a <http://www.elcultural.es/version_papel/ARTE/33745/Grafiti-de_la_calle_al_museo>

Gazin, Nicholas. Piss and Root Beer. *Vice* [Volume 20, Number 10, November 2013]:64-69 [ill.]. Existeix la versió en línia disponible a <<http://16fdn9ufhox41fwkc1azw8b1bio.wpengine.netdna-cdn.com/wp-content/uploads/2013/10/131001-MD-Vice-Gazin.pdf>> [consulta: 12 de desembre, 2014].

Gómez de la Cuesta, Fernando. *Santiago Morilla - Manual de ortografía equina* [en línia]. [Consulta: 8 d'abril, 2015]. Disponible a: <<http://curatoria.org/2013/01/08/santiago-morilla-manual-de-ortografia-equina/>>

----- *The invisible Hand. Index Falls - Santiago Morilla*. Text per a l'exposició *Índex Falls* [en línia]. [Consulta: 25 de juliol 2014]. Disponible a <http://www.santiagomorilla.com/index.php?/exhibitions/index-falls/>.

- Guggenheim-Bilbao. ©MURAKAMI [en línia]. Bilbao: 2009 [consulta: 19 novembre 2012]. Disponible a: <<http://www.guggenheim-bilbao.es/exposiciones/murakami/>>
- Guo Quing, Li. *Chinese Shining Stars / Resplandecientes Estrellas Chinas* [PDF en línia]. AJG Gallery. Sevilla: 2011 [consulta: 28 novembre 2012]. Disponible a: <<http://www.ajggallery.com/exposiciones/judas-arrieta/>>.
- Jarque, Fietta. *El "graffiti", un arte que nació en la ilegalidad* [arxiu en línia] *El País*. Madrid, 25 de febrero de 1985 [consulta: 11 d'abril de 2014]. Disponible a <http://elpais.com/diario/1985/02/25/cultura/478134002_850215.html>
- , Sidney Janis [en línia]. *El País*. Madrid, 1 de marzo de 1985 [consulta 11 d'abril de 2014]. Disponible a: <http://elpais.com/diario/1985/03/01/ultima/478479605_850215.html>.
- Jiménez, N. *El universo «muy colorista e irónico» de Laurina Paperina eclosiona en la Ferran Cano* [en línia]. Última Hora Noticias, Palma de Mallorca. 08/03/2013. [consulta: 13 de maig, 2015] Disponible a: <<http://ultimahora.es/noticias/cultura/2013/03/08/93946/universo-muy-colorista-ironico-laurina-paperina-eclosiona-ferran-cano.html>>.
- Klandestinos. *Estampa Popular Valencia (1964-1968)* [en línia]. Klandestinos.art. [consulta: 21 de maig de 2014]. Disponible a <<http://klandestinos.over-blog.es/article-estampa-popular-valencia-116600138.html>>
- Hughes, Melissa L. *Street Art & Graffiti Art: Developing an Understandig* [PDF en línia]. Direcció: Dr. Melody Milbrandt. Atlanta: Georgia State University. Art and Design Theses. Paper 50. 2009 [consulta: 24 novembre 2012]. Disponible a: <http://digitalarchive.gsu.edu/art_design_theses/50/>
- Huici, Fernando. Las nuevas tendencias de Nueva York se exponen en el Retiro madrileño [en línia]. *El Pais* [consulta: 22 de maig 2014]. Disponible a: <http://elpais.com/diario/1983/10/11/cultura/434674806_850215.html>.
- Hurtado, Eduardo. *In Rem Verso. Extracto de una conversación con Santiago* [PDF en línia]. [Consulta: 1 de setembre 2014]. Disponible a: <http://www.santiagomorilla.com/files/in_rem_verso_07_small_pliegos.pdf>.
- La Barcelona de la dinamita* [en línia]. Barcelona Street Art. 9 de març, 2013 [consulta: 18 de maig 2015] Disponible a <<http://barcelonastreetart.blogspot.com.es/2013/03/la-barcelona-de-la-dinamita.html>>
- Llanos, Héctor. El Gran Hotel Budapest: el último ejemplo de la ironía estética de Wes Anderson [en línia]. The Huffington Post, 7 de febrer, 2014 [consulta: 8 d'octubre 2014]. Disponible a <http://www.huffingtonpost.es/2014/02/07/nueva-pelicula-wes-anderson-xyz1_n_4738666.html>.
- McGee, Mike. *Tracing the connections between Bunnies, Bees, & Abe Lincoln* [en línia]. 2001 [consulta: 14 de desembre, 2014]. Disponible a <<http://www.markryden.com/biography/essays/tracingtheconnections.html>>.
- Malhotra, Anita. *Interview with BToy (Andrea Michaelsson)* [en línia]. ArtsMania. 20 de juliol 2012 [consulta: 18 de juliol 2013]. Disponible a <<http://artsmania.wordpress.com/2012/07/20/interview-with-btoy-andrea-michaelsson/>>
- Manuel Ocampo. Notes from the Ste Anne Asylum* [en línia]. [Consulta: 17 de juny, 2015]. Disponible a: <http://www.galerie-obadia.com/show.php?show_id=2692&showpress=1&language=1&p=1&g=3>.
- Manuel Ocampo, Selected Paintings & Interview* [en línia]. fARTiculate, 22 de novembre 2010 [consulta: 17 de juny 2015]. Disponible a <<https://farticulate.wordpress.com/2010/11/22/22-november-2010-manuel-ocampo-selected-paintings-interview/>>.
- Manuel Sáez* [en línia]. [Consulta: 2 de maig, 2015]. Disponible a: <http://www.msaez.com/curriculum_z.html>.
- Martín, Javier. *Lisboa, museo de arte urbano* [en línia]. *El País*, 19 de desembre 2014 [consulta: 21 de desembre 2014]. Disponible a: <http://elpais.com/elpais/2014/12/16/eps/1418755203_259187.html>
- Mayo, Luis. *Combinando las capas de un palimpsesto Global* [en línia]. 2007 [consulta: 9 novembre, 2012]. Disponible a: <<http://www.judasarrieta.com/about-1/texts/hard-luck-hero/>>.
- McGee, Mike. *Tracing the connections between Bunnies, Bees, & Abe Lincoln* [en línia]. 2001 [consulta: 14 de desembre 2014]. Disponible a <<http://www.markryden.com/biography/essays/tracingtheconnections.html>>.
- Méndez, Jorge. *Graffiti* [en línia]. Valladolidwebmusical. Valladolid [consulta: 15 novembre 2012]. Disponible a: <<http://www.valladolidwebmusical.org/graffiti/historia/01intro.html>>.
- Morales, Sandra. *Desnudos de Playboy en Pop Art* [en línia]. *El mundo*. 3 de març 2012 [consulta: 23 de maig, 2014]. Disponible a: <<http://www.elmundo.es/elmundo/2012/03/02/castellon/1330689575.html>>.
- Morilla, Santiago. *Quinina autoconsciente* [en línia]. 2010 [consulta: 7 novembre, 2012]. Disponible a: <<http://www.santiagomorilla.com/index.php?/texts/>>.

Mostow, Syd. *Exterminating Angels* [en línia]. 16 de juny 2008 [consulta: 7 abril 2014]. Disponible a: <<http://ssyddii.blogspot.com.es/>>.

Munson, Kim. *Beyond High & Low: How Comics & Museum Learned to Coexist* [en línia]. 2012 [consulta: 14 de setembre 2012]. Disponible a: <<http://www.mg-km.com/kmhome.html>>.

------. *Comics, Fine Art and Museums 2009* [en línia]. 2009 [consulta: 9 desembre 2012]. Disponible a: <http://www.slideshare.net/kim_munson/munsonwcpres>.

------. *Revisting The Comic Art Show: Whitney Museum 1983* [en línia]. 2009 [consulta: 14 desembre 2012]. Disponible a: <http://www.slideshare.net/kim_munson/munson-comicartshow1983>.

------. *Revisting The Comic Art Show* [en línia]. 2012 [consulta: 14 desembre 2012]. Disponible a: <<http://www.mg-km.com/kmhome.html>>.

------. *Sequential Signs: Comic Art in the Gallery*. San Francisco: San Francisco State University, Història de l'Art, 2008. També disponible en línia a: <www.mg-km.com/art/thesis_final.pdf> [consulta: 9 desembre 2012].

Mural Arts Program. City of Philadelphia [en línia]. [Consulta: 12 de desembre 2014]. Disponible a: <<http://www.muralarts.org/about/history>>.

Nota de premsa: Perspectivas del dibujo actual. Del lápiz sobre papel al dibujo expandido [en línia]. Galería Isabel Hurley. Abril-juny 2011 [consulta: 11 d'abril 2015]. Disponible a <http://www.isabelhurley.com/descargas/sala/41_esp.pdf>.

Núñez, Gonzalo. Cuatro artistas españoles invaden Praga en verano [en línia]. *Radio Praha*. 14 de juliol 2007 [consulta: 21 de maig 2014]. Disponible a <<http://www.radio.cz/es/rubrica/panorama/cuatro-pintores-espanoles-invaden-praga-en-verano>>.

Pino, Fernando. *Diferencias entre tatuajes old school y new school* [en línia]. [Consulta: 14 de febrer 2014]. Disponible a: <<http://bodyart.batanga.com/4448/diferencias-entre-tatuajes-old-school-y-new-school>>.

Real, Olga. *Mavi Escamilla: Coherencia y fuerza emblemática* [en línia]. [Consulta: 22 de maig, 2014]. Disponible a: <<http://www.maviescamilla.com/wp-content/uploads/2013/06/Muralla.pdf>>.

Reuters. El grafitero Banksy llega a las calles de Nueva York con una muestra en octubre [en línia]. *El País* [consulta: 12 de maig 2015]. Disponible a: <http://cultura.elpais.com/cultura/2013/10/02/actualidad/1380719958_362742.html>

Robles Tardío, Rocío. *Dis Berlin (Mariano Carrera. Ciria, Soria, 1959)* [En línia]. ADACYL Archivo Documental de Artistas de Castilla y León. [consulta: 14 de maig 2015] Disponible a: <<http://www.adacyl.org/ficha-4/#more-2045>>

Rodas, Gabriel. *Un museo al aire libre para Calvià* [en línia]. Diario de Mallorca. Palma de Mallorca: 21 d'octubre 2013 [consulta: 17 de desembre 2013]. Disponible a <<http://www.diariodemallorca.es/sociedad-cultura/2013/10/21/museo-aire-libre-calvia/883663.html>>.

Sakkinen, Riikko. *Kung Fu Art* [en línia]. [Consulta: 4 de desembre, 2014]. Disponible a: <<http://www.judasarrieta.com/others/exhibitions/ziriborroak-garrabatos/>>

Sakinen, Riiko [en línia]. [Consulta: 12 de febrer 2014]. Disponible a: <<http://www.riikosakkinen.com/>>.

Script 1.0 [en línia]. [consulta: 10 de juny, 2015]. Disponible a: <<http://www.eltono.com/es/exhibitions/script-1-0/>>.

Serra, Albert. *La Transversalitat en la Gestió de les Polítiques Públiques* [PDF en línia]. Centre per a la Innovació Local del Gabinet d'Estudis de la Presidència, Diputació de Barcelona, 2004, p. 12 [consulta: 12 de març, 2015] Disponible a: <<https://www1.diba.cat/uliep/pdf/38156.pdf>>.

Sharp, Key. *Superflat Worlds: A Topography of Takashi Murakami and the Cultures of Superflat Art* [PDF en línia]. School of Applied Communication. Design and Social Context Portfolio. Melbourne. RMIT University August, 2006 [consulta: 21 novembre, 2012]. Disponible a: <researchbank.rmit.edu.au/eserv/rmit:9886/Sharp.pdf>

Sherwin, Skye. *Artist of the week 79: Andreas Hofer* [PDF en línia]. The Guardian Online, 18 de març 2010 [consulta: 17 de juny, 2015] Disponible a: <<http://cloud.hauserwirth.com/documents/8GCQtmPN767rMCHYR5Haj8I4xrK6FPrYU0Ttq0A9S6ayy449Xp/the-guardian-online-18-march-2010-0w72Qi.pdf>>.

Siitari, Pirkko. *Riiko Sakkinen* [en línia]. [Consulta: 16 de febrer 2014]. Disponible a: <<http://www.cyangallery.com/riiko-sakkinen/>>.

Slowly, Anita. *Konair: "Escondemos nuestras caras pero nunca el alma..."* [en línia]. Street Art Addicted, 19 de gener 2015 [consulta: 18 de maig 2015]. Disponible a <<http://streetartaddicted.blogspot.com.es/2015/01/konair-escondemos-nuestras-caras-pero.html>>.

Solana, Guillermo. *Metafísica Valencia* [en línia]. El Cultural, El Mundo. 9 de maig 1999 [consulta: 12 de maig, 2014]. Disponible a: <http://www.elcultural.es/version_papel/ARTE/13948/Metafisica_Valencia>.

Sra. Prado. *Esto sí que es un señor gato: Monsieur Chat* [en línia]. Sinpasartedelaraya.com, 4 de novembre, 2012. [consulta: 18 de maig 2015]. Disponible a <<http://www.sinpasartedelaraya.com/esto-si-que-es-un-senor-gato-monsieur-chat.html>>

Swab Urban [en línia]. SWAB. 30 de setembre 2013 [consulta: 30 d'octubre 2013]. Disponible a <<http://swabartfair.blogspot.com.es/2013/09/swab-urban.html>>

Solana, Guillermo. *Metafísica Valencia*. [en línia]. El Cultural, El Mundo. 9 de maig 1999 [consulta: 12 de maig, 2014]. Disponible a <http://www.elcultural.es/version_papel/ARTE/13948/Metafisica_Valencia>

Sischy, Ingrid. *Jeff Koons Is Back!* [en línia]. Vanityfair.com, juliol 2014 [consulta: 21 de maig 2014]. Disponible a: <<http://www.vanityfair.com/culture/2014/07/jeff-koons-whitney-retropective>>.

Site-specific project: 4 aerial interventions placed on rooftops. Gyeonggi Creation Center, South Korea. Nov. 2011. [en línia]. [Consulta: 22 de febrer 2014]. Disponible a: <http://www.santiagomorilla.com/index.php?/mural-works/waterbeacons/>>.

Steinhauer, Jillian. *Welcome to Mike Kelley University* [en línia]. Hyperallegic, 24 de gener 2014 [consulta: 25 de maig, 2015]. Disponible a <<http://hyperallegic.com/105186/welcome-to-mike-kelley-university/>>.

Street Art Mecca, Exploring the relevance of street art in global culture [en línia]. [Consulta: 21 de novembre 2014] Disponible a <<http://streetartmecca.com/about-street-art-mecca/>>.

Tate Modern. *Street Art* [en línia]. Londres: 2008 [consulta: 12 desembre 2012]. Disponible a <<http://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/exhibition/street-art>>.

Temporary intervention in the landscape: Living drawing created with sheep on pasture land, Alaró, Mallorca. March 2013 [en línia]. [Consulta: 8 abril 2014]. Disponible a: <<http://www.santiagomorilla.com/index.php?/exhibitions/fin/>>.

The Wack Donald's Project and Mr. One Teas [en línia]. Brooklyn Street Art [consulta: 2 de gener, 2014]. Disponible a: <<http://www.brooklynstreetart.com/theblog/2014/04/23/the-wack-donalds-project-and-mr-oneteas/#.VKfDoCfBhqc>>.

Thuner TcX. *Entrevista El xupet negre* [en línia]. Spanish Graffiare. Juliol, 2002 [consulta: 21 de desembre, 2014]. Disponible a: <<http://www.oocities.org/area51/crater/2801/xupet.html>>.

Tito (aka Alernaboy). *Dragon Ball: La Historia del Rey Mono* [en línia]. Comicología. 10 de juny, 2009. [consulta: 12 de febrer 2014]. Disponible a: <<http://comicologia.blogspot.com.es/2009/06/dragon-ball-la-historia-del-rey-mono.html>>.

Tovar Martín, Virginia. *Crónica de la realidad* [en línia]. ArteHistoria. Junta de Castilla y León. [consulta: 21 de maig de 2014]. Disponible a <<http://www.artehistoria.jcyl.es/v2/contextos/5545.htm>>.

Àudios:

Sergio Mora

Cabaret Elèctric. Màgic Mora deixa els pinzells i agafa els plats. iCat FM, Catalunya Ràdio, 25 d'octubre 2013 [consulta: 27 de novembre 2013]. Disponible a: <<http://www.catradio.cat/reproductor/765586/Màgic-Mora-deixa-els-pinzells-i-agafa-els-plats>>.

Cabaret Elèctric. L'entrevista del Cabaret. L'il·lustrador Sergio Mora ens regala una sessió de DJ! iCat FM, Catalunya Ràdio, 25 d'octubre 2013 [consulta: 27 de novembre 2013]. Disponible a: <<http://www.catradio.cat/reproductor/768760/Els-experts-#256-Doctor-Murierni>>.

Cabaret Elèctric. Sergio Mora exposa Typical Spanglish. iCat FM, Catalunya Ràdio, 12 de juliol 2010 [consulta: 25 de setembre 2013]. Disponible a: <<http://www.catradio.cat/reproductor/454725/SERGIO-MORA-EXPOSA-TYPICAL-SPANGLISH>>

Cabaret Elèctric. Parlem de l'exposició "La serpiente latina" a Georgia, amb els artistes Sergio Mora i Laura Lasheras. iCat FM, Catalunya Ràdio, 5 de juny 2009 [consulta: 25 de setembre 2013]. Disponible a: <<http://www.catradio.cat/reproductor/349369/Parlem-de-lexposició-La-Serpiente-Latina-a-Georgia-amb-els-artistes-Sergio-Mora-i-Laura-Lasheras>>.

Cabaret Elèctric. Tema del dia. Veredicte del concurs de "Pin-up's" amb Sergio Mora. iCat FM, Catalunya Ràdio,

28 de maig 2007 [consulta: 25 de setembre 2013]. Disponible a: <<http://www.catradio.cat/reproductor/108535/Veredicta-del-concurs-de-Pin-ups-amb-Sergio-Mora>>.

Cabaret Elèctric. Càsting de pin-up per aconseguir un quadre de Sergio Mora, amb Adrià Bas. iCat FM, Catalunya Ràdio, 16 de maig 2007 [consulta: 25 de setembre 2013]. Disponible a: <<http://www.catradio.cat/reproductor/106360/Càsting-de-pin-up-per-aconseguir-un-quadre-de-Sergio-Mora-amb-Adrià-Bas>>.

Els experts #256 "Doctor Muriemi". Programa Els experts, iCat FM, Catalunya Ràdio, 8 de novembre 2013 [consulta: 27 de novembre 2013]. Disponible a: <<http://www.catradio.cat/reproductor/768760/Els-experts-#256-Doctor-Muriemi>>.

Els experts. L'entrevista. Sergio Mora. "Publicar un còmic era l'espineta que m'havia de treure". iCat FM, Catalunya Ràdio, 8 de novembre 2013 [consulta: 27 de novembre 2013]. Disponible a: <<http://www.catradio.cat/reproductor/768761/Sergio-Mora-Publicar-un-còmic-era-lespineta-que-mhavia-de-treure>>.

Hoy empieza todo con Marta Echevarría. Botijoman, un héroe Typical Spanglish. Radio 3, 14 de novembre 2013 [consulta: 27 de novembre 2013]. Disponible a: <http://mvod.lvlt.rtve.es/resources/TE_SMESRCU/mp3/3/7/1384434747173.mp3>

Vídeos:

a10tv. (25 de novembre 2006). Mavi_Escamilla_entrevista . [Arxiu de vídeo]. Recuperat de <https://www.youtube.com/watch?v=lxLCmldhY48>.

ABC. Largas colas en la exposición '25 años de Pixar'. [Arxiu de vídeo]. Recuperat de <http://www.abc.es/videos-cultura/20140622/largas-colas-exposicion-anos-3636205788001.html>.

Arrieta, Judas. (15 de gener 2012). Cabaret Manga. [Arxiu de vídeo]. Recuperat de <https://www.youtube.com/watch?v=g049DagacSU>.

Barcelona Visió (23 març 2011). The rats with the most cultural concerns in Barcelona. [Arxiu de vídeo]. Recuperat de <https://www.youtube.com/watch?t=212&v=WXnJE-U9t88>.

Fuster, LL. (29 de juny de 2014). Mis perros en Beijing - Lluís Fuster- Mayo 2014 - Palma de Mallorca. [Arxiu de vídeo]. Recuperat de <https://www.youtube.com/watch?v=RVGYc2hLu0>.

Generació Digital. (22 de novembre 2014). Murs lliures, una app per pintar. [Arxiu de vídeo]. Recuperat de <http://www.ccma.cat/tv3/alcarta/programa/Murs-Lliures-una-app-per-pintar-al-carrer/video/5351571/>.

Miradas 2. (21 d'octubre 2009) Antonio de Felipe. [Arxiu de vídeo]. Recuperat de: <https://www.youtube.com/watch?v=YP0nywbrXiA#t=82>.

Morilla, S. (2013). FIN (The End). [Arxiu de vídeo]. Recuperat de <http://vimeo.com/87859574>.

Museu Picasso, Barcelona. (25 de juliol de 2012). Vist per... Martí Peran. [Arxiu de vídeo]. Recuperat de <https://www.youtube.com/watch?v=TmBC4SBd7zM>.

Nimpsy Studio (2014). Happy Idiot / The Burst 2014. [Arxiu de vídeo]. Recuperat de <https://vimeo.com/92883618>.



Índex d'imatges

Atès que la finalitat d'aquesta obra és la investigació, l'autor s'atén a l'Art. 32 de la vigent Llei de Propietat Intel·lectual que permet la utilització d'imatges alienes en obres pròpies com a cita per a la seva anàlisi.

1.1. TRANSFERÈNCIES ICONOGRÀFIQUES

1. Kenny Scharf, 1984. *Butter Stripe Sixeye Infiniyum* [imatge en línia]
[consulta: 4 de gener 2013]. Disponible a <<http://kennyscharf.com/paintings/paintings-1984/gallery/image/butter-stripe-sixeye-infiniyum>> 32
2. Raymon Pettibon, 1999. *No Title (To compare great)* [imatge en línia]
[consulta: 4 de gener 2013]. Disponible a <https://rfc.museum/images/stories/BtC/Pettibon-R/1280/Pettibon-R_NoTitle-ToCompareGreat.jpg> 32
3. Guns'n'Roses, 1987. *Appetite for Destruction. Imatge de la coberta de Robert Williams.*
[imatge en línia]. [consulta: 3 de gener 2013]. Disponible a
<<http://www.nomepierdoniuna.net/wp-content/uploads/Collage-portadas-guns-nroses.jpg>> 34
4. Eltono, 2010. *Hotel Sen Thăng Long, Hanoi, Vietnam* [imatge en línia] [consulta: 3 de gener 2013]. Disponible a <<http://www.eltono.com/es/projects/sen-thang-long-hotel/>> 36
5. @ Ben Rimmer / Flickr, 2008. *Façana fluvial de la Tate Modern* [imatge en línia]
[consulta: 2 de gener 2013]. Disponible a <https://c2.staticflickr.com/4/3198/2618988721_2631ee3d66_b.jpg> 37
6. Takashi Murakami, 2011. *New Day DOB's Acrobatic Spectacular: Society* [imatge en línia]
[consulta: 4 de gener 2013]. Disponible a <<http://images.freshnessmag.com/wp-content/uploads/2011/10/Takashi-Murakami-New-day-DOBs-Acrobatic-Spectacular-Society-C2011-Takashi-MurakamiKaikai-Kiki-Co.-Ltd.-All-rights-reserved.jpg>> 37
7. Bertrand Lavier, 1977. *Journal de Mickey No. 1279* [imatge en línia] [consulta: 25 de maig 2015]. Disponible a <http://www.yvon-lambert.com/2012/?page_id=8187> 44
8. Bertrand Lavier, 2013. *Vista de l'exposició a la galeria Yvon-Lambert. Walt Disney Productions 1947 - 2013* [imatge en línia] [consulta: 25 de maig 2015]. Disponible a
<<http://artplafox.blogspot.com.es/2009/09/bertand-lavier-walt-disney-productions.html>> 44
9. Mike Kelley, c. 1988. *Garbage Drawing #14, c. 1988.* [imatge en línia] [consulta: 25 de maig 2015]. Disponible a <http://www.moma.org/collection/browse_results.php?criteria=0%3AAD%3AE%3A3045&page_number=7&template_id=1&sort_order=1> 44
10. Raymond Pettibon, 1991. *No Title (Crashing a marriage....)*. [imatge en línia]
[consulta: 25 de maig 2015]. Disponible a <http://www.moma.org/collection_images/resized/332/w500h420/CRI_227332.jpg> 44
11. David Spiller, 1999. *I wanna write your name in the sky.* [imatge en línia] [consulta: 24 de febrer de 2014]. Disponible a <<http://davidspiller.co.uk/node/129/image/nojs/3>> 44
12. Cuqui Guillén, 2005. *Carne de seda y miel* [imatge en línia] [consulta: 10 de maig de 2015].
Disponible a <<http://cuquicuadros.blogspot.com.es/>> 47
13. Mavi Escamilla, 2001. *Narcocultura* [imatge en línia] [consulta: 10 de maig 2015].
Disponible a <[http://www.maviescamilla.com/portfolio/2011/#!lightbox\[auto_group1\]/2/](http://www.maviescamilla.com/portfolio/2011/#!lightbox[auto_group1]/2/)> 47
14. Pedro Oliver, 2001. *Abrazo blanco* [imatge en línia] [consulta: 10 de maig 2015].
Disponible a <http://canodarder.e.telefonica.net/images/art/oliver_g01.jpg> 47
15. Héctor Francesch, 2014. *Size. Vista exposició a Moretart, A Coruña* [imatge en línia]
[consulta: 20 de maig 2015]. Disponible a <http://www.moretart.com/blog/wp-content/uploads/2014/12/MG_9992b.jpg> 52
16. Jef Koons, 2008. *Triple Popeye i Acrobat. Vista de l'exposició a Serpentine Gallery, 2009*
[imatge en línia] [consulta: 20 de maig 2015]. Disponible a
<http://www.serpentinegalleries.org/sites/default/files/images/jeff_koons_acrobat_and_triple_popeye_popeye_series_2009_0.jpg> 52
17. *Captura de pantalla de la web de l'artista Riiko Saikonen*, 2014. [consulta: 24 de febrer 2014].
Disponible a <http://www.riikosakkinen.com/works/i_popup.php?i=1295> 52
18. Albert Pinya, 2010. *The yunkie. (En homenaje a W. Burroughs)* [imatge en línia]
[consulta: 14 de juny 2015]. Disponible a <http://canodarder.e.telefonica.net/images/art/pinya_g01.jpg> 55
19. Laurina Paperina, 2013. *Duck.* [imatge en línia] [consulta: 13 de maig 2015].
Disponible a <http://canodarder.e.telefonica.net/images/art/paperina_g03.jpg> 55

20.	Mateo Charris, 2001. <i>El tesoro de Tombuctú</i> [imatge en línia] [consulta: 14 de juny 2015]. Disponible a < http://charris.es/exhibitions/2/tubabus-en-tongorongo >	55
21.	Dis Berlin, 2008-2009. <i>Eva</i> . [imatge en línia] [consulta: 14 de març 2015]. Disponible a < http://www.disberlin.com/eve-cuadros/17_eve.jpg >	55
22.	Manuel Sáez, 1989-1990. <i>Sense títol</i> . Spain is different. Post-Pop and the New Image in Spain. València: Generalitat Valenciana, 1999	55
23.	David Curto, n. d. <i>Sense títol</i> . [imatge en línia] [consulta: 13 de juny 2015]. Disponible a < http://www.lopati.cat/uploads/cache/imatge460x300/uploads/artists/DavidCurto3.jpg >	58
24.	Manuel Ocampo, 2008. <i>We Lived In Hope Of Chance Handling Us A Great Picture On A Plate (Dog and Bunny)</i> [imatge en línia] [consulta: 13 de maig 2015].	58
25.	Ibie, 2014. <i>Baby Blue</i> [facilitada per l'artista].....	60
26.	Gonzalo Rueda, n. d. <i>Spiegel der Kunst und Natur</i> [imatge en línia] [consulta: 17 d'abril 2015]. Disponible a < http://www.gonzalorueda.com/ >	60
27.	José Luis Serzo, 2013. <i>Los señores del bosque. Sospechosa reunión</i> [imatge en línia] [consulta: 21 de juliol 2015]. Disponible a < http://www.makma.net/tag/jose-luis-serzo/ >.....	63

1.1.4. Transferències iconogràfiques. Alguns exemples

28.	Juan Ugalde, 1992. <i>Pato y piscina</i> [imatge en línia] [consulta: 3 de maig 2015]. Disponible a < http://www.museoreinasofia.es/sites/default/files/descargas/juan_ugalde-pato_y_piscina_0.jpg >	64
29.	Patricia Gadea, 1995. <i>Palabras figuradas</i> [imatge en línia] [consulta: 3 de maig 2015]. Disponible a < http://www.museoreinasofia.es/sites/default/files/descargas/05-gadea_0.jpg >	66
30.	Patricia Gadea, 1996. <i>Pata con teléfono</i> [imatge en línia] [consulta: 10 de maig 2015]. Disponible a < http://thecomicscode.weebly.com/uploads/2/6/1/5/2615983/2450275.jpg?356 >.....	66
31.	<i>Mortadelo y Filemón</i> [imatge en línia] [consulta: 3 de maig 2015]. Disponible a < http://www.versionoriginalbcn.com/wp-content/uploads/2014/10/Mortadelo-y-Filemon-1.jpg >	66
32.	<i>Mágica de hechizo</i> [imatge en línia] [consulta: 3 de maig 2015]. Disponible a < http://2.bp.blogspot.com/-26f7dTjvcUY/UE8iM8lFt2I/AAAAAAAAAnkc/56i0n-_OWUs/s1600/Magica-de-Spell-magica-de-spell-19092140-1024-768%2Bmagica%2Bde%2Bhechizos%2Bvillanos%2Bdisney%2Bvillains%2Bducktales%2Bpatoaventuras%2Bmala%2B1986%2Bserie%2Btv.jpg >	66
33.	Syd Mostow, 1995. <i>Brains 1</i> [imatge en línia] [consulta: 28 de març 2015]. Disponible a < http://ssyddii.blogspot.com/es/	68
34.	Syd Mostow, 1995. <i>Angel guns</i> [imatge en línia] [consulta: 28 de març 2015]. Disponible a < http://ssyddii.blogspot.com/es/ >.....	68
35.	Syd Mostow, 1995. <i>Mortadelo 4</i> [imatge en línia] [consulta: 28 de març 2015]. Disponible a < http://ssyddii.blogspot.com/es/ >.....	68
36.	<i>Brains</i> [imatge en línia] [consulta: 5 de maig, 2015] Disponible a: < http://www.brainfreeze.be/wp-content/uploads/2012/06/thunderbirds-brains-fridge-magnet-3656-p.jpg >.....	69
37.	<i>Mortadelo y Filemón</i> [imatge en línia] [consulta: 5 de maig, 2015] Disponible a: < http://www.frikipedia.es/images/d/d5/Mortadelo.gif >.....	69
38.	Antonio de Felipe, 2012. <i>Buscando a dólar</i> [imatge en línia] [consulta: 30 d'abril 2015] Disponible a: < http://antoniodefelipe.es/portfolio/buscando-a-dolar/	70
39.	<i>Nevermind</i> [imatge en línia] [consulta: 30 d'abril 2015]. Disponible a: < http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/b/b7/NirvanaNevermindalbumcover.jpg >	71
40.	<i>Buscando a Nemo</i> [imatge en línia] [consulta: 2 de maig 2015]. Disponible a: < http://cdn.20minutos.es/img2/recortes/2013/04/02/114450-944-550.jpg?v=20130404222646	71

41. Equipo Límite, 1998. *Donde había gallo, ahora canta gallina*. [imatge en línia] [consulta: 15 de maig, 2015]. Disponible a: <<http://fashionandartprojects.com/wp-content/uploads/2012/09/moda-y-critica-social-03.jpg>> 72
42. *Retallable de paper* [imatge en línia] [consulta: 15 de maig, 2015]. Disponible a: <<https://casitadepapel.files.wordpress.com/2010/02/24.jpg>> 73
43. *Carta* [imatge en línia] [consulta: 15 de maig, 2015]. Disponible a: <<https://lacajadepandra.files.wordpress.com/2013/12/img035.jpg>> 73
44. Pepe Nebot, 1990. *Dejadme solo*. Catàleg exposició Pepe Nebot, Palau Solleric, Palma. Palma de Mallorca: 1991, Ajuntament de Palma 74
45. *La Pantera Rosa* [imatge en línia] [consulta: 13 de maig, 2015]. Disponible a: <http://www.elpais.com/corporativos/elpais/coleccionables/2009/panterarosa/images/pantera_02.gif> 75
46. Pep Guerrero, 2014. *Sense títol* [imatge en línia] [consulta: 13 de maig, 2015]. Disponible a: <http://canodarder.e.telefonica.net/images/art/guerrero_g03.jpg> 76
47. *Revista oriental*. Facilitada per l'artista 77
48. Óscar Seco, 2013. *Little Nemo in Secoland*, 2013. [imatge en línia]. [consulta: 10 de maig, 2015]. Disponible a: <<http://www.trinta.net/exposicion.php?id=43>> 78
49. Óscar Seco, 2013. *Little Nemo in Secoland*, 2013. [imatge en línia] [consulta: 10 de maig, 2015]. Disponible a: <<http://www.trinta.net/exposicion.php?id=43>> 78
50. *Little Nemo in Slumberland* [imatge en línia] [consulta: 10 de maig, 2015] Disponible a: <<http://www.comicstriplibrary.org/images/comics/little-nemo/little-nemo-19051119-l.jpeg>> 79
51. Óscar Seco, 2004. *Guernica*, 2004 [imatge en línia] [consulta: 10 de maig, 2015] Disponible a: <http://www.oscarseco.com/images_low/guerra/GUERNICA.jpg> 80
52. *Ghidorah* [imatge en línia] [consulta: 10 de maig, 2015]. Disponible a: <http://vignette3.wikia.nocookie.net/headhuntershoholuite/images/7/71/Ghidorah_%28I%29.jpg/revision/latest?cb=20110127220031> 81
53. *Superman* [imatge en línia] [consulta: 10 de maig, 2015]. Disponible a: <http://cdn.bigissue.com/sites/bigissue/files/superman_flight.jpg> 81
54. *Logotip Mercedes-Benz* [imatge en línia] [consulta: 10 de maig, 2015]. Disponible a: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/2/2c/Mercedes-Benz_free_logo.svg/1024px-Mercedes-Benz_free_logo.svg.png
55. Héctor Francesch, 2008. *Cinco músicos*, 2008. [imatge en línia] [consulta: 6 de novembre 2014]. Disponible a: <http://www.hectorfrancesch.com/?/Obra/A_veces_veo_esto...%20Pop_todas_partes!/10> 82
56. *Tres músics, de Pablo Ruíz Picasso* [imatge en línia] [consulta: 7 de maig, 2015]. Disponible a: <<http://www.tuitearte.es/wp-content/uploads/2013/06/20130608-los-tres-musicos1.jpg>> 82
57. *Guitarrista de rock* [imatge en línia] [consulta: 7 de maig, 2015]. Disponible a: <<http://www.atlantico.net/media/atlantico/images/2010/04/13/2014021510565368026.jpg>> 83
58. *Click rocker* [imatge en línia] [consulta: 7 de maig, 2015]. Disponible a: <<https://inberto.files.wordpress.com/2012/05/gitarrist.jpg>> 83
59. Narcís Gironell, 2015. *Still life with ghost*, 2015. Facilitada per l'artista 84
60. Narcís Gironell, 2015. *Still life with Dònuts*, 2015. Facilitada per l'artista 84
61. *Núvia*. [imatge en línia] [consulta: 13 de maig, 2015]. Disponible a: <<http://static.ellahoy.es/ellahoy/fotogallery/625X0/245015/accesorios-de-novia-diadema-de-flores.jpg>> 85
62. *Noia menjant un dònuts* [imatge en línia] [consulta: 13 de maig, 2015]. Disponible a: <http://www.cedrsolutions.com/wp-content/uploads/2015/03/shutterstock_127290614.jpg> 85
63. *Blinky (Pácmán)* [imatge en línia] [consulta: 13 de maig, 2015]. Disponible a: <<http://www.google.es/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=images&cd=&ved=0CAMQjxw&url=http%3A%2F%2Fimgarcade.com%2F1%2Fpacman-png%2F&ei=08VTVdyPDMzUtTugegC&bvm=bv.93112503,d.d24&psig=AFQjCNGXRnLqSl-vq5xQP0fNHIHFj-Ytg&ust=1431639853054122>> 85

1.2. EXPANSIONS ESPACIALS, NOUS CONTEXTOS I INTERACCIONS EN LA PRODUCCIÓ GRÀFICA-PICTÒRICA

64. Jorge Rodríguez-Gerada, 2014. *Out of Many* [imatge en línia] [consulta: 16 de novembre, 2014]. Disponible a: <<http://www.jorgerodriguezgerada.com/portfolio-items/out-of-many-one/>> 93
65. Spogo, 2015. Mural a Badalona. Esbós original. Facilitat per l'artista. 96
66. Spogo, 2015. Mural a Badalona. Esbós digital. Facilitat per l'artista..... 96
67. Spogo, 2015. Mural a Badalona. Previsualització. Facilitada per l'artista. 96
68. Spogo, 2015. Mural a Badalona. Treball finalitzat. Facilitat per l'artista 96
69. Giacomo Bufarini (aka RUN), 2014. *Parabola di G, exposició de Howard Griffin Gallery, Londres, 2014*. [imatge en línia] [consulta: 29 de maig 2015]. Disponible a <<http://www.runabc.org/pages/walls/w0b1.html> 97
70. Sixe Paredes, 2012. *Cosmovisión Andina y los Hijos del Inti, Galería N2, Barcelona, 2012*. [imatge en línia] [consulta: 10 de juny 2015]. Disponible a <<http://www.sixeparedes.com/exposiciones/cosmovision-andina-y-los-hijos-del-inti/> 97
71. Sixe Paredes, 2014. *Futurismo Ancestral, Somerset House, Londres, 2014*. [imatge en línia] [consulta: 10 de juny 2015]. Disponible a <<http://www.sixeparedes.com/exposiciones/futurismo-ancestral/>> 97
72. Peeta, 2015. *Exposició Parallel realities, Montana Gallery, Barcelona, 2015*. [imatge en línia] [consulta: 14 de maig 2015]. Disponible a <http://www.mtn-world.com/wp-content/uploads/2015/02/peeta_montana_gallery_barcelona_8.jpg> 97
73. Cranio, 2015. *Exposició Amore\$, Montana Gallery, Barcelona, 2015*. [imatge en línia] [consulta: 14 de maig 2015]. Disponible a <<http://www.montanagallerybarcelona.com/?portfolio=cranio-amore>> 97
74. Óscar Seco, 2012. *Exposició Mundo Paralelos, La Lisa Galería, Albacete, 2012*. [imatge en línia] [consulta: 10 d'octubre 2014]. Disponible a <<http://www.oscarseco.com/lalisa.jpg>> 97
75. Enric Font, 2009. *Exposició Andratx 2310, Galeria Ferran Cano, Palma, 2009*. Arxiu de l'artista. 97
76. *Mural de Sergio Mora per Ús Barcelona*. [imatge en línia] [consulta: 09 de setembre 2014]. Disponible a <<http://www.usbarcelona.com>> 103
77. *Publicació en la cronologia del facebook de Mr. One Teas*, 2014. [imatge en línia] [consulta: 3 de gener 2015]. Disponible a <<https://www.facebook.com/Mr.OneTeas?fref=ts>> 104
78. *Publicació en la cronologia del facebook de Mr. One Teas*, 2014. [imatge en línia] [consulta: 3 de gener 2015]. Disponible a <<https://www.facebook.com/Mr.OneTeas?fref=ts>> 104
79. *Captura de pantalla de la web d'Invader*, 2015 [imatge en línia] [consulta: 18 de maig 2015]. Disponible a <<http://www.space-invaders.com/world/>> 105
80. Mr. One Teas, 2014. *The Wack Donald's project* [imatge en línia] [consulta: 3 de gener 2015]. Disponible a <<https://www.facebook.com/Mr.OneTeas?fref=ts>> 113
81. Mr. One Teas, 2014. *The Wack Donald's project* [imatge en línia] [consulta: 3 de gener 2015]. Disponible a <<https://www.facebook.com/Mr.OneTeas?fref=ts>> 113
82. Mr. One Teas, 2014. *The Wack Donald's project* [imatge en línia] [consulta: 3 de gener 2015]. Disponible a <<https://www.facebook.com/Mr.OneTeas?fref=ts>> 113
83. Martin Heuwold (aka MEGX), 2014. *Mario in Wuppertal* [imatge en línia] [consulta: 4 de desembre 2014]. Disponible a <<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10205866139599497&set=pcb.1526825277577641&type=1&theater> 113
84. Martin Heuwold (aka MEGX), 2014. *Pont de lego* [imatge en línia] [consulta: 20 de maig 2015]. Disponible a <<http://www.megx.de/?p=1059>> 113
85. Blue the Warrior, 2014. *Space Ship* [imatge en línia] [consulta: 4 de desembre 2014]. Disponible a <<https://www.flickr.com/photos/buethewarrior/15304491453/>> 113
86. Flow, 2015. *Mural a França* [imatge en línia] [consulta: 4 de juliol 2015]. Disponible a <<https://www.facebook.com/Flowgraffitiart/photos/>> 113

87.	Invader, 2015. <i>Intervenció en els carrers de París</i> [imatge en línia] [consulta: 19 de maig 2015]. Disponible a < http://www.streetartutopia.com/wp-content/uploads/2011/03/space_invader_street_art_40.jpeg >.....	114
88.	Gzup, 2015. <i>Intervenció en els carrers de París</i> [imatge en línia] [consulta: 19 de maig 2015]. Disponible a < https://c1.staticflickr.com/9/8629/16340266975_38e3631321_b.jpg >	114
89.	<i>Imatge del Xupet Negre als carrers de Barcelona</i> . Arxiu Enric Font	115
90.	<i>Imatge de La mano</i> . [imatge en línia] [consulta: 18 de maig 2015]. Disponible a < http://www.goodfellasmagazine.com/wp-content/uploads/2011/06/la-mano.jpg >	115
91.	<i>Imatge de La mano</i> . [imatge en línia] [consulta: 18 de maig 2015]. Disponible a < http://www.goodfellasmagazine.com/wp-content/uploads/2011/06/la-mano.jpg >	115
92.	<i>Imatge de La perxa</i> . [imatge en línia] [consulta: 18 de maig 2015]. Disponible a < http://www.areahiphop.com/img/graffiti/perch-arteurbano-01.jpg >	115
93.	<i>Imatge de Pez</i> [imatge en línia] [consulta: 18 de maig 2015]. Disponible a < http://www.el-pez.com/murals/ >	115
94.	<i>Imatge de Birdie</i> [imatge en línia] [consulta: 18 de maig 2015]. Disponible a < http://elrincondelasboquillas69.blogspot.com.es/2009/03/birdie.html >	116
95.	<i>Imatge de Konair</i> . Arxiu Enric Font	116
96.	<i>Imatge de Konair</i> [imatge en línia] [consulta: 18 de maig 2015]. Disponible a < https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10204459699005068&set=t.100003947760941&type=3&theater	116
97.	<i>Imatge de seta</i> [imatge en línia] [consulta: 18 de maig 2015]. Disponible a < https://c1.staticflickr.com/9/8150/7620908798_ed29af8be9_b.jpg >	116
98.	<i>Imatge de "porquet"</i> [imatge en línia] [consulta: 18 de maig 2015]. Disponible a < http://viajares.es/wp-content/uploads/2013/09/barcelona-graffiti-cerdo-rojo.jpg >	117
99.	<i>Imatge ZONE</i> [imatge en línia] [consulta: 18 de maig 2015]. Disponible a < http://barcelonastreetart.blogspot.com.es/2013/03/la-barcelona-de-la-dinamita.html >	117
100.	<i>Imatge ZONE</i> [imatge en línia] [consulta: 18 de maig 2015]. Disponible a < http://lostbarcelona.blogspot.com.es/2014/01/cockstar-llega-la-ciudad.html >	117
101.	<i>Imatge "plasta" de pintura, Suso 33</i> [imatge en línia] [consulta: 18 de maig 2015]. Disponible a < https://farm1.staticflickr.com/40/103631583_2d7db25bfd.jpg >	117
102.	<i>Imatge calamojo</i> [imatge en línia] [consulta: 18 de maig 2015]. Disponible a < https://farm1.staticflickr.com/40/103631583_2d7db25bfd.jpg >	117
103.	<i>Imatge vegan bunnies</i> [imatge en línia] [consulta: 18 de maig 2015]. Disponible a < http://41.media.tumblr.com/0ec910fb248eeb3dabdc5226a7d0b536/tumblr_mvsmuvMLL1rti0t3o1_500.jpg >	118
104.	<i>Imatge Dingoperromudo</i> [imatge en línia] [consulta: 18 de maig 2015]. Disponible a < https://andandoporlascalles.files.wordpress.com/2014/05/dingo-img_5029.jpg >.....	118
105.	<i>Imatge Todoslosgatossobonitos</i> [imatge en línia] [consulta: 18 de maig 2015]. Disponible a < http://www.sinpasartedelaraya.com/streetart-todos-los-gatos-son-bonitos.html >	118
106.	<i>Imatge Monsieur Chat</i> [imatge en línia] [consulta: 18 de maig 2015]. Disponible a < http://www.sinpasartedelaraya.com/esto-si-que-es-un-senor-gato-monsieur-chat.html >.....	118
107.	<i>Garfield</i> [imatge en línia] [consulta: 18 de maig 2015]. Disponible a < http://www.abc.es/Media/201306/19/garfield--644x362.jpg >	118
108.	<i>Imatge Món Mort</i> [imatge en línia] [consulta: 18 de maig 2015]. Disponible a < http://monmort.blogspot.com/es/	119
109.	Gary Baseman, 2007. <i>Playing in the Fields of ChouChou</i> . [imatge en línia] [consulta: 19 de maig 2015]. Disponible a < http://garybaseman.com/work/i-melt-in-your-presence/ >.....	120

110. Gary Baseman, 2005. *Sea Garden (Brown)*. [imatge en línia] [consulta: 19 de maig 2015].
Disponible a <<http://garybaseman.com/work/the-garden-of-uneearthly-delights/>> 120
111. Gary Baseman, 2012. *The Door is Always Open*. [imatge en línia] [consulta: 19 de maig 2015].
Disponible a <<http://garybaseman.com/work/door-always-open-skirball-cultural-center/>> 120
112. Victor Castillo, 2012. *Love and hate*. [imatge en línia] [consulta: 19 de maig 2015].
Disponible a <<http://victor-castillo.com/PaintingsX/index.html>> 120
113. Victor Castillo, 2012. *Mass production hate*. [imatge en línia] [consulta: 19 de maig 2015].
Disponible a <<http://victor-castillo.com/PaintingsX/index.html>> 120
114. Victor Castillo, 2012. *Modern love*. [imatge en línia] [consulta: 19 de maig 2015].
Disponible a <<http://victor-castillo.com/PaintingsX/index.html>> 120
115. Lluís Fuster, 2014. *Mis perros en Hong Kong*. [vídeo en línia] [consulta: 21 de maig 2015].
Disponible a <<http://i.ytimg.com/vi/cEBHnhNUtqY/maxresdefault.jpg>> 120
116. Héctor Francesch, 2013. *Señales. Inserció al carrer* [imatge en línia] [consulta: 21 de maig 2015].
Disponible a <<http://www.hectorfrancesch.com/?/Obra/Se%C3%B1ales/12>> 120

2.1. ESTUDI DE CAS: JUDAS ARRIETA, EL MANGARTISTA. TÚRMIX DE CÒMICS ABSTRACTES

117. Arrieta, Judas i AAVV. *Abstract Comics*. Pekin: MA Studio, 2007. 124
118. Arrieta, Judas i AAVV. *Abstract Comics*. Pekin: MA Studio, 2007. 124
119. Arrieta, Judas i AAVV. *Abstract Comics*. Pekin: MA Studio, 2007. 124
120. Judas Arrieta, 2006. *Hero wife*. Facilitada per l'artista 128
121. Judas Arrieta, 2005. *Momotaro*. Facilitada per l'artista 130
122. *Imatge samurai* [imatge en línia] [consulta: 21 de gener, 2014]. Disponible a <<http://www.tribalhollywood.com/saburau-tribal-spiked-crescent-blade-pendant-in-silver>> 131
123. *Imatge pinzells*. Arxiu Enric Font. 131
124. *Arrieta Motorsports* [imatge en línia] [consulta: 5 de gener 2015]
Disponible a <<http://www.comicozzie.com/gallery2/d/97684-3/98ST-76.jpg>> 132
125. *Arrieta Motorsports* [imatge en línia] [consulta: 5 de gener 2015]
Disponible a <<http://www.rallyracingnews.com/teams/arrieta2.jpg>> 132
126. *Geisha* [imatge en línia] [consulta: 22 de gener, 2014]
Disponible a: <http://th03.deviantart.net/fs28/PRE/i/2008/146/b/c/Geisha_by_Zorgia.jpg> 130
127. *Ying yang* [imatge en línia] [consulta: 22 de gener, 2014]
Disponible a: <http://es.wikipedia.org/wiki/Yin_y_yang#mediaviewer/File:Yin_yang.svg> 133
128. *Grafies / onomatopeies manga* [imatge en línia] [consulta: 22 de gener, 2014]
Disponible a: <<http://subcultura.es/foro/taller/post/3362/>> 133
129. *Personatges manga* [imatge en línia] [consulta: 22 de gener, 2014]
Disponible a: <<http://www.elmundo.es/elmundo/2012/10/17/comic/1350489556.html>> 134
130. *Power ranger* [imatge en línia] [consulta: 22 de gener, 2014]
Disponible a: <<http://pintarimagenes.org/dibujos/dibujo-power-ranger/>> 134
131. Judas Arrieta, 2010. *47 Ronin* (2010). Facilitada per l'artista 136
132. *P Ultraman*. [imatge en línia] [consulta: 24 de gener 2014]
Disponible a: <<http://ultramanunlimited.blogspot.com/es/>> 137
133. *P Baron Ahsler*. [imatge en línia] [consulta: 24 de gener 2014]
Disponible a: <http://villainstournament.wikia.com/wiki/File:Baron_Ashura_TV.jpg> 137
134. *Doctor Inferno* [imatge en línia] [consulta: 24 de gener 2014]
Disponible a: <http://es.mazingerz.wikia.com/wiki/Dr._Hell> 138
135. *Hattori* [imatge en línia] [consulta: 24 de gener 2014]
Disponible a: <<http://schoolkidsfun.com/images/super-heros/ninjahattori/ninjahattori-6.html>> 138

136. *Nobita Nobita* [imatge en línia] [consulta: 24 de gener 2014]
 Disponible a: <<https://mahiwagangpinto.wordpress.com/2014/08/04/nobita/>> 139
137. *Ryo Asuka* (Devilman) [imatge en línia] [consulta: 9 de febrer, 2015]
 Disponible a: <<http://media-cache-ak0.pinimg.com/236x/39/32/54/393254ca74fe6e08822c52d46aebc14c.jpg>> 139
138. *Pikachu* [imatge en línia] [consulta: 24 de gener 2014]
 Disponible a: <<http://es.pokemon.wikia.com/wiki/Pikachu>> 140
139. *Panda Z* [imatge en línia] [consulta: 9 de febrer, 2015]. Disponible a: <"Panda Z" by Source. Licensed under Fair use via Wikipedia - http://en.wikipedia.org/wiki/File:Panda_Z.gif#mediaviewer/File:Panda_Z.gif> 140
140. *Eightman* [imatge en línia] [consulta: 24 de gener 2014]
 Disponible a: <<http://www.mofolandia.com.br/8man/eightman06.jpg>> 141
141. *Shokupanman* (Anpanman) [imatge en línia] [consulta: 9 de febrer, 2015]
 Disponible a: <<http://anpanman.wikia.com/wiki/Shokupanman?file=Shoku1.png>> 141
142. *Doraemon* [imatge en línia] [consulta: 24 de gener 2014]. Disponible a:
 <<http://jto.s3.amazonaws.com/wp-content/uploads/2014/05/p1-doraemon-a-20140510.jpg>> 142
143. *Koji Kabuto* [imatge en línia] [consulta: 24 de gener 2014]
 Disponible a: <<http://pixgood.com/koji-kabuto.html>> 142
144. *Cobra* [imatge en línia] [consulta: 9 de febrer, 2015]. Disponible a: <<http://www.animevice.com/cobra-the-animation-the-psychogun-episode-1/12-125581/>> 143
145. *Tetsujing 28 Go* [imatge en línia] [consulta: 24 de gener 2014]
 Disponible a: <<http://static.tvtropes.org/pmwiki/pub/images/gigantor.jpg>> 143
146. *Mr. Popo* [imatge en línia] [consulta: 24 de gener 2014]
 Disponible a: <https://lh6.googleusercontent.com/-eYiffyzzPwc/UkyMi6-2_ZI/AAAAAAAAAB0/K_F_FeXBVd0/w939-h933/download.jpg> 144
147. *Hopi and Chadol Bawi* [imatge en línia] [consulta: 9 de febrer, 2015]
 Disponible a: <<http://thethreewisemonkeys.com/2011/04/25/a-brief-history-of-korean-animation-pt-2-1967-1972-the-first-wave/>> 144
148. *Golden Bat* [imatge en línia] [consulta: 9 de febrer, 2015]
 Disponible a: <<http://thethreewisemonkeys.com/2011/04/25/a-brief-history-of-korean-animation-pt-2-1967-1972-the-first-wave/>> 145
149. Judas Arrieta, 2013. *Keep moving*. Imatge facilitada per l'artista 146
150. Judas Arrieta, 2013. *Moneda rota*. Imatge facilitada per l'artista 146
151. Judas Arrieta, 2013. *Ultra Q*. Imatge facilitada per l'artista 146
152. Judas Arrieta, 2013. *Amazing Heroes*. Imatge facilitada per l'artista 146
153. *Coberta Amazing Heroes* [imatge en línia] [consulta: 25 de gener, 2015].
 Disponible a: <http://static.comicvine.com/uploads/scale_large/5/59022/2624525-amazing_heroes_v1981_083_pagecover.jpg> 149
154. *Koji Kabuto* [imatge en línia] [consulta: 25 de gener, 2015].
 Disponible a: <http://static.comicvine.com/uploads/scale_small/4/48397/2514939-untitled.jpg> 150
155. *Imatge d'animació coreana* [imatge en línia] [consulta: 8 de febrer, 2015].
 Disponible a: <<http://thethreewisemonkeys.com/2011/04/25/a-brief-history-of-korean-animation-pt-2-1967-1972-the-first-wave/>> 151
156. *Hopi and Chadol Bawi* [imatge en línia] [consulta: de febrer, 2015].
 Disponible a: <<http://thethreewisemonkeys.com/2011/04/25/a-brief-history-of-korean-animation-pt-2-1967-1972-the-first-wave/>> 151
157. *Bafarada de còmic*. Sense referència. 152
158. *Taekwon V* [imatge en línia] [consulta: 25 de gener, 2015].
 Disponible a: <http://www.hancinema.net/korean_movie_Robot_Taekwon_V-picture_28104.html> 152
159. *Taekwon V* [imatge en línia] [consulta: 25 de gener, 2015].
 Disponible a: <<http://photos.hancinema.net/photos/fullsizephoto429403.jpg>> 152

160. *Capçalera revista Mechademia* [imatge en línia] [consulta: 10 de febrer, 2015].
Disponible a: <<http://mechademia.org/2012/08/vol-7-available-for-pre-order/> 153
161. *Logotip Special Edition* [imatge en línia] [consulta: 10 de febrer, 2015].
Disponible a: <<http://animenostalgia.com/wp-content/uploads/2012/10/Ghost-In-The-Shell-Special-Edition-VHS-DVD-Ad-August-1997-Manga-Video.jpg?60a4f7> 153
162. *Lightning Atom* [imatge en línia] [consulta: 9 de febrer, 2015].
Disponible a: <<http://thethreewisemonkeys.com/2011/04/25/a-brief-history-of-korean-animation-pt-2-1967-1972-the-first-wave/> 154
163. *Ultraman* [imatge en línia] [consulta: 9 de febrer, 2015].
Disponible a: <<http://forum.bodybuilding.com/showthread.php?t=158711223> 154
164. *Cyborg 009* [imatge en línia] [consulta: 9 de febrer, 2015]. Disponible a:
<<http://www.comicvine.com/forums/battles-7/cyborg-009-vs-kikadier-vs-astro-boy-629715/>> 155
165. *Imatge Maruchi Harachi* [imatge en línia] [consulta: 8 de febrer, 2015].
Disponible a: <<http://www.korea-fans.com/forum/konu-maruchi-arachi-1977.html> 155
166. *Lletres coreanes* [imatge en línia] [consulta: 10 de febrer, 2015].
Disponible a: <http://www.kmdb.or.kr/eng/vod/vod_basic.asp?nation=K&p_dataid=01532#url> 156
167. *Urobe (personatge de Vickie el Viking)* [imatge en línia] [consulta: 25 de gener, 2015].
Disponible a: <<http://theguaisforrafa.blogspot.com.es/2013/09/vickie-el-vikingo.html> 156
168. *Boss Borot* [imatge en línia] [consulta: 25 de gener, 2015].
Disponible a: <[http://mazinger.wikia.com/wiki/Boss_Borot_\(TV\)](http://mazinger.wikia.com/wiki/Boss_Borot_(TV))> 157
169. *Pájaro loco* [imatge en línia] [consulta: 25 de gener, 2015].
Disponible a: <http://woodywoodpecker.wikia.com/wiki/Woody_Woodpecker> 157
170. *Shin Chan* [imatge en línia] [consulta: 25 de gener, 2015]. 158
Disponible a: <<https://www.youtube.com/watch?v=GoFDMTUIBmA>
171. Judas Arrieta, 2011. *West meets East (Monkey King in Donostyland)*.
Imatge facilitada per l'artista 160
172. *Tòquio* [imatge en línia] [consulta: 27 de gener, 2015]. Disponible a:
<https://esportenamochila.wordpress.com/2011/12/13/primeiro-dia-em-toquio-torre-de-toquio-templo-senso-ji-ginza/> 162
173. *Gravat japonès* [imatge en línia] [consulta: 27 de gener, 2015]. Disponible a:
http://www.elconfidencial.com/archivo/2008/06/17/57_grabado_japones_llega_pedrera_barcelona.html 162
174. *Vista de San Sebastián* [imatge en línia] [consulta: 27 de gener, 2015].
Disponible a: <http://www.pensiongarate.com/> 162
175. *Tekkonkinkreet* [imatge en línia] [consulta: 10 de febrer, 2015].
Disponible a: <https://guriguriblog.files.wordpress.com/2009/09/snapshot20090902112137.jpg> 163
176. *Onomatopeies* [imatge en línia] [consulta: 10 de febrer, 2015]. Disponible a:
<http://storage.competir.com/post/comic/imagenes/onomatopeyas.jpg> 163
177. *Tètol Disneyland* [imatge en línia] [consulta: 27 de gener, 2015].
Disponible a: http://archives.frederatorblogs.com/channel_frederator/2007/11/25/have-some-fun-with-the-disneyland-sign/ 164
178. *Personatges de Tekkonkinkreet*. Matsumoto, Taiyou. *Tekkon Kinkreet all in one*.
Barcelona, 2008: Ediciones Glénat España, S. L., pàgina 93. 164
179. *Personatges de Tekkonkinkreet*. Matsumoto, Taiyou. *Tekkon Kinkreet all in one*.
Barcelona, 2008: Ediciones Glénat España, S. L., pàgina 236. 164
180. *Lletres Great Tokyo Empire* [imatge en línia] [consulta: 10 de febrer, 2015].
Disponible a: <https://hansangel.wordpress.com/2013/03/07/manga-review-akira/> 165
181. *Gotham* [imatge en línia] [consulta: 10 de febrer, 2015]. Disponible a: <http://www.comixzone.cz/images/img-db-magazin-foto/1362/3c8a49145944fed2bbcaade178a426c4.jpg> 165
182. *Personatges de Pesadillas*. Otomo, Katsuhiko. *Pesadillas*. Barcelona: 2014,
Norma Editorial, pàgina 3. 166

183. <i>Xuan Zang</i> [imatge en línia] [consulta: 27 de gener, 2015]. Disponible a: http://www.manjushri.com/teachings/cFahsiang.htm	166
184. <i>Rei Mico Sun Wukong</i> [imatge en línia] [consulta: 27 de gener, 2015]. Disponible a: http://www.aprendechinohoy.com/libreria/series-viaje-oeste-p-909.html?osCsid=603958562e52c03702776314d3f27baf	167
185. <i>Dimoni aquàtic Sha Wujing</i> [imatge en línia] [consulta: 27 de gener, 2015]. Disponible a: http://www.taringa.net/comunidades/art-marciales/3941803/La-historia-original-de-dragon-ball.html	167
186. <i>Monstre porc Zhu Wuneng</i> [imatge en línia] [consulta: 27 de gener, 2015]. Disponible a: http://en.wikipedia.org/wiki/Zhu_Bajie	168
187. <i>Signatura / tampó</i> [imatge en línia] [consulta: 27 de gener, 2015]. Disponible a: http://fr.academic.ru/pictures/frwiki/82/Reiki-Hanko.JPG	168
188. Judas Arrieta, 2012. <i>Doodles</i> . Imatge facilitada per l'artista.....	170
189. Judas Arrieta, 2012. <i>Doodles</i> . Imatge facilitada per l'artista.....	170
190. Judas Arrieta, 2012. <i>Doodles</i> . Imatge facilitada per l'artista.....	171
191. Judas Arrieta, 2012. <i>Doodles</i> . Imatge facilitada per l'artista.....	171
192. <i>AstroBoy</i> [imatge en línia] [consulta: 27 de gener, 2015]. Disponible a: https://www.behance.net/gallery/16161159/Astro-Boy	172
193. <i>Professor Tenma</i> [imatge en línia] [consulta: 27 de gener, 2015]. Disponible a: http://cartoon-photocollection.blogspot.com.es/2013_07_01_archive.html	172
194. <i>Sunsaku Ban</i> [imatge en línia] [consulta: 15 de febrer, 2015]. Disponible a: http://s29.photobucket.com/user/CinemaGirl/media/Astro_Boy/wally.png.htm	173
195. <i>Kraken</i> [imatge en línia] [consulta: 15 de febrer, 2015]. Disponible a: http://th03.deviantart.net/fs70/PRE/i/2012/097/f/a/kraken_by_henrilucwolf-d4vcdsm.jpg	173
196. <i>Rei Mono</i> [imatge en línia] [consulta: 15 de febrer, 2015]. Disponible a: http://resumenes-capitulos.blogspot.com.es/2011/05/curiosidades-y-cosas-graciosas-de.html	174
197. <i>Disc Françoise Hardy</i> [imatge en línia] [consulta: 15 de febrer, 2015]. Disponible a: http://rdujour.com/index.php?s=francoise+hardy	174
198. <i>Capità Amèrica</i> [imatge en línia] [consulta: 27 de gener, 2015]. Disponible a: http://www.comicvine.com/forums/battles-7/obelix-vs-captain-america-1612120/	175
199. <i>Professor Ochanomizu</i> [imatge en línia] [consulta: 15 de febrer, 2015]. Disponible a: http://en.wikipedia.org/wiki/File:ProfessorOchanomizu-1966AstroBoy.jpg	175
200. <i>Signatura / tampó</i> [imatge en línia] [consulta: 27 de gener, 2015]. Disponible a: http://fr.academic.ru/pictures/frwiki/82/Reiki-Hanko.JPG	176
201. <i>Súper Sentai</i> [imatge en línia] [consulta: 27 de gener, 2015]. Disponible a: http://fc08.deviantart.net/fs15/f/2007/061/6/6/Super_Sentai_29_Red_Rangers_by_RJTH.jpg...	176
202. Ninjes tradicionals [imatge en línia] [consulta: 27 de gener, 2015]. Disponible a: http://bujinkanbilbao.blogspot.com.es/2013_04_01_archive.html	177
203. <i>Henshin Ninja Arasi</i> [imatge en línia] [consulta: 16 de febrer, 2015]. Disponible a: http://vintageninja.net/?p=5954	177
204. <i>Espeon</i> [imatge en línia] [consulta: 27 de gener, 2015]. Disponible a: http://img3.wikia.nocookie.net/__cb20140121205016/pokemon/images/1/16/196Espeon_BW_anime.png	178
205. Judas Arrieta, 2008. <i>Asian Mona Lisa</i> . Imatge facilitada per l'artista.....	178
206. <i>Lletres comic xinès / pel·lícules Kung fu</i> [imatge en línia] [consulta: 27 de gener, 2015]. Disponible a: http://www.nanjingmarketinggroup.com/sites/default/files/Naruto_Pic.png	179
207. <i>Lletres comic xinès / pel·lícules Kung fu</i> [imatge en línia] [consulta: 27 de gener, 2015]. Disponible a: https://c2.staticflickr.com/4/3297/4567114950_c5f5a8f246_z.jpg	179
208. <i>Lletres comic xinès / pel·lícules Kung fu</i> [imatge en línia] [consulta: 27 de gener, 2015]. Disponible a: http://www.kahramanlarsinemada.com/wp-content/uploads/2010/08/hong-kong-batman-comic-book-1.jpg	179

209.	Judas Arrieta, 2008. <i>Judas Z</i> . Imatge facilitada per l'artista	177
210.	<i>Puny Mazinger Z</i> [imatge en línia] [consulta: 27 de gener, 2015]. Disponible a: http://4.bp.blogspot.com/-W3Ae3NbeuD8/Ug1b6x25CU/AAAAAAAAAKRI/XTHpdltphv8/s1600/a_super_brazo.jpg	180
211.	<i>Kraken</i> [imatge en línia] [consulta: 15 de febrer, 2015]. Disponible a: http://th03.deviantart.net/fs70/PRE/i/2012/097/f/a/kraken_by_henrilucwolf-d4vcdsm.jpg	180
212.	<i>Kaiku</i> [imatge en línia] [consulta: 16 de febrer, 2015]. Disponible a: https://www.facebook.com/photo.php?fbid=457078071591&set=a.456423621591.242056.725456591&type=3&theater	180
213.	<i>Kaiku</i> [imatge en línia] [consulta: 16 de febrer, 2015]. Disponible a: https://www.facebook.com/photo.php?fbid=457078071591&set=a.456423621591.242056.725456591&type=3&theater	180
214.	<i>Nobita</i> [imatge en línia] [consulta: 16 de febrer, 2015]. Disponible a: http://doraemon.wikia.com/wiki/User:Dorafen	181
215.	Judas Arrieta, 2008. <i>Judas Z</i> . Imatge facilitada per l'artista	183
216.	Judas Arrieta, 2008. <i>Calamari</i> . Imatge facilitada per l'artista	183
217.	Judas Arrieta, 2008. <i>Judas Z</i> . Imatge facilitada per l'artista	184
218.	Judas Arrieta, 2008. <i>8T Manga</i> . Imatge facilitada per l'artista	184
219.	Judas Arrieta, 2013. <i>Projecte customització tanque armada thailandesa</i> . Imatge facilitada per l'artista	184
220.	Judas Arrieta, 2015. <i>100 superheroes</i> . Imatge facilitada per l'artista	185
221.	Judas Arrieta, 2015. <i>100 superheroes</i> . Imatge facilitada per l'artista	185
222.	Judas Arrieta, 2015. <i>100 superheroes</i> . Imatge facilitada per l'artista	185

2.2. ESTUDI DE CAS: ENRIC FONT. ALLAU VISUAL I ABSTRACCIÓ AMB ELEMENTS SIGNIFICATIUS. DE LA TELA AL MUR

223.	Enric Font, 1991. <i>Ornament 100</i> . Arxiu personal Enric Font	190
224.	<i>Coberta llibre Doctor Suss</i> [imatge en línia] [consulta: 23 de febrer, 2015]. Disponible a: http://2nfex6k1mez4cl96p1r5a3u8mt.wpengine.netdna-cdn.com/wp-content/uploads/2011/06/IMG_2465.jpg	190
225.	Enric Font, 1994. <i>Ornament 1805-Forever</i> . Arxiu personal Enric Font	190
226.	Enric Font, 1994. <i>Untitled (Fi-Fu-Fi, Fi-Fu-Fa... Here they come)</i> . Arxiu personal Enric Font	190
227.	Enric Font, 1996. <i>S/T (Hello)</i> . Arxiu personal Enric Font	192
228.	<i>Arco 1998</i> . Arxiu personal Enric Font	192
229.	Enric Font, 1996. <i>S/T (Imbécil)</i> . Arxiu personal Enric Font	192
230.	Enric Font, 1998. <i>Ratolí i plàtan</i> . Arxiu personal Enric Font	193
231.	Enric Font, 2010. <i>Pilliga Wee Waa</i> . Arxiu personal Enric Font	193
232.	Enric Font, 2008. <i>bcn04_tibiBC9V2</i> . Arxiu personal Enric Font	193
233.	Enric Font, 2010. <i>Blafin</i> . Arxiu personal Enric Font	193
234.	Enric Font, 2014. <i>BOUF_ThankYou</i> . Arxiu personal Enric Font	193
235.	Enric Font, 2010. <i>Carpetes</i> . Arxiu personal Enric Font	195
236.	Enric Font, 2010. <i>Carpetes</i> . Arxiu personal Enric Font	195
237.	<i>Tazos</i> [imatge en línia] [consulta: 3 de març 2015]. Disponible a: http://www.pixelacos.com/wp-content/uploads/2013/12/IMG_20131206_075702.jpg	197
238.	<i>Bugs Bunny</i> [imatge en línia] [consulta: 5 de març 2015]. Disponible a: < http://cartoonsimages.com/sites/default/files/field/image/bugs.jpg >	197
239.	Enric Font, 1996. <i>ST (Imbécil)</i> . Arxiu personal Enric Font	199

240. Enric Font, 1996. <i>ST (Ha, ha, he, ho, ho)</i> . Arxiu personal Enric Font	199
241. <i>Golfos apandadores</i> [imatge en línia] [consulta: 3 de març 2015]. Disponible a: < http://es.disney.wikia.com/wiki/Archivo:BurgerApandador.png >	201
242. <i>Pato Lucas</i> [imatge en línia] [consulta: 3 de març 2015]. Disponible a: < http://www.imagenespedia.com/imagen-el-pato-lucas_297_gigante.php >	201
243. <i>Pepito Grillo</i> [imatge en línia] [consulta: 3 de març 2015]. Disponible a: < http://showtimeshowdown.com/?p=3960 >	201
244. <i>Scooby Doo</i> [imatge en línia] [consulta: 3 de març 2015]. Disponible a: < https://www.facebook.com/pages/Scooby-Doo-Fans/245438585635401?sk=app_665296216832987 >	201
245. <i>Don Gato</i> [imatge en línia] [consulta: 3 de març 2015]. Disponible a: < http://listas.20minutos.es/lista/don-gato-y-su-pandilla-302908/ >	201
246. <i>Donald i Daisy</i> [imatge en línia] [consulta: 3 de març 2015]. Disponible a: < https://www.pinterest.com/maricar39/ashwin-and-kyaras-1st-birthday-donald-and-daisy-du/ >	201
247. <i>Imatge Kilroy</i> [imatge en línia] [consulta: 14 de març 2015]. Disponible a: < http://es.wikipedia.org/wiki/Kilroy_was_here#/media/File:Kilroy_Was_Here_-_Washington_DC_WWII_Memorial_-_Jason_Coyne.jpg >	201
248. Enric Font, 1996-1997. <i>Kilroy was here</i> . Arxiu personal Enric Font.....	202
249. Enric Font, 1997. <i>I've already been here</i> . Arxiu personal Enric Font.....	202
250. Pàgina de <i>Los Supersónicos en Autódromo espacial</i> , dins de Hanna-Barbera, Cuidado con los horóscopos. Madrid, 1977: Hanna-Barbera Productions, Inc., col·leció Tele-Historieta, p. 13.	203
251. Enric Font, 1997. <i>Bakersfield</i> . Arxiu personal Enric Font	203
252. Pàgina de <i>Los Supersónicos en Autódromo espacial</i> , dins de Hanna-Barbera, Cuidado con los horóscopos. Madrid, 1977: Hanna-Barbera Productions, Inc., col·leció Tele-Historieta, p. 14.	203
253. Enric Font, 1997. <i>Planeta enano</i> . Arxiu personal Enric Font.....	204
254. <i>Coberta CD Van Halen Live: Right here, right now</i> . New York: 1995 Warner Bros. Records.	
255. Enric Font, 1998. <i>Buy Now, Pay Later</i> . Arxiu personal Enric Font	205
256. Enric Font, 1998. <i>Buy Now, Pay Later</i> . Arxiu personal Enric Font	205
257. <i>Coberta de Pato Donald</i> . Nueva Serie. Núm. 46. 29 de febrer 1969	206
258. Enric Font, 1998. <i>Asteroids 1</i> . Arxiu personal Enric Font.....	206
259. Enric Font, 1998. <i>Asteroids 2 (Over the City)</i> . Arxiu personal Enric Font.....	206
260. Sanchís, José. <i>Pumby presenta El País de los juegos</i> . València, 1968: Editora Valenciana.....	207
261. Enric Font, 1998. <i>Sign in the sky</i> . Arxiu personal Enric Font.....	207
262. <i>Películas Walt Disney. Merlín el encantador y... Las judías mágicas de la película Fun and fancy free</i> . Madrid, 1967: Ediciones Recreativas, S. A. Colección Jovial.	208
263. Enric Font, 1998. <i>It Grows!</i> . Arxiu personal Enric Font	208
264. Enric Font, 1998. <i>Maybe Barnett Newman</i> . Arxiu personal Enric Font	208
265. Enric Font, 1999. <i>Nicholas / Lupo (Ueeo!)</i> . Arxiu personal Enric Font.....	209
266. Fotografia d'atracció de fira. Arxiu personal Enric Font	210
267. Enric Font, 1999. <i>Space Raton Girl</i> . Arxiu personal Enric Font	210
268. Enric Font, 2001-2002. <i>RFOOOR (Moxi-peu)</i> . Arxiu personal Enric Font.....	208
269. <i>Imatge Os Gemeos, La Mano i Sixe al Raval</i> [imatge en línia] [consulta: 15 de març 2015]. Disponible a: < http://www.elperiodico.com/es/noticias/barcelona/auge-caida-del-street-art-3911454 >	212
270. Sanchís, José. <i>Pumby presenta Héroe del desierto</i> . València, 1968: Editora Valenciana.....	214
271. Enric Font, 2001-2003. <i>ROCKLU Pumby - Warre Burr</i> . Arxiu personal Enric Font	214
272. Enric Font, 2005. <i>Pájara</i> . Arxiu personal Enric Font	215

273. Óscar Seco. *La tierra permanece 3*, 2002 [imatge en línia] [consulta: 13 de febrer 2014]
Disponible a <http://www.oscarseco.com/imagenes_low/tierrapermanece3.jpg>..... 217
274. Sergio Mora. *Infinito de Córdoba*, 2010. [imatge en línia] [consulta: 13 de febrer 2014]
Disponible a <<http://image.slidesharecdn.com/presentacinsergiomora-120522103044-phpapp02/95/presentacin-el-color-en-la-obra-de-sergio-mora-6-728.jpg?cb=1401635497>> 217
275. OVNI [imatge en línia] [consulta: 17 de març 2015]. Disponible a <<http://www.thesun.co.uk/sol/homepage/news/3209378/Recordings-released-of-US-military-probing-UFO-in-British-woodland.html>>..... 218
276. Enric Font, 2005. *09Paris_défense01*. Arxiu personal Enric Font 218
277. Enric Font, 2008. *Buddy Woody Spooky*. Arxiu personal Enric Font 220
278. *George W. Bush* [imatge en línia] [consulta: 17 de març 2015]. Disponible a <http://en.wikipedia.org/wiki/George_W._Bush#/media/File:George-W-Bush.jpeg>..... 221
279. *Pájaro Loco*. Font desconeixuda, descarregada internet (utilitzada i guardada durant el procés de treball, però sense guardar la font). 221
280. *Pinotxo* [imatge en línia] [consulta: 17 de març 2015]. Disponible a <<http://images6.fanpop.com/image/photos/32800000/Walt-Disney-Screencaps-Pinocchio-walt-disney-characters-32867945-4362-3240.jpg>> 222
281. *Voltor* [imatge en línia] [consulta: 17 de març 2015]. Disponible a <<http://i2.ytimg.com/vi/MGTWmrnPdgk/mqdefault.jpg>> 222
282. *Coberta Worlds of Fear* [imatge en línia] [consulta: 17 de març 2015]. Disponible a <<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/236x/9f/87/ae/9f87aeba0aac6bf96dfa598965407382.jpg>> 223
283. *Casper* [imatge en línia] [consulta: 19 de març 2015]. Disponible a <http://media.tumblr.com/tumblr_mcq20j4vpv1qa12tx.png> 224
284. *Tio Gilito* [imatge en línia] [consulta: 19 de març 2015]. Disponible a <http://heliotricity.com/images/scrooge1/IMG_1506.gif> 224
285. Enric Font, 2008. *Buddy Woody Spooky*. Arxiu personal Enric Font 224
286. *Woody* [imatge en línia] [consulta: 17 de març 2015]. Disponible a <http://en.wikipedia.org/wiki/Sheriff_Woody#/media/File:Sheriff_Woody.png>..... 225
287. Enric Font, 2008. *God bless you all*. Arxiu personal Enric Font..... 225
288. *Space Chimps* [imatge en línia] [consulta: 19 de març 2015]. Disponible a <http://www.juegomania.org/Space_Chimps/foto/nintendods/1/1201/1.jpg/Foto_Space_Chimps.jpg>.....226
289. Enric Font, 2008. *Ximpanzès de l'espai*. Arxiu personal Enric Font..... 227
290. *Coberta Challengers of the unknown* [imatge en línia] [consulta: 19 de març 2015].
Disponible a <<http://www.comicvine.com/challengers-of-the-unknown-32-one-challenger-must-/4000-6526/>> 227
291. Enric Font, 2008. *L'atac de Lava man*. Arxiu personal Enric Font..... 227
292. *Coberta Mystery in Space* [imatge en línia] [consulta: 19 de març 2015].
Disponible a <http://images.wwcomics.com/images/large/MysSpa_34_Sav.jpg> 228
293. Enric Font, 2008. *Mystery in Space*. Arxiu personal Enric Font 228
294. *Escape from New York* [imatge en línia] [consulta: 17 de març 2015]. Disponible a <<http://www.sffaudio.com/images10/BrokenSeaAudioProductionsEscapeFromNewYork565.jpg>> 230
295. *Escape from LA* [imatge en línia] [consulta: 17 de març 2015]. Disponible a <<http://www.google.es/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=images&cd=&ved=0CAUQjhw&url=http%3A%2F%2F3guys1movie.com%2Fescape-from-l-a%2F&ei=2MYNVY05BcrcUcKcgZAB&bvm=bv.88528373,d.d24&psig=AFQjCNE1LDv62VwXjqpUJiFKcv7Mp-tTMA&ust=1427052611520522>> 230
296. *Flash Gordon* [imatge en línia] [consulta: 17 de març 2015]. Disponible a <<http://www.todocoleccion.net/comics-vertice/%E2%80%98flash-gordon%E2%80%99-colosos-comic-planeta-krogius-n-64-x26923652>> 230
297. *Flash Gordon* [imatge en línia] [consulta: 17 de març 2015].
Disponible a <<http://home.comcast.net/~cjh5801a/images/fg2.gif>>..... 230

298. <i>Ultimatum a la Tierra</i> [imatge en línia] [consulta: 17 de març 2015]. Disponible a < http://hildyjohnson.ferfoto.es/wp-content/uploads/2014/06/ultimatumalatierra.jpeg >	230
299. <i>Coberta Amazing Stories</i> [imatge en línia] [consulta: 17 de març 2015]. Disponible a < http://m.blog.daum.net/_blog/_m/articleView.do?blogid=0FjFX&articulo=6823801 >	231
300. Enric Font, 2009. <i>Andratx 2310_03</i> . Arxiu personal Enric Font	231
301. <i>Flash Gordon</i> [imatge en línia] [consulta: 17 de març 2015]. Disponible a < http://home.comcast.net/~cjh5801a/images/fg2.gif >	232
302. Enric Font, 2009. <i>Andratx 2310_06</i> . Arxiu personal Enric Font	232
303. <i>Imatge catedral Palma</i> [imatge en línia] [consulta: 17 de març 2015]. Disponible a < http://ca.wikipedia.org/wiki/Catedral_de_Mallorca#/media/File:Mallorca_-_Kathedrale_von_Palma2.jpg >	233
304. <i>Tentacles</i> [imatge en línia] [consulta: 20 de març 2015]. Disponible a < http://www.the-isb.com/images/WW9804.jpg >	233
305. Enric Font, 2009. <i>Andratx 2310_07</i> . Arxiu personal Enric Font	233
306. Enric Font, 2010. <i>Sense títol</i> . Arxiu personal Enric Font	234
307. Enric Font, 2010. <i>Sense títol</i> . Arxiu personal Enric Font	234
308. Cobertes Big Guy [imatge en línia] [consulta: 23 de març 2015]. Disponible a < http://westfieldcomics.com/wow/art/backlist/large/star11953.jpg >	
309. <i>Retall revista de tendències</i> . Sense determinar. Arxiu personal Enric Font	235
310. <i>Retall premsa</i> . Sense determinar. Arxiu personal Enric Font	235
311. Enric Font, 2012. <i>Ouf bouf! 03</i> . Arxiu personal Enric Font	237
312. Enric Font, 2012. <i>Ouf bouf! 04</i> . Arxiu personal Enric Font	237
313. Enric Font, 2013. <i>L'home desconcertat</i> . Arxiu personal Enric Font	238
314. Enric Font, 2013. <i>L'home desconcertat</i> . Arxiu personal Enric Font	238
315. Enric Font, 2013. <i>L'home desconcertat</i> . Arxiu personal Enric Font	238
316. Enric Font, 2014. <i>Strangefolks...</i> Arxiu personal Enric Font	239
317. Enric Font, 2014. <i>Strangefolks...</i> Arxiu personal Enric Font	239
318. Enric Font, 2014. <i>Strangefolks...</i> Arxiu personal Enric Font	239
319. Enric Font, 2014. <i>Mural Murs Lliures</i> . Arxiu personal Enric Font	240
320. Enric Font, 2014. <i>Mural Murs Lliures</i> . Arxiu personal Enric Font	241
321. Enric Font, 2014. <i>Strangefolks... BetArt 2014</i> . Arxiu personal Enric Font	242
322. Enric Font, 2014. <i>Strangefolks... BetArt 2014</i> . Arxiu personal Enric Font	242
323. Enric Font, 2014. <i>Strangefolks... BetArt 2014</i> . Arxiu personal Enric Font	243
324. Enric Font, 2014. <i>Strangefolks... BetArt 2014</i> . Arxiu personal Enric Font	243
325. Enric Font, 2014. <i>Strangefolks... BetArt 2014</i> . Arxiu personal Enric Font	244
326. Enric Font, 2014. <i>Strangefolks... BetArt 2014</i> . Arxiu personal Enric Font	244
327. Enric Font, 2014. <i>Strangefolks... BetArt 2014</i> . Arxiu personal Enric Font	245
328. Enric Font, 2014. <i>Strangefolks... BetArt 2014</i> . Arxiu personal Enric Font	246
329. Enric Font, 2014. <i>Strangefolks... BetArt 2014</i> . Arxiu personal Enric Font	246
330. Enric Font, 2014. <i>Strangefolks... BetArt 2014</i> . Arxiu personal Enric Font	246
331. Avelino Sala, 2014. <i>Dist_opis</i> [imatge en línia] [consulta: 6 de febrer 2015]. Disponible a < http://curatoria.org/2014/10/27/postgraffiti-betart-2014-calvia/ >	248
332. PSJM, 2014. <i>Matriculaciones de turistas en España de 1990 a 2013</i> . [imatge en línia] [consulta: 6 de febrer 2015]. Disponible a < http://curatoria.org/2014/10/27/postgraffiti-betart-2014-calvia/ >	248
333. <i>Bet Art 2014</i> . Arxiu BetArt	248
334. Enric Font, 2014. <i>Mural BigWaals</i> . Arxiu personal Enric Font	250

335. Enric Font, 2014. <i>Mural BigWaals</i> . Arxiu personal Enric Font	250
336. Enric Font, 2014. <i>Mural BigWaals</i> . Arxiu personal Enric Font	250
337. <i>Captures de pantalla</i> , Digerible, 2014 [imatge en línia] [consulta: 17 de març 2015]. Disponible a < http://digerible.com/arte-urbano/enric-font/	252
338. Enric Font, 2014. <i>Mural Generació Digital</i> . Arxiu personal Enric Font	253
339. Enric Font, 2014. <i>Mural Generació Digital</i> . Arxiu personal Enric Font	253
340. Benvenuty, Luis. <i>APPINTAR Un km de parets a l'"smartphone"</i> , La Vanguardia, 27 de desembre, 2014.	254
341. Enric Font, 2014. <i>Mural Murs Lliures</i> . Arxiu personal Enric Font	255
342. Enric Font, 2014. <i>Zutt_02</i> . Arxiu personal Enric Font	255
343. Enric Font, 2014. <i>Zutt_06</i> . Arxiu personal Enric Font	255
344. Enric Font, 2014. <i>Zutt_ZTT</i> . Arxiu personal Enric Font	256

2.3. ESTUDI DE CAS: SERGIO MORA. MÀGIA I SURREALISME POP, ENTRE LA IL·LUSTRACIÓ I LA PINTURA

345. <i>Estudi de Sergio Mora</i> . Arxiu personal Enric Font	263
346. Sergio Mora, 2009. <i>El maestro</i> . Imatge facilitada per l'artista	264
347. Sergio Mora, 2009. <i>El maestro</i> . Imatge facilitada per l'artista	264
348. Sergio Mora, 2009. <i>La peleona</i> . Imatge facilitada per l'artista	265
349. Sergio Mora, 2009. <i>La peleona</i> . Imatge facilitada per l'artista	265
350. <i>Tatuatge</i> [imatge en línia] [consulta: 2 d'octubre 2014]. Disponible a: < http://sergiomora.com/portfolio/tattoonie/ >	266
351. <i>Cartell</i> [imatge en línia] [consulta: 2 d'octubre 2014]. Disponible a: < http://sergiomora.com/portfolio/musee-du-quai-branly/ >	266
352. Sergio Mora, 2007. <i>Kamasutra</i> [imatge en línia] [consulta: 2 d'octubre 2014]. Disponible a: < http://sergiomora.com/portfolio/kamasutra/ >	266
353. <i>Cartes</i> [imatge en línia] [consulta: 2 d'octubre 2014]. Disponible a: < http://sergiomora.com/portfolio/cards/ >	267
354. Sergio Mora, 2010. <i>Cabaret Berlín</i> [imatge en línia] [consulta: 2 d'octubre 2014]. Disponible a: < http://sergiomora.com/portfolio/cabaret-berlin/ >	267
355. Sergio Mora, 2009. <i>Papa Tatuado</i> [imatge en línia] [consulta: 2 d'octubre 2014]. Disponible a: < http://sergiomora.com/portfolio/papa-tatuado/ >	267
356. Sergio Mora, 2007. <i>Pantera rosa</i> . [imatge en línia] [consulta: 27 de novembre 2014]. Disponible a: < http://sergiomora.com/portfolio/kamasutra-2/ >	268
357. <i>Bettie Page</i> [imatge en línia] [consulta: 24 de març 2015]. Disponible a: < http://bettiepagemovie.com/bettie-page/photos/bettie-page-1_%283%29.jpg	269
358. <i>Tatuatge</i> [imatge en línia] [consulta: 24 de març 2015]. Disponible a: < http://www.tattoobite.com/wp-content/uploads/2013/09/swallow-birds-with-true-love-banner-tattoo-design.jpg >	269
359. <i>Bibendum</i> [imatge en línia] [consulta: 7 de maig 2015]. Disponible a: < http://losparches.com/bmz_cache/d/d8942b1751e045e9894377053d41819e.image.417x550.jpg	270
360. <i>Bibendum</i> [imatge en línia] [consulta: 7 de maig 2015]. Disponible a: < http://es.wikipedia.org/wiki/Bibendum	270
361. <i>Carabassa</i> [imatge en línia] [consulta: 24 de març 2015]. Disponible a: < http://kichiwall.com/wp-content/uploads/2014/02/851pumpkin.jpg >	270
362. <i>Carabassa</i> [imatge en línia] [consulta: 24 de març 2015]. Disponible a: < http://www.mustafaoczcan.info/blog/wp-content/uploads/2014/10/Halloween1-1.jpg >	270

363. *Naranjito* [imatge en línia] [consulta: 24 de març 2015].
Disponible a: <<http://estaticos.elperiodico.com/recursos/jpg/7/7/1379513364777.jpg>> 271
364. *Mickey Mouse* [imatge en línia] [consulta: 24 de març 2015]. Disponible a:
<http://th08.deviantart.net/fs71/PRE/i/2011/303/b/5/mickey_mouse_by_riddlesx3-d4egy5k.png>271
365. *Mister Potatoe Head* [imatge en línia] [consulta: 24 de març 2015].
Disponible a: <http://vignette4.wikia.nocookie.net/pixar/images/a/a8/Mr._potato_head_toy.jpg/revision/latest?cb=20110913201304> 272
366. *Cartell quixot* [imatge en línia] [consulta: 8 de maig 2015].
Disponible a: <<https://www.pinterest.com/pin/392094711282277985/>>..... 272
367. *Personatge sense braços* [imatge en línia] [consulta: 8 de maig 2015].
Disponible a: <<https://www.pinterest.com/pin/392094711282277985/>>..... 272
368. *Gene Simmons* [imatge en línia] [consulta: 24 de març 2015]. Disponible a:
<http://www.elladooscurodelaluna.com/wp-content/uploads/2013/01/gene_simmons.jpg>..... 273
369. *Coberta CD* [imatge en línia] [consulta: 24 de març 2015]. Disponible a:
<http://janesaddiction.org/wp-content/uploads/2010/03/ritual_de_lo_habitual_cover.jpg>..... 274
370. Sergio Mora, 2009. *El maestro* [imatge en línia] [consulta: 2 d'octubre 2014].
Disponible a: <<http://sergiomora.com/portfolio/adaptation/>> 275
371. Sergio Mora (*boxejador*) [imatge en línia] [consulta: 27 de març, 2015].
Disponible a: <<http://jacksonville.com/sites/default/files/SergioMora.jpg>> 275
372. *Loteria mexicana* [imatge en línia] [consulta: 27 de març, 2015].
Disponible a: <<http://www.venamimundo.com/DeAquiYAlla/Fotos/Loteria-ElValiente-01.jpg>>..... 276
373. *Krampus* [imatge en línia] [consulta: 8 de maig 2015]. Disponible a: <http://edgecast.sdr-files.buscafs.com/uploads/news/photos/news_photo_59489_1418672001.jpg> 276
374. *Loteria diablito* [imatge en línia] [consulta: 27 de març, 2015]. Disponible a:
<<https://lettraskarlattacuervo.files.wordpress.com/2012/07/card-2-el-diablito.jpeg>>..... 277
375. *Loteria diablito* [imatge en línia] [consulta: 27 de març, 2015]. Disponible a: <<http://www.mexicodesconocido.com.mx/ocumicho-donde-al-diablo-se-le-moldea-michoacan.html>> 277
376. Sergio Mora, 2009. *Lucha interior* [imatge en línia] [consulta: 27 de març, 2015].
Disponible a: <<http://sergiomora.com/portfolio/adaptation/>> 278
377. *Gos boxer* [imatge en línia] [consulta: 27 de març, 2015].
Disponible a: <<http://boxer.perrosmania.com/images/origenes-perros-boxer.jpg>> 278
378. *Calavera mexicana* [imatge en línia] [consulta: 27 de març, 2015].
Disponible a: <http://mla-s2-p.mlstatic.com/vinilos-decorativos-calavera-mexicana-18347-MLA20154254647_082014-0.jpg> 279
379. *Tatuatge oreneta* [imatge en línia] [consulta: 24 de març, 2015].
Disponible a: <http://en.wikipedia.org/wiki/Swallow_tattoo> 279
380. *Tatuatge teranyina* [imatge en línia] [consulta: 27 de març, 2015]. Disponible a:
<<http://bodyart.batanga.com/2008-08-07/2945/los-tatuajes-de-telaranas-y-su-significado>>279
381. *Rosa tatuada* [imatge en línia] [consulta: 24 de març, 2015].
Disponible a: <<http://bodyart.batanga.com/4440/la-historia-de-los-tatuajes-de-rosas>> 279
382. Sergio Mora, 2009. *La peleona* [imatge en línia] [consulta: 27 de març, 2015].
Disponible a: <<http://sergiomora.com/portfolio/adaptation/>> 280
383. *Frida Kahlo* [imatge en línia] [consulta: 27 de març, 2015].
Disponible a: <<http://fuerza.com.mx/wp-content/uploads/2014/06/Frida-Khalo.jpg>> 281
384. *El Gallo, Loteria mexicana* [imatge en línia] [consulta: 27 de març, 2015].
Disponible a: <http://loteriagrill.com/images/cards/LG_ElGallo.png> 281
385. *Cor mexicà* [imatge en línia] [consulta: 27 de març, 2015]. Disponible a: <<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/0a/13/52/0a13525e8158e2b99e40b43a6f501099.jpg>> 282
386. Frida Kahlo. *Las dos Fridas* [imatge en línia] [consulta: 27 de març, 2015].
Disponible a: <<http://uploads4.wikiart.org/images/magdalenacarmenfrieda-kahlo-y-calder%C3%B3n-de-rivera/the-two-fridas-1939.jpg>>..... 282

387. *ExVot* [imatge en línia] [consulta: 27 de març, 2015]. Disponible a: <<http://blog.fusiontribal.com/wp-content/uploads/2008/11/exvoto-cocina-mermelada-tomate.jpg>> 283
388. Sergio Mora, 2009. *Los siete pecados capitales* [imatge en línia] [consulta: 27 de març 2015]. Disponible a: <<http://sergiomora.com/portfolio/adaptation/>>
389. Sergio Mora, 2010. *Freak Flamingo* [imatge en línia] [consulta: 2 d'octubre 2014]. Disponible a: <<http://sergiomora.com/portfolio/la-cuadrilla-canibal/>> 285
390. Sergio Mora, 2010. *Torre de Babel* [imatge en línia] [consulta: 2 d'octubre 2014]. Disponible a: <<http://sergiomora.com/portfolio/la-cuadrilla-canibal/>> 285
391. Sergio Mora, 2010. *Make your future* [imatge en línia] [consulta: 2 d'octubre 2014]. Disponible a: <<http://sergiomora.com/portfolio/la-cuadrilla-canibal/>> 285
392. Sergio Mora, 2010. *El paseillo* [imatge en línia] [consulta: 2 d'octubre 2014]. Disponible a: <<http://sergiomora.com/portfolio/la-cuadrilla-canibal/>> 285
393. Sergio Mora, 2010. *Jamona con Jamón* [imatge en línia] [consulta: 18 d'octubre 2014]. Disponible a: <<http://www.misclanea.info/public/images/jamonaconjamon.jpg>> 287
394. *Bailaora* [imatge en línia] [consulta: 24 de març, 2015]. Disponible a: <http://kedin.es/uploads/event/image/2011/8/30/1/160252/pilar_fajardo.jpg> 288
395. *Bettie Page* [imatge en línia] [consulta: 24 de març, 2015]. Disponible a: <<http://blog.allanellenberger.com/wp-content/uploads/page-bettie.jpg>> 288
396. *Pernil* [imatge en línia] [consulta: 24 de març, 2015]. Disponible a: <<http://www.comejamon.com/archivos/imagenes/jamon-iberico-seleccion-quercus-64.jpg>> 289
397. *Tatuatge oreneta* [imatge en línia] [consulta: 24 de març, 2015]. Disponible a: <<http://www.freetattoodesigns.org/images/tattoo-gallery/swallow-tattoo-10.jpg>> 289
398. *Rosa tatuada* [imatge en línia] [consulta: 24 de març, 2015]. Disponible a: <<http://www.hairstyleswomenmagz.com/wp-content/uploads/2014/10/rose-tattoos-band.jpg>> 290
399. *Flamenc* [imatge en línia] [consulta: 25 de març, 2015]. Disponible a: <http://dcolleccion.es/WebRoot/Store3/Shops/093935a4-aacd-44d5-ac52-57fa4458de8e/5389/D873/DA67/EC91/6BC5/0A48/3509/6825/239929_m.jpg> 290
400. Sergio Mora, 2010. *La cuadrilla canibal* [imatge en línia] [consulta: 2 d'octubre 2014]. Disponible a: <<http://sergiomora.com/portfolio/la-cuadrilla-canibal/>> 291
401. *Porky Pig* [imatge en línia] [consulta: 25 de març, 2015]. Disponible a: <http://fc04.deviantart.net/fs70/f/2010/049/6/5/porky_pig_1_by_ASCHELL.jpg> 292
402. *Toro* [imatge en línia] [consulta: 25 de març, 2015]. Disponible a: <http://img1.meristation.com/files/imagenes/general/01_5.jpg> 292
403. *Porrró* [imatge en línia] [consulta: 25 de març, 2015]. Disponible a: <http://www.paginesviscudes.com/wp-content/uploads/2013/05/porro_de_vi.jpg> 293
404. *Torero* [imatge en línia] [consulta: 25 de març, 2015]. Disponible a: <http://1.bp.blogspot.com/_w13JZRj22RM/TD0sU306l_I/AAAAAAAAAN8/VB4FijDnIPA/s320/lipe+torero.jpg> 293
405. *Pubilla catalana* [imatge en línia] [consulta: 25 de març, 2015]. Disponible a: <<http://www.sitges.com/vilaweb/perfils/gifs/silviacampillo.jpg>> 294
406. *Paella* [imatge en línia] [consulta: 25 de març, 2015]. Disponible a: <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/12/Paella_de_marisco_01.jpg> 294
407. *Botijoman* [imatge en línia] [consulta: 25 de març, 2015]. Disponible a: <https://farm5.staticflickr.com/4078/4934594712_ef5c204e40_m.jpg> 295
408. *Càntir* [imatge en línia] [consulta: 25 de març, 2015]. Disponible a: <<https://kalicom.files.wordpress.com/2009/05/botijo-para-blog3.jpg?w=217>> 295
409. *Traje home andalús* [imatge en línia] [consulta: 25 de març, 2015]. Disponible a: <<http://www.flamencoexport.com/photo/productos&2Ftomar&2Fimagen070/280x400/Chaqueta-Campera---Calzona-Raya-de-Vuelta-y-Marselles.-M.48.jpg>> 295
410. Sergio Mora, 2010. *El duende* [imatge en línia] [consulta: 2 d'octubre 2014]. Disponible a: <<http://sergiomora.com/portfolio/la-cuadrilla-canibal/>> 296

411. *Mr. Spock* [imatge en línia] [consulta: 25 de març, 2015].
Disponible a: <<http://ca.wikipedia.org/wiki/Spock#/media/File:Spock.jpg>>..... 297
412. *Nau espai* [imatge en línia] [consulta: 25 de març, 2015]. Disponible a: <http://covers.cbrd.info/d4c45698a946146c0f7297a6906a7192_L.jpg>..... 298
413. *Guitarra espanyola* [imatge en línia] [consulta: 25 de març, 2015].
Disponible a: <http://www.mveducation.com/assets/products/73088_L.jpg> 298
414. *Pernil* [imatge en línia] [consulta: 24 de març, 2015]. Disponible a: <<http://www.comejamon.com/archivos/imagenes/jamon-iberico-seleccion-quercus-64.jpg>> 298
415. *Botijoman* [imatge en línia] [consulta: 25 de març, 2015]. Disponible a:
<https://farm5.staticflickr.com/4078/4934594712_ef5c204e40_m.jpg> 299
416. *Bolets halucinògens* [imatge en línia] [consulta: 25 de març, 2015]. Disponible a:
<http://www.tupunto.org/wp-content/uploads/2011/12/Golden_teacher_kookoskuidussa_3.jpg> 299
417. *Porro barretina* [imatge en línia] [consulta: 25 de març, 2015]. Disponible a:
<<http://cdn.productesdelaterra.cat/20896/comprar-porro-barretina-mig-litre.jpg>> 300
418. Sergio Mora, 2010. *La magia desnuda* [imatge en línia] [consulta: 27 de març, 2015].
Disponible a: <<http://www.misclanea.info/w1110/la-magia-desnuda?lang=ca>>..... 301
419. *La maja desnuda* [imatge en línia] [consulta: 27 de març, 2015]. Disponible a:
<<http://www.almendron.com/artehistoria/wp-content/uploads/la-maja-desnuda.jpg>> 302
420. *Freak Flamingo* [imatge en línia] [consulta: 27 de març, 2015]. Disponible a: <http://1.bp.blogspot.com/_L1j61Z92Zi4/TESEGG6efl/AAAAAAAC4U/C_DJPgTLtfl/s1600/Freak+Flamingo.jpg> 302
421. *Tatoo teranyina colzes* [imatge en línia] [consulta: 27 de març, 2015].
Disponible a: <http://www.zonatattoos.com/img/fotos/41495_a.jpg> 303
422. *Tatoo crani i espasa* [imatge en línia] [consulta: 27 de març, 2015]. Disponible a:
<http://sp8.fotolog.com/photo/56/1/94/boneskull/1233671911864_f.jpg> 303
423. *Tatoo mom i dad* [imatge en línia] [consulta: 27 de març, 2015].
Disponible a: <https://c1.staticflickr.com/3/2741/4501746148_abe99ee9cd_z.jpg> 303
424. *Tatuatge oreneta* [imatge en línia] [consulta: 24 de març, 2015].
Disponible a: <http://en.wikipedia.org/wiki/Swallow_tattoo> 303
425. *Rosa tatuada* [imatge en línia] [consulta: 24 de març, 2015].
Disponible a: <<http://bodyart.batanga.com/4440/la-historia-de-los-tatuajes-de-rosas>> 303
426. *Publicitat relax*. Arxiu Enric Font 303
427. Sergio Mora, 2011. *Snow Kramp* [imatge en línia] [consulta: 23 de setembre 2014].
Disponible a: <<http://sergiomora.com/portfoli/querer-es-podar/>>..... 306
428. Gary Baseman. *Happy idiot* [imatge en línia] [consulta: 23 de setembre 2014]. Disponible a:
<<http://www.graphics.com/sites/default/files/old//sections/graphicdesign/rockport/sketchbook/2.jpg>> 306
429. *Esbarzer* [imatge en línia] [consulta: 30 de març 2015]. Disponible a: <<http://www.eraespiritualdeoro.com/wp-content/uploads/2013/12/El-nombre-de-Dios.jpg>> 307
430. Sergio Mora, 2010. *Querer es podar* [imatge en línia] [consulta: 27 de març, 2015].
Disponible a: <<http://sergiomora.com/portfoli/querer-es-podar/>>..... 307
431. *Humpty Dumpty* [imatge en línia] [consulta: 30 de març 2015]. Disponible a: <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/62/Denslow%27s_Humpty_Dumpty_1904.jpg> 308
432. Sergio Mora, 2010. *The amazing plant* [imatge en línia] [consulta: 27 de març, 2015].
Disponible a: <<http://sergiomora.com/portfoli/querer-es-podar/>>..... 308
433. *ET* [imatge en línia] [consulta: 30 de març 2015]. Disponible a: <http://i.dailymail.co.uk/i/pix/2012/01/03/article-2081595-00800FFA00000258-809_233x401.jpg> 309
434. Sergio Mora, 2011. *E.T.* [imatge en línia] [consulta: 27 de març, 2015].
Disponible a: <<http://sergiomora.com/portfoli/querer-es-podar/>>..... 309
435. Sergio Mora, 2011. *El caballero del dedo incendiado o ET y el Otto Mano* [imatge en línia]
[consulta: 27 de març, 2015]. Disponible a: <<http://sergiomora.com/portfoli/querer-es-podar/>>..... 309

436. Mickey Mouse [imatge en línia] [consulta: 24 de març 2015]. Disponible a: <http://th08.deviantart.net/fs71/PRE/i/2011/303/b/5/mickey_mouse_by_riddlesx3-d4egv5k.png>310
437. Sergio Mora, 2013. *Electric funeral* [imatge en línia] [consulta: 27 de març, 2015]. Disponible a: <<http://sergiomora.com/portfolio/children-of-the-revolution/>> 310
438. Sergio Mora, 2013. *Children of the revolution* [imatge en línia] [consulta: 27 de març, 2015]. Disponible a: <<http://sergiomora.com/portfolio/children-of-the-revolution/>> 311
439. Eugène Delacroix. *La llibertat guiant el poble* [imatge en línia] [consulta: 30 de març 2015]. Disponible a: <http://enciclopedia.us.es/images/b/ba/La_libertad_guiando_al_pueblo_%281830%29.jpg> 312
440. Sergio Mora, 2010. *La magia desnuda* [imatge en línia] [consulta: 27 de març, 2015]. Disponible a: <<http://www.miscelanea.info/w1110/la-magia-desnuda?lang=ca>> 312
441. *Krampus* [imatge en línia] [consulta: 8 de maig 2015]. Disponible a: <http://edgecast.sdr-files.buscafs.com/uploads/news/photos/news_photo_59489_1418672001.jpg> 312
442. *Dimecres, Cristina Ricci* [imatge en línia] [9 de maig 2015]. Disponible a: <http://40.media.tumblr.com/tumblr_ma6yqnrAzK1qbfo92o1_1280.jpg> 312
443. *Gelat "cucurucho"* [imatge en línia] [9 de maig 2015]. Disponible a: <http://sp2.fotolog.com/photo/50/41/46/cucuruchodenata5/1258308241824_f.jpg> 313
444. *Eddie Munster* [imatge en línia] [9 de maig 2015]. Disponible a: <<http://www.blogcdn.com/www.lemondrop.co.uk/media/2010/08/munsters.jpg>> 313
445. *Barret vaquer (comisari)* [imatge en línia] [consulta: 30 de març 2015]. Disponible a: <http://www.disfracesteresa.es/sites/default/files/imagecache/product_full/13546_sombrero_fieltro_sherif_marron.jpg> 315
446. Sergio Mora, 2013. *El comisario* [imatge en línia] [consulta: 27 de març, 2015]. Disponible a: <<http://sergiomora.com/portfolio/big-bang/>> 315
447. *David Bowie, Ziggy Stardust* [imatge en línia] [consulta: 30 de març 2015]. Disponible a: <http://en.wikipedia.org/wiki/David_Bowie#Ziggy_Stardust> 316
448. Sergio Mora, 2014. *Chameleon* [imatge en línia] [consulta: 27 de març, 2015]. Disponible a: <<http://sergiomora.com/portfolio/big-bang/>> 315
449. Sergio Mora, 2011. *El caballero del dedo incendiado o ET y el Otto Mano* [imatge en línia] [consulta: 27 de març, 2015]. Disponible a: <<http://sergiomora.com/portfolio/querer-es-podar/>>317
450. Sergio Mora, 2010. *La magia desnuda* [imatge en línia] [consulta: 27 de març, 2015]. Disponible a: <<http://www.miscelanea.info/w1110/la-magia-desnuda?lang=ca>> 317
451. Francisco Goya, 1786-1787. *La vendimia, o El otoño*. Catálogo exposición XXXX XXXXX Museo Nacional del Prado. 317
452. Sergio Mora, 2010. *Re-evolución mágica* [imatge en línia] [consulta: 28 de març, 2015]. Disponible a: <<http://sergiomora.com/portfolio/>> 315
453. Sergio Mora, 2014. *Cartell* [imatge en línia] [consulta: 28 de març, 2015]. Disponible a: <<http://sergiomora.com/portfolio/bd-festival-aix/>> 315
454. Tilo Baumgärtel, 2005. *Die Pilger (Els peregrins)* [imatge en línia] [consulta: 22 de setembre, 2014]. Disponible a: <<http://www.wilkinsongallery.com/artists/7-Tilo-Baumg%C3%A4rtel>> 320
455. Peter Busch, 2011. *Harvest (Collita)* [imatge en línia] [consulta: 22 de setembre, 2014]. Disponible a: <https://40.media.tumblr.com/b4691032bb4611d1ae30e92972dc6a7f/tumblr_nqxqz67jky1u6x3h6o1_500.jpg> 320
456. *Telón concerts Fangoria* [imatge en línia] [consulta: 29 de juny 2015]. Disponible a: <<https://www.facebook.com/216291865097121/photos/a.216452425081065.56673.216291865097121/936357446423889/?type=1&theater>> 324
457. Sergio Mora, 2015. *El manantial* [imatge en línia] [consulta: 29 de juny 2015]. Disponible a: <<https://www.facebook.com/216291865097121/photos/a.216452425081065.56673.216291865097121/936357446423889/?type=1&theater>> 324

2.4. ESTUDI DE CAS: SANTIAGO MORILLA. DEL PAPER AL HACKEIG DEL PAISATGE

458. Santiago Morilla, 2012. *Natural Revenge Form 02* [imatge en línia] [consulta: 4 de novembre 2014]. Disponible a: http://1.bp.blogspot.com/-Z6gbDPvWabQ/UL8nvkb1mml/AAAAAAAAABYk/D5p5JJtGjtQ/s1600/natural_revenge_form_drawing02.jpg..... 325
459. Toyonuki Kirsche. *Ukiyo-e* [imatge en línia] [consulta: 21 d'agost 2014]. Disponible a: <http://theneonballroom.blogspot.com.es/2011/11/ukiyo-e-pinturas-del-mundo-flotante.html>..... 328
460. Katsushika Hokusai, ca 1815. *The Adonis Plant* [imatge en línia] [consulta: 21 d'agost 2014]. Disponible a: <http://www.kobijutsu.co.jp/sumisho/r-7E.shtml>>..... 328
461. Toshusai Sharaku-Otani Oniji, 1794 [imatge en línia] [consulta: 21 d'agost 2014]. Disponible a: <Toshusai Sharaku-Otani Oniji, 1794> 328
462. Santiago Morilla, 2012. *Prototipo de flotabilidad* [imatge en línia] [consulta: 21 d'agost 2014]. Disponible a: < <http://www.santiagomorilla.com/index.php?/walls/prototype-buoyancy/>> 328
463. Santiago Morilla, 2012. *Prototipo de flotabilidad* [imatge en línia] [consulta: 21 d'agost 2014]. Disponible a: < <http://www.santiagomorilla.com/index.php?/walls/prototype-buoyancy/>> 328
464. *Crátera d'Eufronios* [imatge en línia] [consulta: 4 de novembre 2014]. Disponible a: <https://sancho70art.files.wordpress.com/2014/07/euphronios-krater-c-515-b-c-e-terracotta-18x21-143b13d15ee3ba62e6f.jpg>> 329
465. *Escultura del Partenón* [imatge en línia] [consulta: 4 de novembre 2014]. Disponible a: http://www.nationalgeographic.com.es/medio/2012/07/31/acroteras_y_estatuas_2000x1965.jpg> 329
466. *Ballarins* [imatge en línia] [consulta: 4 de novembre 2014]. Disponible a: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/2/25/Etruskischer_Meister_002.jpg/220px-Etruskischer_Meister_002.jpg> 329
467. Santiago Morilla, 2012. *Shell Falls Temple Pediment* [imatge en línia] [consulta: 21 d'agost 2014]. Disponible a: <http://www.santiagomorilla.com/index.php?/exhibitions/index-falls/>> 329
468. *Contracoberta de Hokusai*, Shotar Ishinomori, Barcelona: EDT (Editores de Tebeos, S.L.), 2012.. 329
469. Santiago Morilla, 2014. *Al Trot* [imatge en línia] [consulta: 11 d'abril 2015]. Disponible a: http://4.bp.blogspot.com/-udvpyT2kPSs/U7mJR5vD5EI/AAAAAAAAACAc/BSTsdTVwK4A/s1600/dossier_imgs11.jpg 329
470. *Coberta Daniel Torres* [imatge en línia] [consulta: 11 d'abril 2015]. Disponible a: <http://eshop.comics.it/images/product/scaffale8/scaffale800053.jpg>> 330
471. Santiago Morilla, 2014. *Monarquía cárnica* [imatge en línia] [consulta: 11 d'abril 2015]. Disponible a: <http://cdn5.yorokobu.es/wp-content/uploads/Santiago-Morilla.jpg> 330
472. Santiago Morilla, 2010. *Nidi* [imatge en línia] [30 d'octubre 2014]. Disponible a: <http://santiagomorilla.blogspot.com.es/2010/04/expo-nidi-en-la-fondazione-pastificio.html>> 335
473. Santiago Morilla, 2010. *Nidi* [imatge en línia] [30 d'octubre 2014]. Disponible a: <http://santiagomorilla.blogspot.com.es/2010/04/expo-nidi-en-la-fondazione-pastificio.html>> 335
474. Santiago Morilla, 2010. *Nidi* [imatge en línia] [30 d'octubre 2014]. Disponible a: <http://www.santiagomorilla.com/index.php?/exhibitions/nidi-at-co2-gallery/>> 337
475. Santiago Morilla, 2011. *La maison de la Lanterne Rouge* [imatge en línia] [consulta: 19 d'agost 2014]. Disponible a: <http://santiagomorilla.blogspot.com.es/2008/11/mural-c-ballesta-4-el-proceso-2.html>> 337
476. Santiago Morilla, 2011. *Sobrasada extrema* [imatge en línia] [consulta: 18 d'abril 2015]. Disponible a: <http://www.santiagomorilla.com/index.php?/mural-works/sobrasada-extrema/> 337
477. Peri Helio, 2011. *Diógenes* [imatge en línia] [consulta: 25 de maig 2015]. Disponible a: <http://peri-helio.blogspot.com.es/2011/07/diogenes.html>> 339
478. Peri Helio, 2013. *Diógenes*. [imatge en línia] [consulta: 25 de maig 2015]. Disponible a: <http://digerible.com/arte-urbano-peri-helio/>> 339
479. Giacomo Bufarini aka RUN, 2012. *Mural als carrers de Londres* [imatge en línia] [consulta: 29 de maig 2015]. Disponible a: <http://howardgriffingallery.com/artists/giacomo-bufarini-run>> 339

480. Eltono, 2010. *Script 1.0*. [imatge en línia] [consulta: 29 de maig 2015].
Disponible a: <<http://www.eltono.com/es/projects/>> 339
481. Brad Downey, 2013. *Bouy Hang* [imatge en línia] [consulta: 29 de maig 2015].
Disponible a: <<http://www.braddowney.com/work/2013/bouy>> 339
482. Les Freres Ripoulain, 2014. *Get Up* [imatge en línia] [consulta: 29 de maig 2015].
Disponible a: <<http://www.lesfreresripoulain.eu/>> 339
483. Santiago Morilla, 2010. *El accidente de la pintura* [imatge en línia] [consulta: 12 de novembre 2014]. Disponible a: <<http://www.santiagomorilla.com/index.php?/mural-works/el-accidente-de-la-pintura-/>> 340
484. Santiago Morilla, 2010. *El accidente de la pintura* [imatge en línia] [consulta: 12 de novembre 2014]. Disponible a: <<http://www.santiagomorilla.com/index.php?/mural-works/el-accidente-de-la-pintura-/>> 340
485. Giotto, c. 1296. *Sant Francesc predicant els ocells* [imatge en línia] [consulta: 30 d'octubre 2014]. Disponible a: <http://myhero.com/images/Heroes_of_Faith/Assisi/g1_u9017_stfrancis.gif> 340
486. *Gegant de Cerne Abbas* [imatge en línia] [consulta: 25 de juliol 2014]. Disponible a: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c6/The_Cerne_Abbas_Giant_-_011.jpg> 342
487. *Línies de Nazca* [imatge en línia] [consulta: 6 de novembre 2014]. Disponible a: <<http://www.mundoesotericoparanormal.com/wp-content/uploads/2012/12/Las-Lineas-de-Nazca-el-eterno-misterio-e1354775231373.jpg>> 342
488. Santiago Morilla, 2011. *Waterbeacons* [imatge en línia] [consulta: 12 de novembre 2014].
Disponible a: <<http://www.santiagomorilla.com/index.php?/mural-works/waterbeacons/>> 342
489. *Mural zenital d'Ella & Pietr* [imatge en línia] [consulta: 4 de desembre 2014]. Disponible a: <<http://www.streetartnews.net/2014/08/ella-pitr-new-piece-saint-etienne-france.html>> 343
490. *Mural zenital d'Ella & Pietr* [imatge en línia] [consulta: 4 de desembre 2014]. Disponible a: <<http://www.streetartnews.net/2014/08/ella-pitr-new-piece-saint-etienne-france.html>> 343
491. *Mural zenital d'Ella & Pietr* [imatge en línia] [consulta: 4 de desembre 2014]. Disponible a: <<http://www.streetartnews.net/2014/08/ella-pitr-new-piece-saint-etienne-france.html>> 343
492. *Captura de pantalla* [imatge en línia] [consulta: 22 de setembre 2014]. Disponible a: <https://www.google.es/search?q=Cova+san+font+de+ses+artigues&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0CAgQ_AUoAmoVChMIz7L5yfGyxwIVCe0UCh1VPACc&biw=1322&bih=933> 344
493. Santiago Morilla, 2012. *In Rem Verso* [imatge en línia] [consulta: 10 de novembre 2014].
Disponible a: <<http://santiagomorilla.blogspot.com.es/2013/01/in-rem-verso-exhibition.html>> 345
494. Santiago Morilla, 2010. *Index Falls* [imatge en línia] [consulta: 3 de novembre 2014].
Disponible a: <<http://www.santiagomorilla.com/index.php?/exhibitions/index-falls/>> 347
495. Santiago Morilla, 2010. *Index Falls* [imatge en línia] [consulta: 3 de novembre 2014].
Disponible a: <<http://www.santiagomorilla.com/index.php?/exhibitions/index-falls/>> 347
496. Santiago Morilla, 2014. *FIN Drawing* [imatge en línia] [consulta: 25 d'agost 2014].
Disponible a: <<http://www.santiagomorilla.com/index.php?/exhibitions/fin/>> 349
497. Santiago Morilla, 2014. *FIN Drawing* [imatge en línia] [consulta: 25 d'agost 2014].
Disponible a: <<http://www.santiagomorilla.com/index.php?/exhibitions/fin/>> 349
498. Santiago Morilla, 2014. *Monarquia càrnica* [imatge en línia] [consulta: 9 de setembre 2014].
Disponible a: <http://twingallery.es/wp-content/uploads/2014/07/dibujo_monarquiaticarnica.jpg> 349
499. Sobrassada [imatge en línia] [consulta: 5 d'abril 2015]. Disponible a: <<http://madeinmallorca.com/74-279-thickbox/sobrasada-porc-negre.jpg>> 354
500. Santiago Morilla, 2012. *Sobrasada extrema* [imatge en línia] [consulta: 5 d'abril 2015]. Disponible a: <<http://www.santiagomorilla.com/index.php?/mural-works/sobrasada-extrema/>> 355
501. Santiago Morilla, 2012. *Sobrasada extrema* [imatge en línia] [consulta: 5 d'abril 2015]. Disponible a: <<http://www.santiagomorilla.com/index.php?/mural-works/sobrasada-extrema/>> 355
502. Santiago Morilla, 2012. *Sobrasada extrema* [imatge en línia] [consulta: 5 d'abril 2015]. Disponible a: <<http://www.santiagomorilla.com/index.php?/mural-works/sobrasada-extrema/>> 355

503. <i>Papageno</i> [imatge en línia] [consulta: 7 d'abril 2015]. Disponible a: < http://es.wikipedia.org/wiki/Papageno#/media/File:Papageno.jpg >.....	356
504. Santiago Morilla, 2010. <i>El accidente de la pintura</i> [imatge en línia] [consulta: 7 d'abril 2015]. Disponible a: < http://www.santiagomorilla.com/index.php?/mural-works/el-accidente-de-la-pintura-/ >.....	357
505. Santiago Morilla, 2010. <i>El accidente de la pintura</i> [imatge en línia] [consulta: 7 d'abril 2015]. Disponible a: < http://www.santiagomorilla.com/index.php?/mural-works/el-accidente-de-la-pintura-/ >.....	357
506. Santiago Morilla, 2010. <i>El accidente de la pintura</i> [imatge en línia] [consulta: 7 d'abril 2015]. Disponible a: < http://www.santiagomorilla.com/index.php?/mural-works/el-accidente-de-la-pintura-/ >.....	357
507. Santiago Morilla, 2010. <i>El accidente de la pintura</i> [imatge en línia] [consulta: 7 d'abril 2015]. Disponible a: < http://www.santiagomorilla.com/index.php?/mural-works/el-accidente-de-la-pintura-/ >.....	357
508. Santiago Morilla, 2011. <i>Watermarks</i> [imatge en línia] [consulta: 8 d'abril 2015]. Disponible a: < http://www.santiagomorilla.com/index.php?/mural-works/watermarks/ >.....	359
509. Santiago Morilla, 2011. <i>Watermarks</i> [imatge en línia] [consulta: 8 d'abril 2015]. Disponible a: < http://www.santiagomorilla.com/index.php?/mural-works/watermarks/ >.....	359
510. Santiago Morilla, 2011. <i>Watermarks</i> [imatge en línia] [consulta: 8 d'abril 2015]. Disponible a: < http://www.santiagomorilla.com/index.php?/mural-works/watermarks/ >.....	359
511. Santiago Morilla, 2011. <i>Watermarks</i> [imatge en línia] [consulta: 8 d'abril 2015]. Disponible a: < http://www.santiagomorilla.com/index.php?/mural-works/watermarks/ >.....	359
512. "Peineta" [imatge en línia] [consulta: 9 d'abril 2015]. Disponible a: < https://bajurtov.files.wordpress.com/2014/06/peineta.jpg >.....	360
513. <i>Gegant de Cerne Abbas</i> [imatge en línia] [consulta: 25 de juliol 2014]. Disponible a: < https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c6/The_Cerne_Abbas_Giant_-_011.jpg >.....	360
514. <i>Línies de Nazca</i> [imatge en línia] [consulta: 6 de novembre 2014]. Disponible a: < http://www.mundoesotericoparanormal.com/wp-content/uploads/2012/12/Las-Lineas-de-Nazca-el-eterno-misterio-e1354775231373.jpg >.....	360
515. Santiago Morilla, 2012. <i>In Rem Verso</i> . [imatge en línia] [consulta: 9 d'abril 2015]. Disponible a: < http://www.santiagomorilla.com/index.php?/exhibitions/in-rem-verso/ >.....	361
516. Santiago Morilla, 2012. <i>In Rem Verso</i> . [imatge en línia] [consulta: 9 d'abril 2015]. Disponible a: < http://www.santiagomorilla.com/index.php?/exhibitions/in-rem-verso/ >.....	361
517. Santiago Morilla, 2012. <i>In Rem Verso</i> . [imatge en línia] [consulta: 9 d'abril 2015]. Disponible a: < http://www.santiagomorilla.com/index.php?/exhibitions/in-rem-verso/ >.....	361
518. <i>Ovella</i> [imatge en línia] [consulta: 8 d'abril 2015]. Disponible a: < http://www.tecasrl.com/images/oveja.gif >.....	362
519. Santiago Morilla, 2012. <i>Fin</i> [imatge en línia] [consulta: 8 d'abril 2015]. Disponible a: < http://www.santiagomorilla.com/index.php?/exhibitions/fin/ >.....	363
520. Santiago Morilla, 2012. <i>Fin</i> [imatge en línia] [consulta: 8 d'abril 2015]. Disponible a: < http://www.santiagomorilla.com/index.php?/exhibitions/fin/ >.....	363
521. Santiago Morilla, 2012. <i>Fin</i> [imatge en línia] [consulta: 8 d'abril 2015]. Disponible a: < http://www.santiagomorilla.com/index.php?/exhibitions/fin/ >.....	363
522. Santiago Morilla, 2012. <i>Fin</i> [imatge en línia] [consulta: 8 d'abril 2015]. Disponible a: < http://www.santiagomorilla.com/index.php?/exhibitions/fin/ >.....	363
523. Santiago Morilla, 2012. <i>Fin</i> [imatge en línia] [consulta: 8 d'abril 2015]. Disponible a: < http://www.santiagomorilla.com/index.php?/exhibitions/fin/ >.....	363
524. Santiago Morilla, 2013. <i>Invisible Bath</i> [imatge en línia] [consulta: 10 d'abril 2015]. Disponible a: < http://santiagomorilla.blogspot.com.es/2013/12/invisible-bath.html >.....	365
525. Santiago Morilla, 2013. <i>Invisible Bath</i> [imatge en línia] [consulta: 10 d'abril 2015]. Disponible a: < http://santiagomorilla.blogspot.com.es/2014/01/el-paisaje-ortopedico-open-day.html >.....	365

526. Santiago Morilla, 2013. *Invisible Bath* [imatge en línia] [consulta: 10 d'abril 2015]. Disponible a: <<http://santiagomorilla.blogspot.com.es/2014/01/el-paisaje-ortopedico-open-day.html>> 365
527. Santiago Morilla, 2013. *Index Falls* [imatge en línia] [consulta: 10 d'abril 2015]. Disponible a: <<http://www.santiagomorilla.com/index.php?/exhibitions/index-falls/>> 367
528. Santiago Morilla, 2013. *Index Falls* [imatge en línia] [consulta: 10 d'abril 2015]. Disponible a: <<http://www.santiagomorilla.com/index.php?/exhibitions/index-falls/>> 367
529. Santiago Morilla, 2013. *Index Falls* [imatge en línia] [consulta: 10 d'abril 2015]. Disponible a: <<http://www.santiagomorilla.com/index.php?/exhibitions/index-falls/>> 367
530. Santiago Morilla, 2013. *Index Falls* [imatge en línia] [consulta: 10 d'abril 2015]. Disponible a: <<http://www.santiagomorilla.com/index.php?/exhibitions/index-falls/>> 367
531. mà movent un tiella de fils [imatge en línia] [consulta: 12 d'abril 2015]. Disponible a: <http://2.bp.blogspot.com/_PLS7LFnXAEY/TM-zbliEII/AAAAAAAAABbc/T4pbalml7fM/s1600/titere-759906.jpg> 368
532. Santiago Morilla, 2013. *High Society* [imatge en línia] [consulta: 10 d'abril 2015]. Disponible a: <<http://www.santiagomorilla.com/index.php?/exhibitions/high-society/>> 369
533. Santiago Morilla, 2013. *High Society* [imatge en línia] [consulta: 10 d'abril 2015]. Disponible a: <<http://www.santiagomorilla.com/index.php?/exhibitions/high-society/>> 369
534. Santiago Morilla, 2013. *High Society* [imatge en línia] [consulta: 10 d'abril 2015]. Disponible a: <<http://www.santiagomorilla.com/index.php?/exhibitions/high-society/>> 369
535. Santiago Morilla, 2013. *High Society* [imatge en línia] [consulta: 10 d'abril 2015]. Disponible a: <<http://www.santiagomorilla.com/index.php?/exhibitions/high-society/>> 369
536. *Contracoberta de Hokusai*, Shotar Ishinomori, Barcelona: EDT (Editores de Tebeos, S.L.), 2012.370
537. Santiago Morilla, 2014. *Al trot* [imatge en línia] [consulta: 9 d'abril 2015]. Disponible a: <<http://santiagomorilla.blogspot.com.es/2014/07/al-trot.html>> 371
538. Santiago Morilla, 2014. *Al trot* [imatge en línia] [consulta: 9 d'abril 2015]. Disponible a: <<http://santiagomorilla.blogspot.com.es/2014/07/al-trot.html>> 371
539. Santiago Morilla, 2014. *Al trot* [imatge en línia] [consulta: 9 d'abril 2015]. Disponible a: <<http://santiagomorilla.blogspot.com.es/2014/07/al-trot.html>> 371
540. Santiago Morilla, 2014. *Al trot* [imatge en línia] [consulta: 9 d'abril 2015]. Disponible a: <<http://santiagomorilla.blogspot.com.es/2014/07/al-trot.html>> 371
541. Santiago Morilla, 2014. *Al trot* [imatge en línia] [consulta: 9 d'abril 2015]. Disponible a: <<http://santiagomorilla.blogspot.com.es/2014/07/al-trot.html>> 371

TRANSCRIPCIONS

Judas Arrieta

542. *Porta de l'estudi de l'artista a Hondarríbia*. Arxiu Enric Font..... 434
543. *Coberta DVD* [imatge en línia][consulta: 24 de febrer 2014]. Disponible a <http://www.ezho.tcafe.net/bbs/board.php?bo_table=tr_ani&wr_id=62578&sca=%EC%9D%BC%EB%B3%B8&page=7> 440
544. *Judas Arrieta en el seu estudi a Hondarríbia*. Arxiu Enric Font. 444
545. Judas Arrieta, 2007. *PLA*. Imatge facilitada per l'artista..... 445
546. *Coberta Justice League of America*. DC Comics, 2005. 445
547. *Judas Arrieta en el seu estudi a Hondarríbia*. Arxiu Enric Font. 445
548. Judas Arrieta, 2011. *West meets East*. Imatge facilitada per l'artista 448
549. Judas Arrieta, 2007. *Hard Luck Hero*. Imatge facilitada per l'artista..... 448
550. Judas Arrieta, 2007. *Hard Luck Hero*. Imatge facilitada per l'artista..... 448
551. *Estudi de Judas Arrieta a Hondarríbia*. Arxiu Enric Font. 449

552. <i>Estudi de Judas Arrieta a Hondarríbia</i> . Arxiu Enric Font.	449
553. <i>Judas Arrieta en el domicili particular a Irún</i> . Arxiu Enric Font.....	450
554. Judas Arrieta, 2008. <i>Asian mona lisa</i> . Imatge facilitada per l'artista	455
555. Judas Arrieta, 2008. <i>Asian mona lisa</i> . Imatge facilitada per l'artista	455
556. Judas Arrieta, 2011. <i>Cartell Kaiju</i> . Imatge facilitada per l'artista.....	456
557. <i>Exterior XXI Semana de Cine Fantástico y de Terror de Donosti</i> . Judas Zx5. Imatge facilitada per l'artista.....	456
558. <i>Exterior XXI Semana de Cine Fantástico y de Terror de Donosti</i> . 8T Manga. Imatge facilitada per l'artista.....	456
559. <i>Toys Judas Z</i> . Imatge facilitada per l'artista.	456
560. <i>Toys Judas Z</i> . Imatge facilitada per l'artista.	456
561. <i>Toys Judas Z</i> . Imatge facilitada per l'artista.	456
562. Judas Arrieta, 2008. <i>Karaoke & Manga Wall Project</i> . Imatge facilitada per l'artista.	457

Sergio Mora

563. <i>Sergio Mora davant d'una obra en procés en el seu estudi de Barcelona</i> . Arxiu Enric Font.....	459
---	-----

Santiago Morilla

564. <i>Santiago Morilla davant d'una obra en procés en el seu domicili de Madrid</i> . Arxiu Enric Font.....	467
---	-----

Héctor Francesch

565. <i>Captura de pantalla de conversa amb Skype</i> . Arxiu Enric Font.	479
566. <i>Ceràmica de Sargadelos</i> [consulta: 25 de maig 2014]. Disponible a < http://www.tienda.joyeriagallego.es/WebRoot/ce_es/Shops/940320364/4FEE/E4EB/C175/D8B2/F8A2/C0A8/8007/6FD7/5011079A.jpg >.....	482
567. Héctor Francesch, 2005. <i>Retrato ecuestre</i> [consulta: 25 de maig 2015]. Disponible a: < http://www.hectorfrancesch.com/?/Obra/Revoluci%C3%B3n_Francesch/3 >	482
568. Héctor Francesch, 2009. <i>Ciervocam</i> [consulta: 25 de maig 2014]. Disponible a < http://www.hectorfrancesch.com/?/Obra/Quen_anda_a%C3%AD?/5 >	482
569. Héctor Francesch, 2005. <i>No entry III</i> [consulta: 25 de maig 2014]. Disponible a < http://www.hectorfrancesch.com/?/Obra/Quen_anda_a%C3%AD?/5 >	482
570. Héctor Francesch, 2011. <i>Skate Chaplin</i> [consulta: 25 de maig 2014]. Disponible a < http://www.hectorfrancesch.com/?/Obra/A_veces_veo_esto..._Pop_todas_partes!/10 >.....	483
571. Héctor Francesch, 2011. <i>Como me las maravillaría yo</i> [consulta: 25 de maig 2014]. Disponible a < http://www.hectorfrancesch.com/?/Obra/A_veces_veo_esto..._Pop_todas_partes!/10 >	483
572. Héctor Francesch, 2011. <i>S.S.M.M.</i> [consulta: 25 de maig 2014]. Disponible a < http://www.hectorfrancesch.com/?/Obra/A_veces_veo_esto..._Pop_todas_partes!/10 >.....	484
573. Héctor Francesch, 2011. <i>Cinco músicos</i> [consulta: 25 de maig 2014]. Disponible a < http://www.hectorfrancesch.com/?/Obra/A_veces_veo_esto..._Pop_todas_partes!/10 >.....	485

Óscar Seco

574. Óscar Seco, 1995. <i>Laberinto 3</i> [consulta: 2 d'abril 2014]. Disponible a: < http://www.oscarseco.com/images_low/laberint/LABERINTO3.jpg >	489
575. Óscar Seco, 1998. <i>Elefante demostrando la inutilidad de la ley de la gravitación universal</i> [consulta: 2 d'abril 2014]. Disponible a: < http://www.oscarseco.com/images_low/utopia/ELEFANTE.jpg >	489
576. Óscar Seco, 1995. <i>Sinfonía del nuevo mundo 9</i> [consulta: 2 d'abril 2014]. Disponible a: < http://www.oscarseco.com/images_low/apocalip/SINFONIA9.jpg >	490

577. Óscar Seco, 1995. *Invasion of the Scrotum-men* [consulta: 2 d'abril 2014]. Disponible a:
 <http://www.oscarseco.com/images_low/apocalip/c011.jpg>..... 490
578. *Mural a Galeria 57* [consulta: 2 d'abril 2014]. Disponible a <http://www.oscarseco.com/images_low/apocalip/galeria57.jpg> 490
579. *Mural a Galeria 57* [consulta: 2 d'abril 2014]. Disponible a <http://www.oscarseco.com/images_low/apocalip/galeria57.jpg> 490
580. Óscar Seco, 2002. *La tierra permanece 3* [consulta: 2 d'abril 2014]. Disponible a
 <http://www.oscarseco.com/images_low/tierra/TIERRA3.jpg> 492
581. Óscar Seco, 2004. *Batman en el mundo de Kirby* [consulta: 2 d'abril 2014].
 Disponible a <http://www.oscarseco.com/images_low/tierra/batman.jpg> 492
582. Óscar Seco, 2007. *Descanso dominical* [consulta: 2 d'abril 2014]. Disponible a:
 <https://www.virtualgallery.com/image_og.php?idO=23757&mode=o&sh=1&mw=1> 496

Sixè Paredes

583. *Sixè Paredes davant d'una obra en el seu estudi de Barcelona*. Arxiu Enric Font..... 497
584. Sixè Paredes, 2014. *Universos paralelos* [consulta: 28 de maig 2015]. Disponible a:
 <<http://www.sixeparedes.com/blog-2/>>. 499
585. Sixè Paredes, 2014. *Futurismo Primitivo* [consulta: 28 de maig 2015]. Disponible a:
 <<http://www.sixeparedes.com/wp-content/uploads/2012/10/00-F.Sanchoyarto.jpg>>. 502



Annex.

Transcripcions de les entrevistes

- En el desenvolupament del treball de camp, he realitzat el contacte previst amb els tres artistes: Judas Arrieta, Sergio Mora i Santiago Morilla. Adjunto a continuació la transcripció de la primera entrevista realitzada a cadascun d'ells:

Judas Arrieta > ENTREVISTA 17.03.2013

Localització: Estudi de l'artista a Hondarribia; continuació en el domicili particular.

Material:

- 3 arxius d'àudio MP3 (1h 20m 22s, 30m 26s, 1h 30m 9s)
- 20 fotografies
- 4 GB de material personal variat (textos de l'artista, PDFs, imatges, premsa...) facilitats per l'artista

Santiago Morilla > ENTREVISTA 04.09.2013

Localització: Maricastaña (Corredera Baja de San Pablo, 12, Madrid) i domicili particular de l'artista, Madrid.

Material:

- 3 arxius d'àudio MP3 (27m 46s, 24m 04s, 47m 09s)
- 19 fotografies

Sergio Mora > ENTREVISTA 09.11.2013

Localització: estudi de l'artista; Poblenou, Barcelona.

Material:

- 1 arxiu d'àudio MP3 de 56 minuts.
- 3 fotografies.

-
- En el transcurs de la recerca, he contactat amb altres artistes per a obtenir informació de primera mà de la millor qualitat. Adjunto la transcripció de les tres entrevistes que aporten una informació més rellevant:

Héctor Francesch > ENTREVISTA 19.03.2014

Localització: A través d'Skype, des de l'estudi de l'artista a A Coruña.

Material:

- 1 arxiu d'àudio MP3 (52m 48s)
 - 4 captures de pantalla.
-

Óscar Seco > ENTREVISTA 02.04.2014

Localització: telèfon, des del domicili de l'artista a Madrid.

Material:

- 1 arxiu d'àudio MP3 (52m 48s).

Six Paredes (Sixe Art) > ENTREVISTA 07.10.2014

Localització: estudi de l'artista a Nou Barris.

Material:

- 4 arxius d'àudio MP3 (19m 7s, 7m 13s, 11m 56s, 7m 56s)

- 1 fotografia de l'artista a l'estudi.

- He realitzat també entrevistes als artistes citats a continuació. De totes elles he extret informació rellevant que apareix puntualment citada en el redactat de la tesi.

Werens (Ramon Puig) > ENTREVISTA 13.03.2014

Localització: *Impaktes Visuals* (Carrer de San Francesc, 15. 08202, Sabadell).

Material:

- 2 arxius d'àudio MP3 (20m 24s, 29m)

- 4 fotografies

Txiki Trépax > ENTREVISTA 01 > 06.05.2014

Localització: A través d'Skype, des de casa de l'artista a Ridaura.

Material:

- 1 arxiu d'àudio MP3 (danyat, transcripció recuperada en un 80%).

- 1 captura de pantalla.

Syd Mostow > ENTREVISTA 12.06.2014

Localització: per telèfon, amb el domicili de l'artista a Barcelona.

Material:

- 1 arxiu d'àudio MP3 (31m. 57 s.).

Gonzalo Rueda > ENTREVISTA 18.07.2014

Localització: Cafeteria del barri de Gràcia. Barcelona.

Material:

- 1 arxiu d'àudio MP3 (84m).

Carlos Garci (Spogo) > ENTREVISTA 03.06.2015

Localització: en una cafeteria del barri de Sants, Barcelona.

Material:

- 1 arxiu d'àudio MP3 (30m. 21s.).

Ibie Romero (Ibie) > ENTREVISTA 16.06.2015

Localització: *Skype*, amb el domicili de l'artista a Santa Eulàlia de Ronçana, Barcelona.

Material:

- 2 arxius d'àudio MP3 (30m 11s; 15m. 43s.).

Judas Arrieta

ENTREVISTA 17.03.2013

Localització: estudi de l'artista a Irun i domicili particular de l'artista a Hondarribia.

Material:

- 3 arxius audio MP3 (1h 20m 22s, 30m 26s, 1h 30m 9s).
- 20 fotografies.
- 4 GB de material personal variat (textos de l'artista, pdfs, imatges, premsa...) facilitats per l'artista.

Decidim trobar-nos a l'estació de la Renfe d'Irun. Jo arribo en autobús, però l'estació és el lloc de referència més proper que, a més, té una cafeteria (arribo de matinada). Es presenta amb un *look* entre rus i xinès, segurament pel barret amb orelleres poc habitual al nostre país. Ens saludem i anem directament a l'antiga bacallaneria que utilitza temporalment a magatzem i estudi; ha estat organitzat un *showroom* amb obres que ha portat de Xina, amb el que m'asseguro veure alguns treballs en directe. Ens posem, només entrar, sense adonar-nos, a xerrar sobre obra i connexions comunes en el món de l'art. Engego la gravadora quan ja estem en plena conversa...



Imatge 542. Durant l'estada a Irun els primers mesos del 2013, Judas Arrieta va instal·lar el seu estudi en una vella bacallaneria, on va organitzar un *showroom* amb cita prèvia.

ENRIC FONT: ¿Expusiste a Luis Candaudap en MA Studio? Vi su expo en la Sala Rekalde de Bilbao hace un par de semanas y me impresionó.

J. A.: Sí, Luis es un mito. Cuando yo empecé la universidad él era de los que se habían licenciado tres o cuatro años antes; él y varios profes de la Universidad eran los artistas a seguir. Cuando entramos en la Uni había una generación de profesores que llevaban como diez años pintando y eran, a nivel del País Vasco, los que estaban en primera línea; luego había una serie de profesores que tendrían treinta y pocos que eran los que empezaban a despuntar y exponían en las galerías como Windsor¹, que eran las galerías en las que tú, cuando estabas en la uni, querías exponer, donde ibas a las inauguraciones y todo eso; Luis era un poco de esta generación. Entre los 90-95 ellos eran como los nuevos, los que se llevaban todos los premios...

E. F.: Yo había visto piezas tuyas en colectivas y ferias pero nunca había visto una exposición completa.

J. A.: Es un pintorazo.

E. F.: Bueno, me había preparado una serie de preguntas y, si te parece, a modo de guion vamos siguiéndolas; cuando queramos, nos lo saltamos para comentar lo que nos plazca.

J. A.: Yo creo que a nivel creativo podemos dividirlo en partes. Una cosa es el proceso de cómo trabajar, otras es el porqué utilizas ese proceso y porqué haces lo que haces, ¿no? Tú vete haciendo las preguntas y si yo veo al final que te falta algo, pues te lo comento.

E. F.: De acuerdo. Ya que lo comentábamos de camino al estudio, si te parece podemos empezar con el tema de la formación. Me comentabas que estabas haciendo una tesis...

J. A.: Primero voy a hacer la tesina. La he titulado *Arte manga: arte o desastre*. Pero bueno, el director me la ha hecho cambiar y me ha dicho que la titule *Judas Arrieta por Igor Arrieta*. Judas Arrieta es un *alter ego*; el nombre de Judas es un mote que tengo desde la escuela. Me llamaban "¡judío, judío, judío!"; la verdad es que nunca me han afectado este tipo de cosas e intenté darle la vuelta. De judío acabé siendo Judas. Arrieta sí que es el apellido de verdad y el nombre, Igor. Aquí todos tenemos motes. Aquí en la escuela a todo Dios les ponen motes y en la cuadrilla todos hemos tenido siempre motes. En mi caso era un nombre des-

¹ Windsor Galería de Arte, Juan de Ajuriaguerra, 12 - 48009 Bilbao, www.windsorkulturgintza.com.

pectivo y la gente me llamaba así “¡judío, judío...!” para joderme. Pero bueno... Para mí, ser artista es casi como una novela trágica griega; el mundo de los héroes y de todas estas cosas siempre me ha atraído. Para mí el artista es un héroe. Yo hago ese paralelismo. ¿Por qué? Porque en realidad a nadie le importa lo que hacemos. Según vas tirando para adelante, vas creando *fans*, como en el Facebook...

E. F.: Sí, y ahora incluso los puedes contabilizar.... (riem).

J. A.: Éso es, ¿no? Pero viendo como está el país, ¿adónde vas haciendo garabatos? ¿Adónde vas...? Claro, personalmente es una cosa que te llena tanto, que te sirve tanto, que te cura tanto... Una cosa que te da tantas cosas que, ¿cómo trasladadas esto a la gente? Mi familia siempre me ha apoyado, pero para ellos ha sido complicado. Yo hablaba con mi padre y le decía “es que yo me alimento del trabajo que hago”. Si no puedo pintar, es como si no tuviera un bocadillo para la merienda, ¿no? Y claro, es difícil de entender. Muchas veces yo intento acercar mi trabajo lo máximo que puedo a la gente en general para que entiendan porqué hago lo que hago. Entiendo por mi experiencia que el arte se transforma en unos objetos que son para una élite. Por mucho que intente con los elementos que utilizo acercarme al público en general, a la gente normal, no hay *feedback*. Muchas veces hablo de la música: desde que nacemos oímos sonidos y cuando vamos creciendo, somos niños, adolescentes..., tenemos una relación con la música que yo envidia, porque la gente no tiene ningún problema en decir esto me gusta, esto no me gusta..., ¿no? ¿Y por qué con la pintura no pasa esto...? Muchas veces, a mis amigos cuando tienen un hijo les regalo un cuadro para que lo pongan en la pared de su cuarto y crezcan con una obra de arte. ¿Para qué? Para que tengan una relación con el arte diferente. Para que les parezca normal tener un cuadro en casa. Yo tengo la suerte de que a mí padre le gustaba dibujar, no pudo seguir haciendo dibujos y cosas porque tuvo que ponerse a trabajar con catorce años, pero según él fue creciendo pues empezó a coleccionar arte, un arte que a mí nunca me ha gustado; lo respeto pero yo nunca pintaría un paisaje...; bueno, en realidad, no puedo decir que nunca lo pintaría porque muchos de mis cuadros son paisajes; quiero decir que se interpretan como paisajes... Al final, la estrategia a la hora de pintar un cuadro abstracto y un cuadro figurativo en el que hay un paisaje muchas veces, según cómo lo veas, no es la misma, pero lo que hay ahí es pintura, son líneas, son formas y son colores. Según como lo veas, ¿no? Mi casa estaba llena de paisajismo, retratos, nosequé, nosecuán-

tos...; y entonces tienes una relación diferente. A mí, lo que he vivido en mi casa me ha hecho saber qué no quería pintar... Y también porque he ido a cursos y he estudiado con profesores que me han enseñado a hacer cosas que no me molaban, pero que me han servido para tener una mano..., para tener una mano y no otra. ¿Cuál era la pregunta...? Es que me he ido por...

E. F.: La pregunta era sobre la tesina, pero a partir de la pregunta podemos llegar a dónde tú quieras...

J. A.: Con el tema de mi tesina, lo que quiero un poco es ahondar más en porqué hago lo que hago y porqué estoy donde estoy. Es una especie de biografía. Lo que pasa es que a la hora de escribir una biografía también lo que quiero y lo que hablo con mi director de tesis es que me gustaría que formalmente el objeto fuera también una obra mía, ¿no? Él me dice, “Joder, pero es que tiene que ser una cosa como muy institucional y tiene que ser un libro, nosequé, nosecuantos...”. El contenido me preocupa, pero me preocupa también la forma. Además, por eso que voy a hacer, no me van a dar dinero, no voy a conseguir una beca ni voy a ser... ¿me entiendes? La finalidad es un proyecto personal, es una reflexión sobre qué es lo que he hecho hasta ahora. A mí, siempre que me planteo una exposición o un proyecto pienso en todo, ¿no?, incluso en ese objeto final; por ejemplo, cuando me plantean hacer una exposición en una galería sé que es una galería comercial y sé que es un espacio donde el galerista quiere vender; entonces el producto final que va a esa galería tiene que ser un producto que sea vendible. En mi labor creativa puedo plantear productos invendibles, proyectos faraónicos, porque hay un montón de ideas en la cabeza, pero hay cosas que no casan en ese tipo de espacios; si viene un museo y me dice “Judas, queremos que hagas lo que se te ponga en la punta del nabo y tienes este dinero”. Pues entonces te puedes plantear otro tipo de cosas, ¿no? Casi siempre, cuando me planteo proyectos faraónicos son proyectos que yo mismo produzco, o que busco la manera de producir, y que acaban en el FIB, o en cualquier otro sitio o en una comida de amigos; jugamos, hinchamos un calamar gigante que tengo por ahí y nuestros críos se ponen a darle de ostias al calamar, y para mí tiene el mismo valor que un cuadro que se expone en un museo o en una galería; porque al final yo, con mi trabajo, lo que quiero crear son sensaciones, experiencias. Yo empecé con el “Manifiesto del Arte *Manga*” y luego acabé con otro manifiesto, el del “Arte lúdico-festivo”, con esa obsesión de intentar hacer llegar el arte a todo el mundo. ¿Cómo lo

haces? Pues planteaba que podía haber unas piezas que se relacionaran con el juego.

E. F.: Más relacionadas que el hecho de que entres por un lado de la pieza y salgas por el otro, prácticamente imposible...

J. A.: Sí, además esa pieza se planteaba como una especie de *gargantúa*. No sé si en Catalunya tenéis este personaje, pero aquí el *gargantúa* es un personaje en el que los niños suben por detrás, entran por la cabeza y salen por la boca. Para mí es una especie de viaje a otra dimensión. Yo, lo que planteaba con mi *gargantúa* moderno era que, al pasar por entre las piernas, entrabas en otro mundo. Esa pieza, ese *gargantúa*, es parte de un proyecto más grande, es parte de un proyecto en el que yo planteo una exposición sobre el “Arte lúdico-festivo”, en el que hay diferentes piezas; ésa sería como la esfinge, el *Puppy* de Jeff Koons en la puerta del Guggenheim. Tú llegas al Guggenheim y te encuentras esa esfinge moderna, ¿no? Ese elemento te está dando un mensaje subliminal de lo que vas a encontrar. Como la araña o como lo que sea; son elementos que te dicen “Quieto parao, esto es lo que somos, y vas a entrar en un sitio donde estamos hablando de ésto, de estas cosas”. Esta pieza hinchable era éso, era esa idea; mi idea era hacer una exposición, una exposición de “arte lúdico-festivo”, en la que en la primera pieza todos los niños tenían que pasar por el tobogán para entrar en la exposición. Y es como cuando entras en una mezquita y te tienes que limpiar los pies, o cuando entras... No sé, es un rito, y al final cuando haces ritos, cuando haces iniciaciones, ya hay un acercamiento a lo que vas a ver. Muchas veces la gente me pregunta por qué aparecen los elementos que aparecen en mis cuadros. Para todos estos elementos yo suelo hablar de la “Enciclopedia de los acontecimientos estéticos” diarios. Para mí... –bueno, ya me estoy yendo por los cerros de Úbeda–, yo siempre he dibujado, desde pequeño; antes de empezar a escribir, dibujaba, como todo el mundo; recuerdo que dibujaba un personaje y debajo empezaba a escribir “ésto es un Superman, ésto es un Spiderman, ésto es nosequé...”, y recuerdo esos procesos, recuerdo el estar dibujando en casa de mi tía con los obreros de mi tío y dibujándoles cosas al revés y comprobar cómo flipaban... Ese espectáculo, ¿no? Como dibujaba bien me llevaban a academias, pero en las academias no me enseñaban lo que quería aprender: láminas de Tarzanes, láminas de nosequé... ¿Te acuerdas de las láminas típicas, no? Y cuando decían “Joder, es que te has hecho ya mil láminas; venga, ahora hay que pintar cuadros”, me daban una foto y tenía que pintar una marina con un

barco... Pues cogía el balón y me iba. “¿Y porqué te vas, que tienes que estar aquí una hora...?” “Es que yo no quiero hacer eso; no quiero hacer eso, tío”. Y al final acabé dibujando cómic, porque era lo que me gustaba.

Tuve un profesor de instituto que me enseñó que lo importante es la documentación, el archivo; para empezar, si tú quieres hacer un personaje, tienes que tener un archivo de codos, un archivo de manos, un archivo de cabezas, un archivo de ropas, sombreros, nosequé, nosecuántos... Estuve un año entero recortando todas las revistas de mi madre para hacerme una enciclopedia de ese tipo, y ahí se creó un poco esa relación con las imágenes con el rollo de ir apilándolas, sin saber si las iba a necesitar o no; las acumulaba porque quería ser un dibujante de cómic, y pretendía ser un dibujante bueno; quería tener ese archivo con ese tipos de cosas al alcance cada vez que necesitara algo... Sin embargo, mi carrera de dibujante de cómic pues se frustró enseguida. ¿Por qué?, porque no tenía paciencia; no era una persona capaz de hacer una cosa a lápiz, luego rotularla, luego nosequé, luego nosecuántos y tampoco tenía historias interesantes que contar; ¿por qué?, pues porque no era un guionista y sólo leía cómic, no leía libros; no tenía una cabeza cultivada para generar historias y tampoco nadie me había enseñado ese proceso de creación; para crear una historia ahora sé que hay procesos, que hay formas para construir; ahora sé cómo se construye un cómic, cuáles son los pasos, las formas, cómo se hace el tema, el argumento, los diálogos, nosequé; sé eso porque lo he estudiado; pero yo antes no lo sabía; entonces, a partir de esa experiencia, ya no quería hacer cómic; cogía el tomavistas de mi padre y quería hacer películas. Mi abuelo trabajaba en un cine y estaba todo el día entre los cómic y el cine; pero cuando llegas a la uni te das cuenta de que todos quieren ser directores de cine, todas las ideas de todos son las mejores... y al final, no haces nada, sólo discutes... y para hacer una chorrada, porque además, todo lo que hacíamos eran chorradas...

E. F.: ¿Entonces, estudiaste cine...?

J. A.: Cine no, empecé a estudiar Audiovisuales en la Universidad. Y me iba con amigos que estaban haciendo pintura; con ellos conocí el arte contemporáneo. De repente, toda mi afición por el cómic, toda mi afición por el cine, se podía proyectar en un soporte de dos dimensiones; antes yo no paraba de dibujar, siempre hacía cosas, pero claro, lo enseñabas a tus profesores y te decían “esto es una mierda”; “esto son dibujos de instituto”, me decían, “¿con ésto adónde vas?”... Eran todo ca-

bezas, caras, monstruos, motosierras... Pero luego de repente empiezas a conocer el arte contemporáneo, y conoces a Basquiat, Haring, también a Piccabia..., vas conociendo lo que se ha hecho en la historia del arte... Es tan sencillo como que me pidieron un día que escogiera una época de la historia del arte; me puse a leer un libro de la historia del arte en imágenes y, al final, ¡hostias!, empiezas a conectar cosas; desde las cavernas hasta ahora porque se ha hecho lo que se ha hecho... Y lo que digo muchas veces, que tú no sabes de arte, pero si te coges un libro sólo de imágenes, empezando desde las cavernas hasta hoy, pasando por el Renacimiento, el Barroco..., puedes entender fácilmente porqué hoy se está haciendo lo que se está haciendo. Al final, mi vida se traduce en procesos empíricos; pruebas cosas y vas descubriendo, ¿no? Y todas esas cosas han hecho que al final acabara pintando. ¿Porqué? Porque a lo mejor no era capaz de trabajar en grupo; al final decidí apachugarse yo solo, y acabé pintando. Lo que pasa es que estás pintando con diez amigos en la universidad, y uno está haciendo círculos, el otro está haciendo rayas... Yo me acuerdo que, además, me sentía en clase como el más marciano del mundo; ¿y éste por qué hostias hace círculos?, ¿y éste por qué hostias hace rayas...? Me acuerdo que me tiré un año que pinté igual cien cuadros; cogía de la basura lo que la gente tiraba, lo repintaba; había gente que se mosqueaba conmigo y todo: “¡Ése es mi cuadro!” “Estaba en la basura, tío...” Y pintaba John Wayne, pintaba indios, pintaba vaqueros, pintaba pues...

E. F.: ¿Todo...?

J. A.: Sí, ¡todo! Y las influencias pues eran tus amigos y el arte alemán, Kippenberger, Oehlen, toda esta banda, luego Schnabel, todos estos elementos..., Warhol, el Pop, la Transvanguardia..., todo este tipo de cosas eran las que se iban juntando. Era un auténtico *Max mix*. No sabías lo que estabas haciendo pero te lo estabas pasando como un enano; y cuando has pintado cien cuadros y te han dado una matrícula, la gente que estaba al lado tuyo te miraba y decía qué bien, pero también les jodía; y les jodía porque a mí me la sudaba tener una matrícula o no, ¿sabes? Nunca he estado en la universidad de *trepachanclas* o como se llame; acabé ahí como podía haber acabado en otro sitio... Fui el único de mi familia que acabé el instituto y padre me dijo: “Tienes que estudiar económicas”. “Pero si he hecho letras, ¿cómo voy a hacer económicas?”. “Que sí, que sí, que tienes que hacer económicas”. Y yo digo: “O hago periodismo o hago bellas artes”. Me gustaban mogollón la radio, la tele y todo este tipo de cosas. Y dijo “Perio-

dismo”, e hice Bellas Artes (*rises*). Igual el destino, no sé, pero yo creo en ese tipo de cosas, ¿no? Y ya te digo, después de esos cien cuadros en tercero de carrera, cuando llego a cuarto y me meto de lleno en la especialidad de pintura, ¿ahora qué hostias pinto...? Recuerdo estar dos meses yendo todos los días a clase sin saber qué pintar. Además, yo no iba a las otras clases, yo sólo iba a pintar. Veía los temas, me los empollaba, hacía el examen y ya está. Éramos bastante macarras en este sentido; yo, por lo menos; no me interesaba nada de las cosas que nos daban. Por ejemplo, Historia del Arte, ¿para qué voy a ir a que me cuente ése su historia? Si ya está escrita. Pues lo leo y ya está, ¿me entiendes? Ya había ido a una clase o dos... ¡Qué coñazo, tío, te dormías! Materias como Euskera técnico, como en el castellano, donde se usan palabras técnicas para escribir sobre arte; pues cosas así... ¡Que le den!; voy al examen y ya está. Ese año fue vital, no sé si fue una crisis creativa o qué; la verdad es que después de pintar tanto estaba empachado y no sabía qué pintar. Pero ahí fue un poco cuando empecé a incrustar en mis trabajos cosas relacionadas con el cómic; al estar juntos estudiantes de cuarto y quinto, veía gente que ya estaba en marcha y que estaba haciendo abstracción de todo tipo, y yo me preguntaba: “¿Qué hago? ¿Qué pinto?”, y veía un amigo que hacía círculos y me decía: “pues pinta círculos”; me venía otro que pintaba rayas, “pues pinta rayas”; y me venía otro que pintaba manchas y “pinta manchas”... Y no me pone éso... y me siento como un gilipollas. “No, lo que hay que hacer es creer; tu, si pintas rayas y crees en la rayas...” No sé, la rayas..., ya sabemos lo que hacemos con las rayas, ¿no? (*rises*). Y nada, pues al final, si tengo que creer y tengo que disfrutar, pues voy a utilizar cosas cercanas a mí. Y entonces empezaron a aparecer Dragonball y cosas así, porque eran las cosas que veía, las cosas que disfrutaba; y metiendo ese tipo de cosas y ese tipo de elementos vas construyendo un discurso, también aprendiendo a componer, vas desarrollando cosas. La forma de pintar en un principio es instintiva y luego uno tiene que buscar excusas para justificar eso. ¿Y dónde se buscan las excusas? Pues en los libros, o en el profesor que viene y te cuenta una historia; y entonces es cuando sí que te das cuenta de que te tienes que informar y no sólo ver las fotos, sino leer lo que viene en el pie de foto o lo que hay al lado de esa foto y entonces vas creando un discurso. En quinto de carrera, uno de los proyectos de pintura es que crees un discurso en base a lo que trabajas; yo lo que entendí es que para crear un discurso sobre lo que yo estaba haciendo, tenía que construir el discurso de la

misma manera que pintaba; muchos de los textos que yo escribo y he escrito son apropiaciones de otros textos; por ejemplo, pues un texto sobre la mafia rusa en Interviú. Pues coges ese texto y no lo cambias; formalmente y estructuralmente es el mismo, pero donde pone mafioso, igual pones galerista; donde pone nosequé, pones artista... Y vas creando un discurso que define un poco la sensación de cómo ves el mundo del arte y de cómo ves tu trabajo; y así empiezo un poco a construir mi forma de trabajo. Empiezo a retomar ideas cuando empiezo a utilizar Dragonballs, elementos del cómic... Vuelvo atrás y empiezo a utilizar esas enciclopedias, esos blogs que yo iba utilizando. Luego aparecen los ordenadores y medios que hacen que la forma de capturar imágenes sea más fácil y también la forma de trasladar esas imágenes a los cuadros; cuando empecé a pintar lo hacía todo a mano, lo copiaba y pim-pam pim-pam; ahora, por ejemplo, utilizo mucho los proyectores de video; proyecto las imágenes directamente; pero bueno, también se utilizan los proyectores porque tienes otros objetivos. Para mí es muy importante en el proceso de trabajo toda esa reproducción del material; yo tengo una carpeta en un ordenador que se llama *Inspiración*, y mi inspiración son miles y miles y miles y miles de imágenes que en esta pequeña introducción a mi tesina lo llamo *Enciclopedia de acontecimientos estéticos diarios*; para mí esos acontecimientos están relacionados igual con el Bushido; en el Bushido, el samurai dice que en cualquier sitio se puede encontrar la belleza; un poco inspirado por todas esas cosas, que además no vienen de leer los libros sino de ver una peli, o leer un comic o un *manga*; luego eso te lleva a investigar y a leer *El libro de la guerra*, o te lleva a leer *El Bushido* o te lleva a leer ese tipo de cosas... y van construyendo también ese magma de cosas que luego van a aparecer en los cuadros. Yo digo que todos los días me enamoro y me desenamoro de un montón de cosas. Y en todos los elementos que aparecen en mis cuadros, ha habido un momento en el que me he enamorado de él, me he apropiado de él, y lo he guardado, y he esperado al momento adecuado para que vuelva a salir y lo vuelva a utilizar y junte diferentes momentos de amor y creo una pieza. ... ¡Aaaaahh.... Vaya chapa!

E. F.: Es curioso, porque estaba pensando en tus imágenes y buscaba paralelismos con mi trabajo. Yo recopilo imágenes también, pero el proceso es diferente. Yo cojo imágenes y las copio en un papel o en cualquier soporte; una vez copiada una imagen, ya es como si fuera mía y la puedo soltar en el cuadro. Coger la imagen y colocarla directamente en el cua-

dro me cuesta mucho más que si primero la he dibujado; es como si fuera un filtro; una imagen concreta quizás directamente no la pondría, pero en cambio, si primero la dibujo, ya es mía; ha sufrido un proceso como de asimilación a través del cual se convierte en una imagen conocida por mí e incluida en mi repertorio de imágenes.

J. A.: Yo entiendo las imágenes de este modo: las imágenes son figurativas, pero cuando van al cuadro se transforman en abstractas, aunque la imagen sea igual que la imagen que he proyectado. Yo proyecto para controlar el trazo. Últimamente hablaba del *kung fu art*; el kung fu es el control del cuerpo, del movimiento, de todo lo que se hace. Hay un control, ¿no? Tú tienes una foto y tienes el pincel en la mano; el recorrido es de aquí a aquí, de aquí al cerebro, del cerebro a la mano... Es como el teléfono roto: hay tantas interferencias, que al final lo que sale es un error, un fallo, que es lo que te define a ti. Yo cuando proyecto sólo me concentro en cómo defino el trazo...

E. F.: ...y la imagen no importa en ese momento

J. A.: Eso es. En el momento de pintar la imagen no importa. Cuando te echas atrás sí importa, porque empiezas a crear relaciones entre unas y otras; y cuando la eliges también importa, pero en el momento de pintarla, yo quiero disfrutar sólo del trazo y pensar en esa energía que uno tiene. Yo he llegado a pintar proyectando películas y eran cuadros totalmente abstractos; són éstos; yo pintaba sobre dos por dos, proyectaba películas y son todas estas rayas. Luego yo he recortado esos cuadros y sobre estas líneas he incluido un dibujo. A veces más grandes, otras veces menos grandes; son procesos de investigación sobre cómo capturas la imagen; proyectando una película era imposible, era una locura; y además, una película dura dos horas y el cuadro se tiene que acabar en las dos horas, ¿sabes? He probado muchas cosas en este sentido. Arroyo, que es un enamorado del boxeo, dice que para él los cuadros en blanco son un ring de boxeo y en él la pintura, las formas, las líneas, los colores, los personajes, se dan de hostias; lo que sale en el cuadro es como la sangre, los restos de sudor, el agua... de esa pelea. Cuando ya salí de la carrera utilicé un poco ese planteamiento pero amoldado a mi forma de ver la pintura, y en mis cuadros aparecían arquitecturas, aparecían ciudades, edificios. Para mí los cuadros eran ciudades en las que los monstruos se peleaban, como Godzilla. Yo trasladaba las películas de Godzilla a mis pinturas y para mí los monstruos eran formas, líneas y colores, y recuerdo que pintaba ciudades. Éste ya es un cuadro del 2000, pero en-

tre 1995 y 2000 empezaban a aparecer estas ciudades; entonces era mucho más barroco. Yo lo veo como una especie de círculo en que a veces eres más francotirador, a veces más “macarra”, saturas más, saturas menos, depende de la época en la que estés y lo que te pida el cuerpo; son piezas que yo ahora veo que fueron hechas en un momento en que hice como diez piezas de este tamaño y había piezas como mucho más barrocas y otras como ésta, más como francotirador, pocos elementos, también porque iba a convivir con otras piezas. Igual ahora yo la veo sola y digo que tal vez le daría otra vuelta..., pero bueno...

E. F.: Ya, pero con esta manera de trabajar, te podría pasar siempre... Si no te pones en el contexto del momento que la hiciste, a lo mejor querrás añadir alguna imagen más cuando lo veas al cabo de diez años. Me imagino que la constante vital no es la misma.

J. A.: Bueno, yo creo que hay piezas que, independientemente de que tengan más o menos trabajo en la superficie, aguantan mejor que otras. A éste seguramente, cuando pueda, le meteré otro viaje. Pero hay otros en los que dices: “a éste no le voy a meter otro viaje; este cuadro se queda así”, porque es un cuadro de un momento en el que yo creo que funciona la pieza y que sobrevive; lo que hablábamos de cuándo un cuadro muere: eso lo decido yo, no lo decide un galerista, ¿no?

E. F.: Tengo aquí apuntadas un par de cosas que seguramente puede venir bien comentarlas ahora. Mirando tu obra, enseguida puedes ver citas y referencias al mundo del cómic y la animación; en biografías y entrevistas l'única referencia clara que recuerdo a artistas del mundo de la pintura es Picasso. Aunque tus fuentes sean otras diferentes a las tradicionales de la pintura, igual sí que puedes emmarcar tu obra dentro de una cierta evolución histórica. Antes justamente has citado a Schnabel, la Transvanguardia...

J. A.: Yo siempre hablo de que mi pintura lleva dos caminos paralelos: uno es el relacionado con la historia del Arte, porque he estudiado Bellas Artes, y al estudiar sabes de cajón lo que se ha hecho en Bellas Artes desde las cavernas hasta hoy en día. Picasso, Picasso fue un hijoputa, porque lo hizo todo; yo me acuerdo de la peli de Pollock, que va todo mamado a casa después de una inauguración o una farra y va a casa diciendo “¡Picasso era un hijoputa! ¡Picasso era un hijoputa!”. Yo, borracho, más de una vez también lo he dicho.

A mi me encanta el trabajo de Picasso; su época cubista...; he visto su trabajo, voy a los museos y, por supuesto que hay una influencia. Y me gusta el

trabajo de Picabia, por ejemplo; a todo el mundo le interesa la corriente dadaísta. Yo creo que sí que hay una relación directa con el mundo del arte. Por eso mismo mi trabajo es como es. Yo siempre digo que, independientemente de que trabaje sobre una superficie de dos dimensiones –básicamente soy dibujante y pintor; me considero dibujante y pintor aunque haga video, cómic y otro tipo de cosas; mi formación es como dibujante y pintor– mis cuadros intentan estar en los límites; muchas veces, a la hora de abordar un cuadro, uno quiere hacer el cuadro menos cuadro del mundo; uno se plantea retos a la hora de pintar, pero sabes que estás trabajando en dos dimensiones y, por mucho que intentes alejarte y llegar a los límites, cuando el cuadro se cuelga es un cuadro como todos. Aunque a menudo hablo de que ser artista es tener objetivos de llegar a los límites y nosequé, muchas veces cuando llegas a la exposición es patético: “¡Qué bien queda! ¡Qué bien está todo colgado! ¡Qué bonito!”, ¿no?. Al final estamos todos produciendo objetos. Es estética. Mi discurso es por un lado teniendo como *background* la historia del arte, pero yo siempre digo que soy a la vez hijo bastardo de un montón de artistas.

E. F.: ¿De qué artistas concretamente?

J. A.: ¿Qué artistas? Bueno... Te puedo decir que gusta Kippenberger me gusta... no sé, es que me gustan mucho, por ejemplo, los artistas conceptuales y guerreros, pero luego... Mira, tengo un amigo, no sé si lo conocerás, Riiko Sakkinen. Un amigo íntimo, que coincidimos en cosas sobre el arte. Él es pintor también, y hace una obra muy lacrimógena, muy política. Yo siempre le he admirado. Yo admiro la gente que hace obras políticas en las que se reivindican cosas. Yo cuando estaba en la uni sí que era bastante macarra, pero no era tan político, me metía con las tías, con los profesores...; era muy macarra, era muy punky, era antitudo... Ahora, lo que sí que tengo claro es que, independientemente de que admire a esos artistas y de que admire ese tipo de trabajo, me considero un artista que hace una apología y que políticamente está situado en un sitio determinado, pero no soy combativo en ese sentido; he crecido en un sitio, en Euskal Herria, donde todo dios estaba todo el día dándose de hostias y yo no quiero darme de hostias con nadie; ya he visto demasiadas; quiero que la gente disfrute de mi trabajo y con mi trabajo; y lo que sí que considero es una actitud de apología y de ponerme en un sitio en el que yo sí que hago referencia a una generación, a mi generación, que hemos crecido con unas cosas determinadas, hemos crecido con la televisión, hemos

visto la evolución de los ordenadores; somos los que hemos visto los primeros videojuegos y los que estamos flipando con los videojuegos que hay ahora, hemos vivido ese cambio; si empezamos a hablar de la historia del arte, imagínate lo que vivieron Picasso y todos éstos, y los impresionistas, cuando apareció la fotografía; creo que nosotros hemos vivido experiencias parecidas, salvando las distancias, pero por eso muchas veces cuando la gente me pregunta el porqué de la influencia y obsesión por Japón y que lo consideran como algo nuevo, yo les respondo que a mí no me parece nada nuevo; todo dios me dice que ese rollo del *manga* es nuevo... ¿cómo que es nuevo? ¿qué es el japonismo...? Toulouse-Lautrec..., todos los artistas de principios del siglo XX coleccionaban estampitas japonesas.

E. F.: Pero en tu caso, sí que se percibe una indudable influencia de Japón, pero yo no creo que sea Japón por el hecho de ser Japón, sino por el hecho de que las imágenes que te interesaban todas vienen de Japón... ¿o no?

J. A.: Para mí si que hay una influencia, lo que pasa es que mí me interesan no sólo las imágenes que vienen del Japón, sino también cómo se han desarrollado el *manga* y la animación, que tiene mucho que ver con cómo se desarrolló la industria de los dibujos animados en Estados Unidos. A mí me interesa en mi trabajo el caso de Murakami. Para mí Murakami... es un cabrón; yo empecé a hacer arte *manga* antes que él... (*risas*) Es una broma... Lo que quiero decir es que en el caso de Murakami me interesa la coincidencia de que en el 2005 yo también hablaba de que el arte tenía que estar en todas partes, ya sea en un camión o donde sea, veía que mi trabajo tenía que ser algo que se viera en todas partes con normalidad, lo que pasa es que al final en tu progresión sólo encuentras espacio en galerías y museos, porque hablas con una empresa de jamones y le dices "¿Te decoro el

camión...? Pero aquí no hay ese tipo de interés; por ejemplo, yo siempre hablo de una película, *Otaku no Video*², que es la experiencia de unos *otakus*³, unos fans del comic, que empiezan haciendo fanzines y acaban con un parque de atracciones; pues uno de mis sueños sería acabar teniendo un parque de atracciones en el que todo se identifique con la imaginería, estética y la actitud que yo tengo frente al arte y la vida. Si hablamos de Murakami, me encanta esa capacidad que tiene de generar productos, además, para todas las esferas; tienes piezas de arte para las élites y luego te puedes comprar una tapa para el móvil con una movida suya; envidio esa capacidad de hacer con el arte un negocio; su arte está en todas partes; y luego está también esa idea de absorber otros creadores, de generar estudios donde se planteen no sólo crear obras de arte sino también generar productos. Para mí, ese es el sueño muchas veces, lo que pasa es que aquí ese sueño no se puede realizar, es imposible.

E. F.: ¿Y en China es factible...?

J. A.: En China se está haciendo; yo, en China, he hecho mi muñeco; lo que uno descubre es que tras Murakami hay mucha gente; entiendes lo que quiero decir, ¿no? Gente que cree en él y que ha invertido dinero en él y que al final se ha montado un negocio. Detrás mío no hay nadie, sólo estoy yo. Si hablamos de otro artista, Yoshitomo Nara⁴, que es de esa gente que está muy cerca de la ilustración pero también hace pintura, escultura, objetos, muñecos... Son gente que se ha encontrado en un momento determinado, en una situación determinada, en un contexto determinado, ha habido un apoyo y se ha apoyado eso. Yo creo también que muchas veces los proyectos de los artistas y los artistas pues depende de donde salgan suelen tener un apoyo de empresas e instituciones detrás; si comparamos España y Japón, en Japón todas las galerías y todos los museos son privados; entonces todas las inversiones son privadas; cuando una inversión es privada, hay que sacarle beneficio; cuando una inversión no es privada, te da igual que saques beneficio o no;



Imatge 543. Coberta DVD edició espanyola d'*Otaku no Video*.

2 *Otaku no Video* [El vídeo de l'*otaku*] es una pel·lícula d'animació sobre la cultura *otaku* i de la història dels estudis Gainax, els seus creadors, dirigida el 1991 per Takeshi Mori. Inclou un estil documental amb entrevistes reals a diferents tipus d'*otakus*.

3 Normalment, s'entén per *otakus* als seguidors de l'anime, el manga i/o el cosplay.

4 Lloc disponible a <<http://www.narayoshitomo.com>> [última consulta, 24 d'abril de 2014].

cuantas más personas vengan, pues mejor, ése es el beneficio, pero has echado en pos de la cultura, yo qué sé, 100.000 € por una exposición. Entonces no digo que haya que privatizar el arte, pero cuando la inversión es privada, cuando la gente realmente se la está jugando, es cuando el arte funciona. Yo soy crítico con el formato de galería en España; si en España no hay coleccionismo, las galerías tienen que buscarse la manera de vender fuera; cuando tú hablas con una galería que ya lleva una andadura, no digo que estén sentados esperando a que entre el cliente y les compre una pieza, pero muchas veces, a los diez o doce años ya ha agotado todos sus contactos y es más, muchos coleccionistas, que son amigos de los galeristas y tienen la casa llena de cuadros, ¿cuántos más van a comprar...? Bueno, hay algunos que tienen naves, y van apilando, pero muy pocos. Si quieres seguir teniendo un mercado y hoy en día más, con internet, desde hace mucho tiempo ya, tienes que posicionarte, no digo internacionalmente yendo a ferias, pero tienes que posicionarte tanteando todos los mercados.

E. F.: Ya que hablas de posicionarse, ¿cómo ubicas tu posición dentro de los circuitos del arte en este momento?

J. A.: Yo personalmente, desde hace mucho tiempo, lo que veo es que hay gente muy buena por todas partes; sinceramente, yo no me considero un artista de la hostia; soy una persona, además, con muchos complejos y con muchas cosas...; nunca me he visto como una persona con derecho a ubicarme en un sitio o a decir yo quiero estar aquí porque mi trabajo es la hostia. Aunque luego en los medios tú vas hablando y tal, no soy un fanfarrón, no soy un artista de estos que va pisando fuerte... Mi relación con el arte y con el mercado del arte muchas veces es de amor y odio a la vez. No me siento a gusto exponiendo en una galería de arte, lo hago porque tengo que vivir. Muchas veces la galerías no invierten o no te plantean proyectos interesantes. Es lo que te he dicho antes; yo llevo exponiendo en galerías muchos años, y lo que me piden son objetos para vender. Nadie me dice: "Joder, Judas, sabemos que tienes un potencial de la hostia, sabemos que tienes mogo llón de ideas y sabemos que no te las puedes pagar; vamos a buscar un museo o lo que sea y a ver si conseguimos una financiación para hacer un proyecto gordo tuyo". Y no digo que pegues el pelotazo, pero por lo menos que se vea algo diferente. El trabajo que uno va haciendo con galerías es ése. ¿Exposiciones colectivas? Pues bueno, hasta ahora he hecho un montón; te llaman y, depende de quien sea, pues sí. Yo ahora soy más selectivo.

Por ejemplo, en mi experiencia en China, cuando llegué exponía en todas partes; ahora, si alguien quiere exponer conmigo en China, o compra la pieza o no la muestro; aquello es el Far West; aquí por lo menos mandas una pieza a un sitio, la exponen, sabes que la van a cuidar. Allí es un puto caos. Es verdad; mandas la pieza e igual vuelves al día siguiente a ver la exposición y te encuentras con que tu pieza está en el suelo y nadie la ha vuelto a colgar. Es una situación bastante caótica y debes tener cuidado. A nivel personal, a mí me gustaría estar trabajando con gente que crea en mi trabajo y que apueste por mi trabajo y que se vuelva loco como yo me vuelvo loco con mis proyectos y con mis ideas. ¿Por qué sigo haciendo exposiciones en galerías comerciales en las que cuelgo un cuadro? Pues porque tengo que vivir. Pero a mí me gustaría coger esa galería y poner mi calamar gigante, ¿no? Pero ésto es que igual no vendes..., pues esperas a que llegue el día o el momento; bueno, no esperas; yo envío proyectos a un montón de sitios y estoy trabajando en proyectos no sólo míos, sino de otros artistas de comisariado de exposiciones en las que queremos hacer rollos de intervenciones urbanas y propuestas de todo tipo; ahora, por ejemplo, estoy trabajando en un proyecto de grandes formatos; de formatos igual de 8 x 5 metros, para poner en naves; la idea es hablar con museos de diferentes países, casi siempre coincidiendo con la nacionalidad de los artistas que forman parte de esa exposición y hablar sobre la identidad y cómo se reinventan los artistas cuando deciden vivir fuera de su ciudad de origen; son exposiciones faraónicas en las que tú entras en un museo o en una nave y te encuentras con unas piezas gigantes y vas experimentando, viendo piezas de artistas diferentes; los artistas que seleccionas tienen que ver con tu trabajo, casi todos son una misma estética, pero ahí no se acaba el tema; tú planteas y dices: ¿cómo podemos hacer que esta exposición, aparte de ser interesante dentro del recinto pueda ser atrayente fuera del recinto, en la ciudad? ¿Cómo esta exposición puede tomar a la ciudad, ¿no? Pues empezas a pensar en estrategias que para mí también son arte. Por ejemplo yo planteaba crear un circuito de *billboards*, de carteles anunciadores, y a través de ir visitando diferentes *billboards*, se hace un circuito y llegas al museo; por ejemplo, intervenir taxis; hablar con una empresa de taxis de la ciudad, intervenir diez coches de la flota y que sean taxis que están haciendo su trabajo en la ciudad, que a la vez están haciendo publicidad de esa muestra y si alguien coge un taxi y quiere ir a ver la exposición, pues que tenga un precio simbólico. Entonces estás

creando una forma de vivir el arte a través de una exposición, una forma de experimentar el arte, diferente. Por ejemplo, vamos a suponer que es en verano: todo el que venga a la exposición se puede llevar un abanico intervenido por los artistas que toman parte en la muestra; y entonces, quieras o no, te llevas parte de la exposición a la calle; y si es invierno, un paraguas... Me entiendes lo que te quiero decir, ¿no? Para mí el arte no termina en mi estudio y en el trabajo que hago; es mucho más, ¿no? Y al final son estrategias que, en un principio, están estudiadas y pensadas para desarrollarlas con mi trabajo; pero que a mí no se me caen los anillos por hacerlas con otra gente; ¿cómo me sitúo yo?, pues yo quiero galerías que, por muy pequeñas que sean, me da igual que no vayan ni a ferias, si creen en mi trabajo y mantenemos una relación estrecha y el objetivo es crecer juntos, pues para adelante; pero de esa misma manera, en el momento en el que yo veo que hay un *stand by* y que no hay comunicación ni no hay nada, pues oye, mándame lo que tienes y me voy a buscar otra cosa. Pero ya te digo, creo que el formato galería pues va a seguir funcionando si empiezan a mirar un poco más allá. Es más, el tema ferias, por ejemplo, creo que sólo ganan los que organizan las ferias; y es más, vamos a trascender más: todo este tipo de eventos, ferias..., ¿quién ha construido los recintos feriales? ¿Para qué? ¿Para qué se hacen las ferias...? ...

E. F.: Tu propones un cierto cambio respecto al ámbito de influencia de la galería, más que respecto al formato en sí. Yo tengo la sensación, y creo que es una sensación compartida con otros artistas, de que las galerías han renunciado un poco a su función y a parcelas del negocio que seguramente les corresponderían. Se han quedado con su simple idea del coleccionista que compra unas cuantas obras y ya no entro en sectores más o menos paralelos.

J. A.: Porque no se arriesgan.

E. F.: Ya, pero las galerías son privadas, y otros sectores privados sí que arriesgan. Tenemos el ejemplo del FIB, que es un festival de música: ¿ha de ser el FIB el que pague una pieza de Judas Arrieta en la calle? A mí me parece fenomenal, pero te lo digo porque la galería podría hacer ésto, como mínimo su gestión, y seguramente lo deja escapar. Es como si la galería dijera, no, no, para tí, para tí, que yo me quedo con mi *botigueta*, mi tiendecita y no cojo nada más.

J. A.: Yo creo que cualquier entidad privada si hace una cosa así es porque es rentable.

E. F.: Sí, claro, si bien hecho seguro que tiene

que ser rentable, simplemente me sorprende que otros sectores sí que se estén arriesgando a ocupar terrenos que en teoría corresponderían a las galerías de arte.

J. A.: Yo igual soy un *feliciano*, pero a mí me ha pasado hacer una exposición en Madrid y hablar con el galerista "Oye, mira, esta pieza a mí me parece cojonuda; y yo sé que las cosas están jodidas, ¿pero oye, por qué no llamas a los contactos que tienes en Reina Sofía, en museos..., para que se pasen a verla y que se planteen comprar la pieza? No estés esperando a que venga un coleccionista" y reírseme a la cara. Más o menos como "¿Tú quién te crees que eres?". Pues coges y dejas de trabajar con la galería

E. F.: La sensación ésta de que las galerías no acaban de hacer todo el trabajo que debería hacer por el artista parece que está en el aire.

J. A.: No, no a ver, yo no me estoy quejando: es lo que hay. Yo no soy galerista, pero con la experiencia que tengo con mi programa de artistas en China pues tengo artistas que vienen y estoy intentando promover su trabajo en China, meterles en galerías, y sé el trabajo que implica. Cuando expones en una galería expones un mes y tienes un mes de promoción; por ejemplo, tú vas a exponer a principios del mes que viene pues a mediados de este mes tu galerista empezará a promocionarte a ti y al que está exponiendo ahora en la galería se le habrá acabado el chollo. Si va gente y alguien quiere comprar algo, pues sí, pero él no va a promocionarle más porque tiene que promocionar al que viene luego. Lo que yo creo es que las ventas de las galerías no se acaban en la galería. Yo, por ejemplo, con la Galería Estampa de Madrid he hecho una exposición colectiva en Tenerife, en un museo. Lo que te quiero decir es que las galerías también tienen que buscar este tipo de sinergias; Estampa conocían al centro en Tenerife, lo hablaron y se hizo ese proyecto. Yo creo que, en cierta medida, si la galería quiere sobrevivir y promocionar a sus artistas, tiene que generar ese tipo de cosas. No sólo los promocionan exponiendo en sus galerías, hay muchos galeristas que son jurados en concursos, y dan premios o luchan por que alguno de sus artistas logre un premio y también los promocionan así; pero bueno, hay muchas formas, lo que yo digo es que igual, en una galería, la persona que trabaja no tiene que estar con el ordenador viendo qué pasa en Facebook, puede estar en Facebook promocionando la galería, buscando contactos, pero yo creo que igualmente tiene que montar una tienda *online*; hoy en día hay una competencia brutal, y no sólo con las galerías; yo he hablado con galeristas que me dicen que no hay coleccionismo, que la gente joven no colecciona arte;

y es más, hay mucha gente joven que hereda piezas de sus familias y las venden en subastas a un tercio de lo que valen en el mercado. Cómo va a poder un galerista vender una pieza de tal artista a su valor si una pieza que él ha vendido hace treinta años, va el hijo de un coleccionista que era amigo suyo y la vende por dos duros, ¿no? Que les están destrozando el mercado las subastas y todo este tipo de cosas. También hoy en día, la gente joven con el photoshop se hace un póster, se lo imprime y se lo cuelga en casa; hoy en día hay mucha gente que no son artistas, pero a través de las nuevas tecnologías pueden crear elementos con los que se van sentir mucho más realizados y de una forma mucho más barata; es más, yo conozco gente que, a través de internet, han bajado piezas mías, las han impreso y las tienen colgadas en casa; pues yo encantado. ¿Qué quieres que te diga? No me voy a pelear ni me voy a enfadar por eso. Está en internet, ¿no?; lo he puesto yo o quién lo haya puesto.... ¿Qué le vas a hacer? Yo también me bajo películas, ¿no?

E. F.: Pero entonces igual la gracia tiene que estar en que la galería encuentre una fórmula a través de la cual pueda seguir explotando esto de alguna manera. Como Itunes, que una vez que puedes comprar la canción por 2€, igual ya no te la bajarás... o WakiTV...

J. A.: Yo he estado hablando con informáticos pero me dan todos problemas, porque me dicen que es muy caro, para poder abrir una aplicación que sea una galería de arte; o una aplicación en la que se puedan bajar mis obras para tenerlas en el móvil, para hacer fondos de pantalla....; crear una aplicación universal que la puedan usar todos los artistas que quieran. Bueno, está el Instant Canvas⁵ y alguna otra aplicación que hace cosas de este tipo, pero la idea es hacer cosas más personalizadas; igual que yo llevo en el móvil fotos de mi hija o lo que sea, pueda haber una aplicación que ponga en tu móvil una carpeta que se llama "mi arte", y tú te puedas bajar todo el arte que quieras; tú lo podrás llevar en tu móvil y tú puedas decidir que mi pantalla de inicio sea un cuadro de Judas, que cuando se cierre sea un cuadro tuyo..., o lo que sea. Por el momento, no he podido hacer nada porque la gente con la que he hablado no lo veía claro.

E. F.: ¿Qué tal el tema venta por internet...? He visto a que a través de tu web puedes comprar arte y cierto merchandising. ¿Te funciona...?

J. A.: Yo he vendido mucho a través de Facebook,

de gente que conozco por Facebook "Oye, mira, que quería un dibujo...". Cierras tratos. Luego, a nivel internacional, he empezado este año a trabajar con un chico alemán afincado en Seúl, estoy trabajando con él y está vendiendo obra mía. Ayer hablaba con un amigo mío artista también, que se gana la vida como montador de exposiciones y diseñador de objetos. Ha trasladado un poco su experiencia artística a crear cosas relacionadas con su trabajo pero que son más funcionales y que tienen que ver con otras cosas. Y hablábamos de que yo lo que veo también es que aquí, a diferencia de otros sitios, los artistas necesitamos gente a la que le guste el arte pero que no sean artistas, sino que sean vendedores de arte; en otros países los artistas tienen representantes; no sé, trasladar la imagen del representante de futbolistas o de actores al arte. Yo puedo conocer a uno, dos o tres marchantes, también conozco gente que trabaja con asesorías de arte o consultores, que asesoran a empresas para comprar obras de un artista o de otro y creo que estaría bien que hubiera este tipo de gente, ¿no? Al final son como comerciales, que tuviéramos comerciales. A mí me gustaría utilizar el 100% de mi tiempo para pintar y hacer mis proyectos, pero al final te das cuenta de que sólo utilizas el 40% porque el 60% tienes que utilizarlo para desarrollar otros proyectos, buscar pasta... Al final, no somos artistas, somos personas del Renacimiento, hacemos de todo, pero no porque sea nuestra vocación, como la de Leonardo da Vinci..., porque da Vinci, independientemente de que tuviera sus movidas, tenía un tío detrás que le daba pasta a tocateja para que hiciera lo que le saliera de la punta del nabo; hombre, de repente el tío decía, necesito más pasta, pues voy a preparar un par de diseños de cañones y ahora le vendo la patente a los de Flandes y la patente del helicóptero a los de Inglaterra. Claro, las situaciones son diferentes. Por ejemplo, en China no hay becas ni subvenciones para artistas. O de verdad lo consigues o te tienes que volver a casa. Aquí, pues quieras que no, entre una cosa, otra y otra vas tirando. Joder, no digo que esté mal... Pues vendo esto en negro, tengo una ayuda, tengo una beca, tengo no-sequé... Yo me he beneficiado de estas cosas pero son cosas que estás intentando ayudar a la gente a que siga en su trabajo, pero también la gente se va acomodando, y entonces no hay nadie que se la juegue... ¿Por qué hay que subvencionar a una galería que quiere irse a una feria en China...?

E. F.: Básicamente porque sinó, no irá, aunque tienes toda la razón, ¿eh?

J. A.: Yo me fui a China porque conseguí dos becas, pero mi primer viaje me lo pagué con un cuadro

⁵ Disponible a: <<http://www.instantcanvas.com>> [última consulta, 25 de juliol 2013].



Imatge 544. Judas Arrieta i diferents grups d'obra en l'estudi ubicat a l'antiga botiga de bacallà d'Hondarríbia.

que vendí. No sé cuál es la forma. La gente habla de la ley del mecenazgo y todo éso, que si nos va a ir mejor, peor... También, si hay una ley del mecenazgo y hay una empresa que dice: "Mira, para no pagar impuestos, me voy a gastar tanto dinero en arte", pues se lo va a comprar a su primo.

E. F.: ¿Tú crees...?

J. A.: No lo sé, no sé cómo puede funcionar, no lo sé. Yo soy bastante anti Estados Unidos, pero yo, por lo que veo, Estados Unidos, Alemania, Inglaterra... son países que funcionan a este nivel. Hay dinero, pero también hay una cultura de comprar...

E. F.: Incentivos fiscales...

J. A.: Eso es... Pero lo sé, no tengo la fórmula. ...

(*Un descans. Remenem una mica l'obra de l'estudi*).

J. A.: Te he comentado un poco el tema de las ciudades y todo ésto. Lo que sí que he tenido son épocas en las que he trabajado con telas impresas; siempre digo que soy un poco vago aunque produzco mogollón, y cuando elegía las telas impresas ya empezaba a pintar; una forma de saltarme el proceso del fondo blanco; he trabajado durante mucho tiempo de esta manera; tenía también un convenio con una tienda de telas que a cambio de obra ellos me daban las telas. Cuando llegué a China empecé a reflexionar un poco sobre la imaginaria que utilizaba, quise potenciar un poco más la relación entre el cómic, el *manga* y mi pintura y lo que hice fue saltarme esos fondos y dar más importancia a los fondos blancos.

E. F.: A mí personalmente me parece que los fondos blancos funcionan a la perfección.

J. A.: Sí, con el fondo blanco te quitas un poco esa carga pictórica y se hace más apología al cómic, porque el cómic siempre viene con un fondo blanco y sí que coge protagonismo la idea de pintar a través del dibujo; si bien en las piezas siempre aparece alguna mancha, alguna cosa..., pero como te he dicho, el proceso creativo es circular, hay veces que eres más

francotirador... Aquí si que, por ejemplo, ésto está construido con un boceto y aquí no hay lugar para el fallo, entre comillas; sí hay este tipo de goteos, estos cosas que luego se fuerzan para darle más "ésto", pero aquí ésto está diseñado en el ordenador, está hecho en photoshop. Y aquí sí que hay una temática. Por ejemplo, cuando yo llegué a China mi objetivo era transformarme en un artista chino; son objetivos imposibles que te marcas; para mí la creación, el ser artista es como algo imposible; yo no es que no me considere un artista ni nada, pero considero que vivir de ésto o intentar vivir de ésto no tiene futuro; muchas veces me considero patético...; tengo que hacer este tipo de autocrítica para luego reírme de ésto; creo que tiene un punto de tragicomedia, como te he dicho antes, como de héroe platónico. Yo no sé qué va a pasar, yo no sé adónde hostias voy; para mí, mi vida y mi arte van unidos; por ejemplo, cada vez que haces una exposición sales en los periódicos, dos páginas, tres; vas paseando por la calle y la gente te para "Joder, Judas, ¿qué tal, cómo te va, nosequé, nosecuántos...?". Por la calle eres un triunfador, y luego no tienes un duro, ¿no?; y no me quejo, es el camino que yo he elegido; si quisiera ser rico no estaría haciendo ésto; estás abocado a la tragedia; pero bueno, es una tragedia de la que te ríes, porque sobrevives, porque siempre sale algo. Yo me he empezado a plantear ésto más seriamente desde que tengo una hija. Tú que tienes tres, pues imagínate, ¿no...? Yo tengo que sacar esas cosas de alguna manera y las saco a través de mi trabajo y a través de cuando alguien me pregunta, pues yo soy sincero; es así. Por ejemplo, esta pieza a mí me encanta. Yo quería transformarme en un artista chino y entonces cogí un montón de cuadros, carteles, relacionados con la propaganda comunista china y lo que hice fue interpretar, como un *remix*; yo hablo del papel que hace el DJ; yo hago un poco ese trabajo también; el PLA, es *People of Liberation Army*, son los militares, es el nombre de los militares en China. La tipografía que he utilizado para poner *People of Liberation Army* es la tipografía de la Liga de la Justicia Americana.

Esto que pasa en este cuadro pasa en todos mis cuadros. Los cuadros son acertijos, son como una especie de juego, de preguntas, pero son unas preguntas muy *frikies*. Me entiendes lo que quiero decir, ¿no?. Planteo interrogantes muy *frikies*; planteo interrogantes de una serie de personas, de un grupo de gente, de un colectivo que ha crecido con unos dibujos determinados, con unos cómics determinados, con unas cosas determinadas; estéticamente hay un planteamiento estético que puede tener relación con Polke, con qué es un cuadro y qué no, porque la mayoría de la gente que ve uno se pregunta: "¿Cómo lo has pintado...?" Yo



Esquerra: Imatge 545. PLA, 2007, tècnica mixta sobre tela, 195 x 145 cm.

Centre: Imatge 546. Coberta de *Justice League of America*, il·lustrada per Ed McGuinness, DC Comics, 2005.

Dreta: Imatge 547. Judas Arrieta al seu estudi i, a l'esquerra, l'obra PLA.

muchas veces digo: “mis cuadros hay que tocarlos, hay que sentirlos también”. “¿Se puede tocar?” “Pues claro que se puede tocar”. Muchas veces hay cuadros llenos de mazacotes de pinura. Yo cuando voy un museo me apetecería tocar los cuadros, sé que no se puede, pero mis cuadros se pueden tocar. Estoy planteado este tipo de cosas también, esas preguntas... Mi amigo Riiko Saikonen⁶ cada vez que pone un elemento en un cuadro o en un dibujo él lo pone en su web y explica qué es cada cosa, ¿sabes? Él dice: “Colón. Sacado de un detergente español nosequé nosecuántos. Colonización: lo que hicieron nosequé nosecuántos los imperios de nosequé nosecuántos”. Él hace una disección de ese dibujo y lo explica todo, y la gente que lo ve, lo va relacionando; yo, por ejemplo, no hago ese tipo disección. Hombre, si tú vienes a mí y me preguntas de qué va este cuadro te hago la disección. Yo no sé hasta qué punto no quiero hacer esa disección. Muchas veces ha habido un periodista que me pregunta: “Judas, es que tu trabajo lleva implícito un tipo de cosas y de ideas que si las contases, que si pudiera llegar al público, pues entenderían mejor tu trabajo...”

E. F.: Pero yo creo que invalidarías un poco tu

trabajo, ¿no?

J. A.: Sí, yo creo que sí. Para mí el trabajo también es un viaje, ¿no?; son ventanitas en las que la gente viaja y descubre cosas. Igual en estos cuadros no se ve, pero para mí hay una visión del cuadro de cerca, y otra visión del cuadro de lejos. Muchas veces cuando te acercas a determinadas piezas se convierten en abstracción, ¿no?

E. F.: Sí, justamente te quería preguntar que tú comentabas que trabajas colocando los elementos, que son elementos significantes pero después pierden el significado, con lo cual, en el fondo, cuando tienes un cuadro como éstos, ¿tú sigues mirando de una manera significativa o narrativa las imágenes que has colocado? La verdad es que yo creo que el significado global un poco te la suda, ¿no?

J. A.: Sí, al final en el proceso creativo tú creas una relación entre las imágenes que estás utilizando, una relación sentimental, y creas tu propia historia y tu propia movida, pero es una cosa que va intrínseca con el proceso de construcción de un cuadro; de la misma manera que tú puedes crear una historia con un argumento o un hilo conductor, también estás creando una historia estética en la que unas formas, unas cosas, se relacionan con otras. Muchas veces hablo también de que mis cuadros son cuadro corales. Tengo un catálogo, que ya te lo daré, al que yo le llamo *Manga Abstracto, cómic abstracto*⁷. Mis piezas son cómic abstractos; mis piezas són un có-

⁶ Tal i com comenta Judas Arrieta, en la web de Riiko Sakkinen es dona informació dels elements iconogràfics més rellevants de cada obra. L'obra té molts lligams, sobretot formals, però si bé l'artista basc tria les imatges amb un finalitat finalment estètica, l'artista finlandès dota tots els elements del seu treball d'una forta càrrega social i poètica, convertint-se en un artista compromès [consulta: 24 de febrer 2014]. Disponible a <http://www.riikosakkinen.com/works/i_popup.php?i=1295>.

⁷ Arrieta es refereix a *Abstract comics: ARRIETA, Judas; AAW. Abstract Comics. Pekin: MA Studio, 2007*.

mic que, en vez de suceder en un montón de páginas suceden en un montón de capas.

También hay piezas en las que utilizas estrategias; construyes un cuadro como si fuera una escenografía de un teatro o de una película en la que el eje central es un héroe, luego está la pareja de ese héroe, y luego hay un coro de personajes. Utilizas estrategias diferentes.

E. F.: Oye, este grado de imperfección elevado... Digo "elevado", porque aquí, por ejemplo, al rotulador se le acaba la tinta, pero es igual, sigo con él. Pinto, y luego lo tiro por encima, y voy haciendo... Convives bien con ésto a nivel técnico, imagino ¿no?

J. A.: Sí, sí, porque a nivel técnico me considero malo, además. Me considero un pintor malo...

E. F.: Bueno, yo creo que trabajando de esta manera, llega un punto en el cual estás un poco por encima de esta valoración, ¿no?, de que técnicamente tengas que ser bueno o malo; creo que se te permite obviar un poco la técnica. Ahora te escuchaba, miraba tu trabajo y justamente lo estaba pensando... Estás trabajando en papel y en algunos mezclas rotuladores con pintura, con acrílicos..., ¿has tenido algún tipo de sorpresa técnica posterior con la tinta del rotulador y los acrílicos, por ejemplo...?

J. A.: Hombre, si tú pones este cuadro durante un mes ahí fuera se quedará sin color.

E. F.: Sí, claro, eso pasaría con cualquier obra....

J. A.: Yo ahora trabajo con los mejores materiales que puedo: trabajo con lino, imprimaciones de gesso y los rotuladores son de base de óleo y de base acrílica, y los Posca, son rotuladores que en cierta medida te dan una seguridad de que no van a alterarse, ¿no?; pero bueno, ya ves que básicamente es acrílico y rotulador y luego hay algunos rotuladores que son de base de alcohol, aunque los rotuladores de base de alcohol pierden bastante...

(*Seguim mirant obra...*)

E. F.: Porque no hay ninguna otra interferencia. (...)

(*Seguim mirant obra...*)

J. A.: Ahora, en estos momentos, mezclo todo: chino, japonés...

E. F.: Incluso hay algunas piezas tuyas que has colocado elementos de Euskadi. Recuerdo un pelotari en alguna pieza...

J. A.: Sí. Eso fue una especie de reflexión. Yo estaba trabajando con elementos asiáticos que tenían que ver con los héroes y dije "Joder, Euskal Herria también tiene héroes. ¿Cuáles son los héroes de Euskal Herria?" y empecé a incluir pelotaris y otros personajes que se pueden traducir como héroes vascos, ¿no?, en un intento un poco de acercar culturas. En

los murales que hice tanto en Tenerife como en San Sebastián, intento mezclar esas culturas. Este paisaje, por ejemplo, aparece en algunas de mis piezas; bueno, el mar ya sabes la simbología que tiene, pero luego también estas islas se parecen un poco a San Sebastián, con la isla de Santa Clara, la Bahía..., se parece un poco también a la zona de Canarias, con los volcanes, y también a un volcán japonés. Crear un poco esmero de que no sabes donde estás, ¿no?, pero que te puedes identificar con éso. Por ejemplo, en el mural que hice en San Sebastián⁸ la idea era crear una especie de rolo de bahía, como la bahía de Donosti y tanto ésto como estos elementos de ciudad, que podía ser como una San Sebastián apocalíptica, pues son imágenes sacadas de Toquio. Ésto es de Toquio y ésto es un grabado japonés. La gente que llegaba ahí, cuando veía *Donostyland*, también asociaba la imagen, y esta imagen azul que puede parecer un mar o lo que sea, lo asociaban con un posible Donosti del futuro, que era un poco mi idea, construir un paisaje futurista o un paisaje alternativo en ese lugar; y con el tema de Tenerife hice lo mismo, pero ahí incluí imágenes de cuando llegaban los españoles a invadir Tenerife⁹; un poco como reinterpretar la historia, reinterpretar los lugares a través de la iconografía o los elementos con los que yo me nutro; aquí llegaban estos personajes; son el *Viaje al Oeste*¹⁰; son el Rey Mono¹¹ y sus

8 *Ficciones Urbanas*, KM Kulturunea, Donostia/San Sebastian, comisariada per Neus Miró. 27 octubre 2011 a 28 de gener 2012.

9 *Hard Luck Hero*, Sala de Arte Contemporáneo de Tenerife, 2007.

10 *Viatge a l'Oest* és una obra clàssica de la literatura xinesa i possiblement l'obra més coneguda entre els adolescents xinesos. Va ser publicada de forma anònima el 1590, i tradicionalment s'ha associat l'autoria amb l'erudit Wu Cheng'en. La història conta una versió mitològica i fictícia de les aventures del monjo budista Xuan Zang (602-664) en una peregrinació a l'Índia per aconseguir uns textos religiosos. En la novel·la, és cridat per la Bodhisattva Guan Yin perquè viatgi a l'Índia per aconseguir unes còpies de certs sutres budistes. L'acompanyen tres deixebles: el Rei Mico Sun Wukong, el monstre-porc Zhu Wuneng, i el dimoni aquàtic dit Sha Wujing, els quals han acceptat ajudar-lo en el seu viatge com a penitència pels seus pecats passats. Font: Viquipèdia [consulta: 18 de febrer 2014]. Disponible a <http://ca.wikipedia.org/wiki/Viatge_a_l%27Oest>.

11 Sun Wukong, també conegut com el Rei Mico, és el protagonista de la novel·la clàssica èpica xinesa *Viatge a l'Oest*. S'ha convertit en un dels personatges més volguts de la literatura xinesa. La seva popularitat a Àsia s'ha comparat amb la de Mickey Mouse en els països occidentals (encara que per la seua entremaliada personalitat seria més adequat comparar-lo amb Bugs Bunny). Font: Viquipèdia [consulta: 18 de febrer 2014]. Disponible a <http://ca.wikipedia.org/wiki/Rei_Mico>, i Wikipèdia [consulta: 18 de febrer 2014]. Disponible a <http://es.wikipedia.org/wiki/Rey_Mono>.

compañeros que van a buscar los Chakras¹² del Budismo, y es a partir de esta historia que se crea Dragonball¹³, la historia de Dragonball; esta exposición hablaba de cómo el cómic influye en lo urbano, son ficciones urbanas, y todos los elementos que he sacado menos la ciudad son elementos de cómic que están relacionados directamente con el tema de la ciudad; no sé, al final es rizar el rizo, ¿No?

E. F.: Ya, pero lo llevas a tu terreno....

J. A.: Eso es.

E. F.: Cuando veía las imágenes del mural de Donostia me lleva a pensar ¿y el siguiente paso cuál es? ¿Te permite este tipo de trabajo incorporar cualquier imagen en la obra? Y realmente ves que sí, que por el estilo, el fondo blanco y el tipo de trabajo permite la inclusión de cualquier tipo de imagen y mantienes una cierta estética.

J. A.: Lo que consigues a través del fondo blanco es darle al dibujo, al trazo, un protagonismo. Construyes y pintas a través del dibujo. En esto será mucho más pura; en esta pieza que la hice en Japón, además, y las dos piezas grandes que estaban en ADN que se vendieron, estaban hechas en Japón. Aquí, esto es antes y esto es después, ¿no? Este es del 2007-2008 y esto es del 2009-2010 y estas piezas son más guarras que éstas. Aquí ya entra la mancha y es más gamberro, ¿no? Pero bueno, hay piezas que no hay aquí. Creo que ya la habrás visto, la de los *47 Ronin*, ya te la enseñaré....

12 Judas Arrieta parla de Chakras, però entenc que està referint-se als Sutres.

13 "Son Goku, el personatge principal d'aquesta sèrie, és un extraterrestre que va caure al nostre planeta i va ser recollit per un velllet anomenat Gohan. Anys després, Son Goku s'assabenta de que prové del planeta Vegeta i que la seva reça, anomenada Saiya-Jin, és guerrera i té com missió original destruir el planeta Terra, com ho fa la seva raça a cada planeta que visiten i conquereixen en l'univers. Goku, pel seu creixement a la Terra i desoneixement del seu origen, es nega rotundament a les seves arrels per protegir el planeta que l'ha acollit.

El nom i la mitologia de Son Goku provés de la llegenda de Sun Wukong, el déu mico de la mitologia xinesa i personatge de l'obra cànica xinesa *Viatge a l'Oest*.

En aquesta obra es parla també d'unes "píndoles de la immortalitat" que Sun Wukong li havia robat a Lao-Tse, creador del Tao Te King, del ser i no-ser, del Tao; tot un Yoda en la mitologia xinesa. Buda i Lao-Tse representen tots els mestres, déus i semidéus que hi ha a Bola de Drac; les píndoles de la immortalitat són definitivament les famoses "píndoles de l'ermità" que prenia Goku per a fer-se més fort o per guarir-se miracolosament després d'una èpica baralla".

Extret de TITO [a.k.a Alernaboy]. *Dragon Ball: La Historia del Rey Mono* [en línia]. Comicología. 10 de juny, 2009 [consulta: 12 de febrer 2014]. Disponible a: <<http://comicologia.blogspot.com.es/2009/06/dragon-ball-la-historia-del-rey-mono.html>>.

(Remenem per l'estudi)

J. A.: Mira, por ejemplo, esta pieza... (m'assenyala una imatge del llibre *Abstract Manga*)

E. F.: (Agafo el llibre) Funciona bien así, en este formato...

J. A.: Sí, bueno, independientemente de la calidad de las fotos, que no es la mejor, lo que yo quería hacer era un objeto que te lo pudieras llevar, por ejemplo, al baño; te obliga a coger el libro así, pero mi idea era que también pudieras cogerlo así (*a l'inrevés*) y que también funcionara, da igual cómo lo pongas. ¿Ves? Esta pieza, por ejemplo, yo siempre la explico porque el proceso de pintar, también, en cierta medida, pues.... no sé, es un juego... Yo quería hacer un homenaje a los *47 Ronins*, la historia de unos samurais sin amo. Yo siempre he escrito que me considero un *ronin*, un artista sin amo; y bueno, aquí lo único que he hecho es incluir 47 personajes. Vas uno a uno incluyendo los personajes y cuando llegas a 47 se ha acabado.

E. F.: Y ya está, no puedes poner nada más...

J. A.: Nada más. Lo tienes que ir construyendo así. ... ¿Cuándo se acaba un cuadro? ¿Cuándo no se acaba un cuadro? Esto lo decide uno...

E. F.: Pero yo creo que se ve, ¿eh?

J. A.: Sí, sí, se ve... Lo ves, lo presientes... Pero bueno, ya te digo, yo ahora no haría un cuadro así, ahora, en este momento.

E. F.: Bueno, pero igualmente tu puedes ver ahora si está acabado o no.

J. A.: Pero bueno, por ejemplo este cuadro... éste es un retrato de Mao. No sé si lo ves. Este cuadro sí que está acabado. A este cuadro sí que no le haré nada. Este cuadro es de la serie de los cuadros que hice en China, en el 2006

(...)

J. A.: No sé, aquí, ya ves que se busca la abstracción. (...)

E. F.: Obra en papel, ¿tienes aquí?

J. A.: Sí, mira, papel tengo aquí. (Mirem obra en paper). Aquí, por ejemplo, meto el papel en la impresora y luego pinto por encima. Acuarela, acrílico, rotuladores... Éste es un territorio, el territorio del dibujo...

(...)

La següent part de l'entrevista la realitzem al domicili particular de l'artista, en una petita taula de treball davant d'un ordinador portàtil des d'on accedim a algunes de les seves imatges.

E. F.: Parte de la "gracia" de tu trabajo está en la composición final de tu obra una vez que has obviado el componente iconográfico. ¿El criterio para la elección de imágenes, como



Superior: imatge 548. *West meets East (Monkey King in Donostyland)*, 2011. Pintura mural.

Centre i inferior: imatges 549 i 550. *Hard Luck Hero*, 2007. Acrílic i retoladors sobre paret. Sala de Arte Contemporáneo de Tenerife..



Imatges 551 i 552. El material de l'artista evidencia la barreja entre pintura i diferents tipus de retoladors i marcadors.

antes comentabas, es a nivel de estímulos, de sensaciones....? ¿En base a qué, por ejemplo, eliges a un Godzilla o no? ¿En base a qué eliges a Son Goku o a un Kogeta? ¿Hay un criterio racional o responde a impulsos de pura atracción sea simbólica, de gusto, emotiva...?

J. A.: Es más una atracción de gustos, simbólica.... Lo que sí que hay muchas veces también es manipulación de esas imágenes a través del ordenador, a través del photoshop, pero bueno, dependiendo del momento eliges una imagen u otra, ¿no?

E. F.: Antes que comentabas que tienes una biblioteca de imágenes; las imágenes que van a parar allí, ¿a qué criterio responden? ¿A una búsqueda constante de imágenes de manga...?

J. A.: Son una búsqueda constante de imágenes de

todo tipo. Yo, donde busco las imágenes es casi siempre en sitios parecidos y son imágenes de cine, cómics y de cosas que me gustan. Antes hemos hablado de ésto, de que soy un artista creado en una generación determinada y que tengo unos gustos determinados y también un poco esos gustos me llevan a elegir un determinado tipo de imágenes. Yo creo que le mejor es ir directamente a la carpeta (*estem davant del seu ordinador portàtil i accedim a les carpetes*). Si vamos a la carpeta, vamos directamente... abrimos y ya ves, ¿no? Pues aquí tengo la carpeta de *Absolut*, porque tuve un encargo de Absolut para hacer un póster o un cuadro, ¿no? Pero hay animación, animales, *anime*, arte, libros, estrellas del boxeo, Bruce Lee, carteles, *slogans*, China, cine, collage, cómic americano, cómic europeo, cuervos, *devil robots*, dinosaurios, diseño, disfraces, Disney..., no sé, yo normalmente voy apilando imágenes, voy haciendo como un viaje a través de internet, que normalmente suele ser a través de buscadores en los que yo pongo las palabras clave y voy encontrando imágenes; las imágenes que me gustan las voy directamente copiando en mi disco duro y luego, una vez que llevo ya una semana o diez días buscando cosas, vuelvo a verlas otra vez y las voy organizando en carpetas y son ese grupo de carpetas con las que luego voy trabajando y voy sacando de un sitio o de otro, y también cuando estoy trabajando y veo los cuadros, surgen cosas que a través de internet voy solucionando, los cuadros van pidiéndome unas imágenes o otras... Por ejemplo, cuando estuve haciendo el cuadro con el que gané el Generaciones 2006 de Caja de Madrid, me acuerdo que el eje central era un Samurai, que en vez de una espada llevaba un pincel. Había detrás de él un montón de personajes que eran como un coro, y luego había una chica...; eran el héroe, la novia del héroe, la mujer del héroe, la heroína, luego un grupo de gente y me faltaba el caballo. Puse la palabra Arrieta en un buscador de internet y me apareció un taller de reparaciones de coches que hacían rallies y nosequé de unos emigrantes vascos que se apellidaban Arrieta ya que habían ido a Estados Unidos; en Nueva York, creo que estaban... Y entonces uno de los coches con los que hacían rallies era este coche rojo con la ikurriña, con la bandera de Euskadi; al final utilicé este coche como caballo de este personaje, ¿no?

E. F.: Con lo cual el azar es un componente importante...

J. A.: Sí, sí, sí, es un azar, pero un azar que uno va buscando. Más que azar es un proceso de trabajo, en el que internet y las imágenes y la información que aparecen en internet son un recurso, ¿no?



Imatge 553. La segona part de l'entrevista es desenvolupa en el domicili particular de l'artista a Irun. En la imatge, amb el toy Judas Z.

E. F.: Sí, pero digo el azar porque esta imagen final del coche ha llegado de una manera fortuita... Tu no buscabas que apareciera el coche en lugar del caballo...

J. A.: No, no buscaba el coche.

E. F.: Me refiero a que el azar interviene de alguna manera sin que sea una parte fundamental pero está allí.

J. A.: Sí, eso es, buscaba un elemento que me faltaba y no sabía lo que iba a ser.

(...)

J. A.: Es un personaje central. Hombre, este cuadro estuvo hecho para una exposición que se llamaba *Momotaro*. Momotaro es la leyenda de un niño que es recogido por dos ancianos cuando bajaba de un río, es un niño que ha nacido del hueso de un melocotón y entonces este niño cuando crece va a una isla a matar a un gentil, o a un monstruo, que guarda un tesoro. Él quiere ir a matar el monstruo porque aterroriza y asola a la zona donde ellos viven y también porque devolverle el favor a sus padres adoptivos, ¿no? Entonces, un poco utilizando como hilo esa leyenda, yo construyo toda una exposición en la que aparecen esos monstruos, esos personajes, ese tipos de cosas. Hay más piezas, pero la pieza central era ésta, en la que aparece el retrato de Momotaro con el que yo un poco me identificaba, porque en lugar de tener una espada tenía un pincel..., un poco riéndome de esas cosas, pero al final el arte es también una manera de hacer mi sueño realidad y me hubiera gustado ser ese personaje, ¿no? Me gustan ese tipos de cosas, y me represento con ese personaje, con esa *gheisa*, el *yíng* y el *yang*, y luego con esos personajes que aparecen ahí, que son una especie de coro; y luego eso, yo necesitaba cerrar la composición con algo, hacer un círculo, que fuera ese giro, esa composición y apareció este coche. Aquí, si ves el cuadro, es eso, es un cuadro también como anticuadro. Un

cuadro de 2 x 2m., una composición un tanto extraña, con todo ese espacio en blanco... Intentas un poco casi hacer anticuadros aunque al final son dos dimensiones y se cuelga en la pared.

E. F.: Y sigue siendo un cuadro...

J. A.: Eso es. Pero ya ves, todas estas historias de que puedes darle la vuelta, nosequé..., con la idea de que funcione por los cuatro lados... Bueno, esa es la idea. No sé si he respondido...

E. F.: Sí, sí, perfectamente.

(...)

J. A.: Lo que me has preguntado antes de los disfraces, es esta exposición que monté en el 2011, para la *XXI Semana de Cine Fantástico y de Terror de Donosti*¹⁴. Coloqué el calamar gigante. Luego montamos un *8T Manga*, montamos con Ninja Pastori –que son catalanes, además– una especie de grupo de Power Rangers que iban cantando por la calle canciones de dibujos animados. Y luego con los muñecos hicimos los trofeos del festival de cine. (*Anem mirant la web*). Y estos son los muñecos pintados por los chinos.

E. F.: Así como tu pintura y tu obra bidimensional en general es prácticamente palimpsestica, acumulando capas y niveles de imágenes e información, la obra en escultura, el muñeco Judas Z, los hinchables..., parecen ser fruto de un proceso completamente diferente; yo entiendo que lo que es la obra bidimensional sí que comprende lo que yo llamo un *túrmix manga*; para decirlo de una manera reducida, las imágenes nuevas van apareciendo de tu archivo de imágenes, tal y tal, y sí que generas una imagen nueva, pero no es una imagen nueva y diáfana en el sentido estricto, sinó que la imagen nueva es un compendio de imágenes acumuladas de la forma que tú comentabas antes del DJ; tú obra es de *max*

14 El 2011, Judas Arrieta va col·laborar intensament amb les activitats paral·leles de la *XXI Semana de Cine Fantástico y de Terror de Donosti*: va dirigir i produir l'exposició KAIJU –paraula japonesa que per anomenar una bèstia estranya o un monstre– sobre pel·lícules i literatura de ciència-ficció, fantasia i terror; alhora, va instal·lar a l'entrada del recinte les escultures inflables *Judas Zx5*, de 5 metres, amb un tobogán pels nens, i *Calamari*; i, finalment, conjuntament amb el grup Ninja Pastori (Pepe Lechón, Miqui Cardona, Ferran Montiel, Marc Gómez, Rafael Núñez i Jordi Xercavins), va presentar el 8T MANGA, quelcom similar a una cercavila o txaranga on, disfressats en el més pur estil *Power Ranger*, van recórrer el casc antic de Donosti interpretant temes musicals de sèries de culte dels anys 80, com *Mazinger Z*, *Comando G* o *Ulises 31*. Més informació a: Donostiakultura. *Exposiciones. Judas Arrieta* [en línia] [consulta: 24 de febrer 2014]. Disponible a <<http://www.donostiakultura.com/terror/2010/es/exposiciones.php>>.

míx, de max míx arrieta o lo que sea pero es de max míx; pero en la escultura tú generas una imagen que es nueva, con una estética muy determinada, pero que es de creación propia. A la vez, dentro de esta apariencia lúdico-festiva habitual en tu trabajo aparecen dos componentes que me parecen altamente interesantes: uno lo comentábamos antes, que es la participación e intervención directa del público como si fuera, como decías tu, una mega esfinge por la que tiene que pasar el público y la segunda es la representación propia del artista, que va apareciendo repetidamente en tu producción. Tú apareces representado. No sé si quieres comentar algo respecto a ambas cosas; así como lo que es el dibujo y el mural aparece completamente traspasado de un medio a otro prácticamente sin cambio, en lo que es la escultura sí que hay un cambio; no me imagino que pudieras convertir ese proceso también en tridimensional, pero igual sí que se podría. ¿Cómo justificas este cambio y el hecho de que lo que podría ser una imagen bidimensional tan limpia y tan plana del Judas Z convertido en una pintura con tintas planas no exista y en cambio lo que es la escultura sí que esté resuelto así...?

J. A.: Por ejemplo, a nivel del *toy*, el *toy* y la escultura, está creada como una historia que es el *Manifiesto del arte Lúdico Festivo* en el que hablo sobre ese personaje que hace referencia a mí, ese autorretrato caricaturesco, que aparece primero en cuadros y luego sale de ellos y cobra vida como un elemento tridimensional, como un muñeco o como una escultura; por supuesto, hay muchos artistas que cuando sacan sus elementos, lo que harían como un acto reflejo sería representar en sus cuadros esos muñecos; yo no lo he hecho porque primero han salido los cuadros, ha salido ese personaje ahí; es una mezcla entre los cómics que hacía de ese personaje que se han integrado en esos cuadros; entonces no me ha parecido lógico ponerme a dibujar escenas realistas o de cómic en las que aparezca este personaje luchando con monstruos, o cosas así, ¿no?, porque en realidad, ese elemento lo que quiere hacer es lo que yo intento también con los cuadros, que sean un gancho, ¿no? Muchos veces, los elementos figurativos que aparecen en mis cuadros, los elementos que todo el mundo conoce, eso personajes como Doraemon o Mazingar Z son elementos que aparecen porque yo tengo con ellos una relación sentimental pero también porque son elementos que funcionan como anzuelo o como gancho para atraer al público a esas piezas; la gente se acerca a

esa pieza porque reconoce un elemento y, reconociéndolo, sea más o menos abstracta su lectura de esa pieza, o sea más o menos figurativa, ya es una lectura que tiene un acercamiento sentimental; se ha creado un vínculo a través de esa imagen y ese cuadro ya no se ve de una manera fría, sino que se ve de una manera más cercana, ¿me entiendes? Es para crear una cercanía y que no haya un rollo de “no entiendo”; quieres acercar, enganchar al público. Ya el juguete en sí, al ser un juguete, es un objeto que tú lo puedes coger, lo puedes tener en la mano, lo puedes manipular y, psicológicamente, como de pequeño has jugado con juguetes y con elementos así, eso ya está creado; los juguetes se entienden como un soporte diferente para hacer pintura; en un principio, me planteo el muñeco de vinilo como un soporte parecido al bidimensional, al que es el cuadro; yo planteo un personaje, hay un diseño ha hecho que la gente lo puede ver, pero a la vez planteo que ese personaje puede tener diferentes poderes, diferentes caras, diferentes formas; el *toy* en sí, el otro, el grande, pues, como hemos hablado, hace referencia a otras cosas, tanto el *toy* como el hinchable hacen referencia a unos objetivos que son los mismos: que la gente disfrute tanto con los cuadros, como con los dibujos, como con las piezas escultóricas o con los juguetes, pero la forma de interacción es diferente; sí le encuentro sentido a trasladar mi forma de pintar a tres dimensiones o cosas así, pero por el momento no ha surgido; sí que tengo ideas. Por ejemplo, me gustaría hacer una historia de animación con el proceso que utilizo yo a la hora de pintar; me gustaría hacer como un corto de animación o una cosa así, y lo tengo muy claro y sé cómo hacerlo pero hasta el momento no he encontrado a las personas adecuadas para que lo hagan, porque yo no puedo hacerlo; yo puedo escribir el guión, puedo decir cómo se hace una cosa y otra y otra, pero de momento tampoco tengo ni el tiempo, ni la pasta ni nada; por supuesto que estas piezas de tres dimensiones, estas esculturas, no son cuadros, son esculturas, y lo que yo quiero trasladar no es la forma en la que pinto, sino la actitud que utilicé a la hora de pintar; un poco esa idea que hablábamos del juego; quería invitar a la gente a que disfrute, a que se integre, que entre en la pieza, que interactúe con la pieza; tampoco creo que sean piezas muy interactivas, porque como mucho puedes subir unas escaleras y bajar, subir y bajar, pero sí que creas una sensación, y como te he dicho antes, yo lo veía como un rollo de iniciación trasladado al Gargantúa, una experiencia de la infancia que se traslada y se plantea como una revisión y de una forma diferente y nueva; no

he visto entre mis piezas escultóricas y mi pintura no hay una relación estética ni he intentado trasladar estéticamente lo que hago en pintura a escultura; en vídeo, sí que he intentado hacer vídeos de la misma manera que pinto. Y hay varias piezas, pero son piezas antiguas. (*Mirem vídeos i comentem*) ... Pero esto es collage... y aquí en estos vídeos sí que hay una relación con los videojuegos.

E. F.: ¿Concibes realmente estas piezas como obras como tal?

J. A.: No, yo creo que son ejercicios de estilo.

E. F.: Pero son públicos, los pones al alcance de cualquiera a través de YouTube, por ejemplo...

J. A.: Este tipo de vídeos se han enseñado en exposiciones y en museos, pero nunca me he planteado el vender este tipo de producto; ¿por qué?, porque todo lo que he sacado es de internet, la música tampoco es mía... Son como diez piezas en las que yo quería hacer en vídeo un poco lo que hacía en pintura, con como pruebas.

E. F.: Ya que hablabas antes de que te gustaría producir en vídeo el proceso que sigues para la realización de las obras en pintura, si repasamos, tu proceso habitual sería por un lado la recopilación de imágenes, ningún tipo de boceto, y directamente pasar a la proyección de las imágenes sobre el cuadro.

J. A.: Hay captación de imágenes, recopilación de imágenes, luego todas las imágenes, o la mayoría, se trabajan en el ordenador y luego se pasan directamente a la tela.

E. F.: Técnicamente, lo que hablábamos: acrílico, rotuladores de base óleo y base acrílico, principalmente los Posca. Sería técnica mixta en base a ésto.

J. A.: Sí, sí, rotuladores, acrílico... Sí, rotuladores y acrílico, básicamente. Rotuladores acrílicos, que serían estos Poscas, y rotuladores, también estos Pentel...

E. F.: Reconozco que una de las cosas que más me ha cambiado la vida en los últimos años fue descubrir la pluma pincel de Pentel... ¿Es mucho más barato este material en China que aquí...?

J. A.: Sí. Yo tengo estos Pentel, con color... Pero todo ésto es para dibujo... Y luego están estos, que son para pintar maquetas. Todos éstos son para dibujo; luego los dibujos van todos fijados.

E. F.: ¿Fijas los dibujos?

J. A.: Sí, porque si les cae una gota de agua... Utilizo acrílico, utilizo acuarela...

E. F.: Me has dejado intrigado con el barniz...

J. A.: No, barniz no, fijador, esprai. Hay que fijarlo con un barniz fijador, porque sino, le echas un poco de agua y se va el color...

(*Provem rotuladors*)

E. F.: Volviendo al tema. Proyectas las piezas, y el proceso es básicamente éste.

J. A.: Sí, trabajo con proyecciones y sin proyecciones. Yo, en realidad, quiero la imagen tal cual, quiero esos textos tal cual. Luego la proyección te da la posibilidad de deformar también las cosas, pero yo quiero fijarme más en cómo uso la mano y en cómo uso el pincel que en lo que estoy dibujando, y entonces la proyección para ésto es perfecto. Es mucho más rápido, y te centras en los trazos.

E. F.: Aparte de las referencias lúdicofestivas que haces constantemente en tu trabajo, también haces alguna referencia en alguna entrevista a un cierto tipo de crecimiento personal, que el arte llevaba a este crecimiento.

J. A.: Yo hablo de que este tipo de proceso de trabajo te hace ir *pum pum pum*, creciendo; tú buscas una foto "X". Entonces, ¿qué es esta foto? Te ha gustado, te has enamorado de esta foto. Pues esta foto viene del que hace grabados en el siglo XVI, entonces te vas a Wikipedia, buscas un nombre, *pum*, empiezas a leer, lees la historia de este dibujante de grabados, pasas a la época tal, la época cuál y lo mismo con un cómic, ¿de quién es este cómic?, tal, voy a ir a Wikipedia, voy a coger un libro a ver qué hace, qué otros cómics ha hecho este dibujante, a quién ha influido, a quién nosequé y como te va llevando una foto o un elemento que has elegido a sitios que no llegarías de otra manera; eso es lo que hablo de ir creciendo como persona y adquiriendo más conocimiento. También el día a día en el estudio te hace resolver problemas de diferentes maneras, y te hace pues hacerte más zorro a la hora de pintar un cuadro o de cómo resolverlo. Para mí, lo bueno del proceso creativo y de mi proceso es esa selección de imágenes que muchas veces no sabes lo que son ni de dónde viene cuando empiezas a investigar, y empiezas a descubrir un montón de cosas, ¿no? Como cuando ves una peli, y empiezan a hablar, yoquesé, de la Revolución Francesa, porque sale un personaje tal e igual la peli no tiene nada que ver con esos acontecimientos, pero el que salga Robespierre y digas "¿quién és este tío?" y *pum*, te metes en internet; quiero decir que es un proceso de trabajo que también te hace aprender cosas y crecer como persona. Es como con la música, aunque esos sean unos punks, y sean los más arrastrados del mundo, y el que los escucha también, si el que les escucha se pone a investigar un poco de dónde viene el punk y empieza con Cicatriz, que eran de Vitoria, viaja a Londres, con The Clash o los Sex Pistols y empieza a leer un poco lo que han dicho los Sex Pistols, The Clash, de repente de ahí se van todavía más atrás, al rock'n'roll o el jazz, yo

que sé, todas esas cosas que se hacen telas de araña de información que hacen que te des cuenta de que está todo conectado. Es esa sensación.

E. F.: En un entrevista a Euskal News, el 2010, hacías un paralelismo de tu trabajo con del DJ, en cuanto mezcla el trabajo de otros para que la gente se lo pase bien; justamente comentas para que la gente se lo pase bien... ¿Tu crees que finalidad última del arte es producir felicidad?

J. A.: Hombre, para disfrutar y ser feliz también hay que ser infeliz, ¿no?

E. F.: Yo no digo que tú sufras o seas feliz o no, sino intentar provocar la felicidad a la persona que lo mire. Es un poco buscar cuál es la finalidad esta última del arte.

J. A.: Hombre, yo quiero que la gente disfrute de mi trabajo como yo disfruto de él cuando lo hago. Intento transmitir felicidad. Intento que mis trabajos sean alegres, no voy a decir bonitos, sí que busco una belleza, pero prefiero que la gente disfrute y sea feliz con mi trabajo porque para mí, muchas veces, seguramente lo habrás leído, si hago arte es porque disfruto del arte de otras personas, y mi trabajo muchas veces son homenajes, has disfrutado de algo que has visto y pienso que necesito darle otra vuelta de tuerca a ésto, y muchos de mis cuadros y dibujos son homenajes a actores, a monstruos mecánicos, a otros artistas. Todo homenaje es feliz, todo homenaje es como una epopeya; en los homenajes se disfruta. Ya te digo, yo quiero que la gente sea feliz a través de mi trabajo. Para mí, ya te he dicho antes, que mi trabajo es como una terapia, como una medicina.

E. F.: Volviendo al tema de MA Studio (Manga Art Studio), el centro de toda tu estructura artística, es MA Studio o es Judas Arrieta? ¿Tu actividad global gravita alrededor de Judas Arrieta, o visualizas tu trabajo principal como MA Studio y dentro se engloba Judas Arrieta? ¿Cómo lo visualizas?

J. A.: MA Studio lo creé en China porque quería tener un estudio que fuera tan grande como una cancha de baloncesto. Yo siempre digo que había visto la peli *Historias de Nueva York*, y yo quería un estudio en el que se pudiera jugar a baloncesto.

E. F.: Claro que sí (riem).

J. A.: Luego, a través del estudio, hemos organizado todo tipo de cosas, eventos, se han hecho los *toys*... A través de MA Studio, desaparece Judas Arrieta y es MA Studio el que hace unos proyectos más faraónicos que tienen que ver igual más con Igor Arrieta que con Judas Arrieta. MA Studio es un espacio que surge para intentar plantearme proyectos más faraónicos, como llegar a hacer mi

parque de atracciones...; pero bueno, al final, MA Studio acaba haciendo un programa de residencia, acaba siendo un puente entre el arte vasco y china. Nunca he hecho planes a largo plazo, y no puedo decir qué fue antes, si *Manga Art* o Judas Arrieta. No sé si una cosa está antes y la otra está después, ni me lo he planteado nunca. No lo sé.

E. F.: Más que lo que estaba antes o después, lo que te preguntaba es lo que para tí está en el centro.

J. A.: Hombre, para mí, MA Studio era un espacio que quería ser mi nave nodriza, mi lugar de trabajo y mi laboratorio, y en cierta medida lo es; cuando no se hacen otro tipo de actividades pues estoy yo, trabajo, e intento sacar adelante mis proyectos y mis cosas en MA Studio, ¿no?, lo que pasa es que al estar en China también ha hecho que por un lado esté mi labor creativa personal, por un lado está Judas Arrieta y su obra y su trabajo y por el otro están otro tipo de cosas, que sí que pueden tener el espíritu de Igor o Judas Arrieta, en el sentido que siempre hago las cosas de la misma manera; quiero decir, por ejemplo, si yo tengo un programa de residencias, muchas veces pienso que si me vistiera de traje y fuera con unas gafas de sol a recibir a los artistas igual me respetarían más, pero no, voy normal, les trato como que me gustaría que me trataran a mí, y a veces funciona y a veces no funciona; yo he estado en varios programas de residencia de artista y sé cómo me ha tratado la gente, y si he montado un programa de residencias lo he montado porque creo que podría hacer mejor, y yo intento hacerlo como me gustaría que me las hicieran a mí. El estar en China y el empezar a desarrollar ese tipo de proyectos más de comisario y de gestor cultural ha hecho que me surjan ofertas o que me surjan propuestas que muchas veces no tienen nada que ver con mi trabajo, pero muchas veces las acepto y las transformo y al final sí tienen algo de mi trabajo, pero no sé si eso trasciende al nivel de artista o de creador, porque eres más un gestor que un artista. Lo que sí es verdad es que muchas veces cuando planteamos proyectos de exposiciones a través de MA Studio lo que intento es no implicarme yo en estar dentro de las exposiciones y este tipo de cosas y ser más un gestor. No sé si en esta investigación es importante ésto...

E. F.: Bueno, buscaba la comprensión de tu estructura artística pero quizás ya entraba un poco en la curiosidad personal. Pasamos a otra cosa...

J. A.: No, no, sigue preguntando lo quieras, ¿eh?

E. F.: Sí, sí, pero bueno, de hecho ya está contestado... Lo que te comentaba antes del

concepto del nuevo artista que yo creo que se palpa, de hecho yo creo que encarnas perfectamente la figura de este “nuevo” artista contemporáneo que tiene la pintura como actividad principal, pero que esta actividad está considerada en sentido ampliado; tú eres un generador o un manipulador de imágenes y vas saltando por diferentes disciplinas tanto soportes como puedan ser papel, tela, muro, o aplicaciones gráficas, como es tu caso, con las camisetas, las bolsas..., lo cual le convierte en un artista mucho más amplio; no sé si realmente te sientes tú identificado así, si es que todos trabajamos ya así... Me gustaría saber tu opinión, ¿cómo lo ves?

J. A.: A ver, yo me siento que puedo usar cualquier medio; no tengo ningún tipo de complejo para meterme a hacer cualquier cosa; o bueno, sí que tengo complejos, pero me los paso por el forro; quiero decir, yo cuando hago video, sé que no soy un profesional del video; tengo una cultura, he crecido viendo televisión y viendo cine, tengo unos gustos y mis limitaciones, pero hoy en día, como tenemos medios para poder hacerlo pues lo hago; yo creo que es bueno; todos los medios que desconoces tienes que tocarlos para ir aprendiendo cometiendo errores; está claro que hay veces que quieres transmitir cosas que a través de la pintura no puedes expresar; hay veces que quieres hacer una cosa determinada y con pintura no la puedo hacer, la tengo que hacer con video, o la tengo que hacer a través de la escultura o tengo que hacer una performance, y lo haces. Yo no me considero un artista multidisciplinar que lo sabe todo, me considero un artista que no sabe nada, que no sabe usar una cámara, pero que por eso mismo tengo que usarla, porque usando y haciendo cosas, cometiendo esos errores vas superándote y vas aprendiendo a hacer las cosas. No sé, no voy a decir que no tenga tiempo para hacer un curso de grabación de video...

E. F.: Pero tampoco es la intención, ¿no?

J. A.: No, no, para nada. Siempre me ha interesado, antes lo hemos hablado, el tema de la televisión; por ejemplo, ahora, llevamos unos años que, dentro de los formatos de programas, ha aparecido el nuevo formato de la telerrealidad; a mí me encanta, y yo creo que he hecho esas cosas con video desde hace mucho tiempo: grabar mal, grabar con lo que tienes, funcionar con lo que tienes; da igual, al final los fallos nos definen. Ya lo hemos hablado antes. Llegar a la perfección es el final. Si todo fuera perfecto, pues todo sería igual. También somos de una generación que hemos jugado a videojuegos metiendo los

juegos en un radiocassette: metíamos un radiocassette e íbamos viendo como en la pantalla de la televisión se iba haciendo una imagen, pero teníamos que esperar media hora, y al final igual se colgaba, y teníamos que volver a empezar, esperar otra media hora..., para ver ahí unas rayas moviéndose; somos de una generación que hemos visto un cambio, que hemos utilizado tomavistas, que hemos utilizado cine, que hemos utilizado video, ahora lo digital... Nos lo hemos chupado todo y creo que todas esas cosas hay que usarlas porque son nuestras, hemos vivido con ellas. Hombre, yo personalmente, con los trabajos en video pues no soy una persona que haya incidido mucho en el medio artístico para meter mis videos, casi que por respeto a los que hacen video en serio, pero bueno, lo cuelgo en la red, lo comparto de esa manera; también muchas veces todo lo que hago en video viene influenciado por todas la televisión y el cine que veo, y todo eso lo hago gratis, pues que intente sacar dinero con eso... no sé, estoy lleno de incongruencias; pero me lo planteo así, pero tenemos que usar todos los medios que tengamos. Cada idea, cada objetivo, te pide un medio.

E. F.: Pero hay artistas que con resolver cada día el problema que se le plantea en la tela ya no tiene inquietud de resolver nada más, ¿no?

J. A.: Hombre, pero como ya hablábamos antes, cuando yo hice el *Manifiesto del Arte Manga*, ahí un poco ya declaraba que mi obra quería que estuviera en todas partes y cuando hablaba de todas partes, enumeraba todas: la pintura, la escultura, la performance, la intervención urbana, el video, la publicidad, los *packagings*... todo, estar en todas partes, cómo se puede estar en todas partes...

E. F.: Dentro de tus múltiples facetas, no he visto trabajos de ilustración como tales. ¿Has hecho alguna cosa?

J. A.: Sí, sí que he hecho alguna cosa... Sí que tengo trabajos de ilustración... No he publicado trabajos. Mira en Issuu. (*Remenem una mica*). Sí que tengo trabajos de ilustración. Déjame ver... No he publicado ilustración, pero he hecho propuestas para presentar (*mirem unes taules de surf i longboard*). Sí que guarda mucha relación con la pintura. Por ejemplo, uno de los catálogos que cuelgo en Issuu, el *Asian Mona Lisa*, es un estudio sobre el retrato de la mujer. Está a caballo entre la ilustración y la pintura... En todos los géneros y terrenos que toco, me muevo en las fronteras. Esto es un estudio sobre el retrato, sobre cómo hacer un retrato.

E. F.: ¿Y las performance....?

J. A.: Performance hacía más antes, cuando era más jovencillo.



Imatges 554 i 555. *Asian mona lisa*. acrylic on canvas. 90x90cm. c/u. 2008

E. F.: ¿En qué consistían?

J. A.: Una performance, por ejemplo, podía ser cantar todo el disco de Mazinger Z en japonés en una inauguración. Me pillaba unas cervezas, un micro, unos cigarros y me tiraba una hora cantando. Para el Injuve montamos una máquina de *karaoke* que era una pieza en la que te ponías unos cascos para oír la música y cantar y por los altavoces salía tu voz a pelo; era un proyecto muy chulo; muchas veces cuando hablo de la imperfección y los fallos hablo de lo feliz que soy en el estudio con la música a tope y cantando y bailando pero más de una vez me he grabado y cuando te oyes cantando, te dices “¡joder, qué mal canto!”, pero cuando canto y estoy pintando, realmente pienso que estoy cantando súper bien, que es una gozada cómo canto,

pero lo oyes y dices “¡joder, qué manco!”, pero soy yo, ése soy realmente yo; es como cuando grabas y oyes tu voz, ¿no?, “¡Hostia, qué rara!”, pero es tu voz, y es la que te define y la que todos escuchan y es como tú eres de verdad; y a raíz de eso se creó esa pieza para el Injuve; y esa pieza pues no funcionó porque la gente oía que sólo salía su voz por el altavoz y nadie se atrevía a cantar. Aunque cuando tú te ponías los cascos tú te oías a tí mismo y tú oías la música, tú no oías lo que salía por el baffle; para mí era una pieza cojonuda, pero... Ésta es la pieza; éste es el mural, y ésta es la máquina del *karaoke* (*la mirem*). (...) ¿Qué más performances he hecho...? El del *8T Manga*, ¿no?

(...)

E. F.: Cambiando de tercio, y llegando a la parte final, yo en mi tesis hablo bastante de arte urbano; yo realmente considero que el graffiti en particular ha influido el arte contemporáneo, pero llega un punto en el cual la influencia es recíproca, y las idas entre el arte urbano y el circuito de galerías y entre el circuito de galerías y al arte urbano son un constante y yo creo que marcan un cierto punto de inflexión ciertas actitudes de arte urbano con lo que se expone en galerías; en tu caso, te debe pasar lo que me pasa a mí de vez en cuando, y es que te pregunten ¿tu has pintado graffiti alguna vez...?

J. A.: No.

E. F.: ¿Ves influencia del arte urbano en tu obra? ¿Crees que sería posible que hicieras estas piezas si no hubiera existido nada de arte urbano en tu vida...?

J. A.: Evidentemente hay conexión entre el graffiti, arte urbano y lo que yo hago. Claro que hay conexión, lo que pasa que nunca me he tirado a la calle a pintar *graffitis*; de entrada porque comprarte un espray era caro. De lo que yo sí que hablo cuando planteo cursos de murales o cuando planteo hacer un mural y propongo que se haga un taller o algo así, es reflexionar sobre cuál es el papel del arte urbano; conoces la historia del graffiti y el graffiti más o menos ha sido básicamente un arte de gallitos; tú vas y pones tu firma por todas partes; este es mi territorio; luego ya pasas de eso a decorar... ,pero al final ¿quién pinta en el tren? ¿quién pinta en el nosequé? ¿quién pinta en el nosecuántos...? Yo nunca he tenido ese tipo de necesidad; ahora ha cambiado, ha evolucionado, ya no es así, ¿no? También esa presencia de estar en la calle... Sobre el arte urbano y sobre el arte que se pueda hacer en la calle, yo conozco amigos, y no te digo que no haya ido nunca a hacer una pintada, “presos a casa...”, pero más bien pintadas políti-



Imatges relacionades amb la col·laboració de Judas Arrieta en la XXI Setmana de Cine Fantàstic i de Terror de Donostia, 2011.

Esquerra: imatge 556. Cartell de l'exposició *KAIJU*.

Dreta, dalt: imatge 557. Vista exterior del recinte, amb l'escultura inflable *Judas Zx5*.

Dreta, sota: imatge 558. Vista exterior del recinte, amb la cercavila *8T Manga*, de Judas Arrieta i Ninja Pastori.

Fila inferior: imatge 559, 560 i 561. Toys Judas Z customitzats en l'exposició *KAIJU* i Toys Judas Z convertits en trofeus de la Setmana de Cine.

cas a las que ibas porque estabas con el colega, a cuidar por si venía alguien pero pintar en la calle era para reivindicar cosas, no para reivindicarse uno mismo, ni para demostrar lo bueno que eras; hombre, también porque igual cuando me puse a pintar en serio, pues había terminado la carrera y había funcionado donde había funcionado; no necesitaba pintar en la calle, ya tenía el estudio para pintar o tenía mi piso y pintaba en mi piso, pero estéticamente y en relación con la actitud que te-

nía la gente, hay cosas con las que identificas más cosas con las que te identificas menos; lo que pasa es que el *street art* ha evolucionado a un punto que ya no está sólo en la calle, está en el diseño, está en la ropa...; al final el *street art* se ha vuelto también un producto de mercado, y no es sólo el tío que pinta en la calle, son las playeras, la gorra, la ropa y la mayoría de dibujantes del *street art* tiene que ver con el diseño, porque siempre hay bocetos, vas con premeditación y alevosía, has elegido el sitio,



Imatge 562. *Karaoke & Manga Wall project*. INJUVE 2001. Circulo de Bellas Artes. Madrid. 2001.

nosequé, nosecuántos... A nivel conceptual, a mí me interesa más reflexionar sobre cuál es el papel que tiene el arte en la calle que hacerte un bocetillo de “me llamo frank de la selva” y voy poniendo por todas partes “soy frank de la selva”. Conozco grafiteros y hay gente cojonuda y gente que hace un trabajo de la hostia... A mí me interesa más qué función tienen que cumplir hoy en día las paredes en la calle, para qué, qué hay que reivindicar, qué hay que decir, reflexionar sobre éso, pero con la gente de la calle, no solo con galerías y museos; que la calle y el arte que hay en la calle tienen que ser un compendio de acuerdos entre los que vivimos en la calle; no puede ser ahora vengo aquí, me gusta esta pared y aquí te pillo y aquí te mato; esta actitud es la del pistolero y siempre hay un pistolero más rápido; tu vienes ahora, haces esto ¡pum!, viene otro ¡pum! Es bonito esa pelea y esa lucha y lo que genera; si hablamos por ejemplo de China o de aquí, de Euskal Herria, con las pintadas políticas, por ejemplo, cómo para mí, como pintor, el paisaje que veo en la calle, los muros que veo en la calle para mí son estética, y son una influencia en mi forma de ver las cosas y en mi forma de trabajar; para mucha gente es suciedad y es mierda. Por ejemplo, hace tres años llevamos a un chaval a China que hace un montón de cosas, pero viene del mundillo del grafiti, del *skate* y era lo que hablaba con él: él había hecho una investigación sobre el grafiti en Europa, Estados Unidos, Sudamérica, y lo llevamos a China para enseñarle a él otro tipo de grafiti; la gente apuntaba números de teléfono, la gente apuntaba mensajes, anuncios para que la gente llamara y consiguiera visados, carnets de conducir...

E. F.: ¿Directamente en el muro...?

J. A.: Directamente en el muro, en el suelo, en las farolas... se ponen pegatinas... Todo este tipo de co-

sas. Todo eso también va mutando y decorando el paisaje de las ciudades. Y reflexionar sobre eso era interesante, porque luego venía el funcionario de turno, cogía una brocha, y iras!, pasaba una línea y ya está, lo había tapado y no se daba cuenta de que, al final, estaban haciendo una superposición de momentos que estaban creando una obra de arte. Una obra de arte que cualquiera que la vea dirá “¡Bah, qué guarrada!” Pero tu, con tu mirada estética y tu rollo de artista, pues lo ves de otra manera. Todas las expresiones que encuentras en la calle son una inspiración; te pueden molar más o menos, influir más o menos, pero al fin y al cabo están intentando comunicar y decir cosas; pero es que chupamos de todo; ven mi trabajo y también me pueden decir “tú eres de la generación del photoshop”, por las capas ¿no? Por supuesto; para mí, por ejemplo, el photoshop, es igual que coger un libro de historia del arte; tu coges los filtros del photoshop y desde el puntillismo al nosequé y nosecuántos son todo un compendio de lo que ha pasado en la historia del arte; coges una foto y le pasas un filtro de movimiento nosequé y tienes un Richter... Encontrar cosas, las encontramos en todas partes.

E. F.: El filtro debería llamarse Richter directamente, ¿no...?

J. A.: Si, o filtro Signac. Pero yo me considero un artista que está influenciado por todo lo que hay a su alrededor, y a nivel estético y conceptual me interesa todo, saber todo. Personalmente, un noventa por ciento del arte que se hace en el mundo me la pela. Lo entiendo, lo comprendo, pero lo veo y ya está, no me emociona, igual ni me interesa; muchas veces me llena más una peli, una serie o un video que te puedes encontrar por internet de una peña que hace las chorradas más grandes del mundo, yo que sé, el *Gangman Style*, ¿cómo esta mierda puede convertirse en un temazo mundial...? Me gusta mucho también cómo se articula todo ésto; la televisión, cómo se articulan los programas; de repente una cadena de televisión anuncia un programa de famosos que se van a tirar a una piscina y de repente otra cadena hace la misma cosa. Es morbo.

E. F.: Es curioso por ésto lo que decías tu del no importarte el 90% del arte, y me parece que es una idea bastante habitual... Yo creo que cuesta bastante ver arte realmente interesante. En mi caso, me doy cuenta de que me da pereza incluso ir a ARCO; espero con mucha más ganas el Salón del Cómic que una feria de arte, lo cual no deja de ser paradigmático. Y yo creo que nos pasa a bastantes artistas, que un tanto por ciento elevado de lo que vemos como arte no nos interesa....

J. A.: Luego, por ejemplo, cuando hablábamos del estudio de Murakami, de Japón, el *anime* y todo esto, pues por ejemplo para mí también era una inspiración Tezuka, el creador de Astroboy; Tezuka es como un Walt Disney, el Walt Disney japonés, y cómo, en una época determinada, posguerra... Son capaces de hacer un mercado; me interesa esa evolución, de que de un dibujo se haga un cómic, de un cómic salga un dibujo animado, de un dibujo animado nazca un *merchandising*, y de que de un *merchandising* nazca un parque de atracciones... Me interesa esa evolución y cómo a través de un dibujo se puede generar todo eso; Murakami le da la vuelta a todo eso; él es un artista que tiene un estatus y empieza organizar las fiestas *keisai*, que son como una especie de convenciones, mientras que invitan a artistas jóvenes a exponer y hacer cosas, va fichando a artistas, va creando una empresa que se encarga de hacer trabajos de publicidad, de *marketing*..., y cómo va diversificando la filosofía y la estética Murakami por un lado y promocionando a otros artistas y se van creando como una maraña de creadores que van acaparándolo todo.

E. F.: A mí lo que me parece fascinante es que la imaginería que él crea es imaginería original; tiene cincuenta mil referencias, pero crea un universo nuevo propio.

J. A.: Éste es un coetáneo, Yoshitomo Nara. Aquí tiene estas piezas y entre su trabajo bidimensional y las piezas escultóricas tiene una relación directa. (*Mírem obres a la red de Nara i Murakami*). Hay una pieza que es un casa, pero ahora no la encuentro... Yo sí que tengo ideas para hacer este tipo de cosas y las tengo pensadas desde hace mu-

cho pero no hay ninguna galería que apueste por montar algo así, tampoco sería tan complicado; mira, ¿ves?, construye una casa para su personaje... Este es una gozada, a mí me encanta este tipo de formato. Ésto son los *toys*... Ésto no lo ha inventado él y hay elementos así en la cultura japonesa, que son objetos típicos; sí que Murakami tiene una imaginería propia, pero tampoco tan propia... ¡Ésto es Doraemon! Doraemon y Mickey Mouse. Además, todo siempre tan cuidado... Un cabrón... Y éstos son los comics que hago yo, con Judas Z.

E. F.: ¿Esto es reciente...?

J. A.: Sí. Llevo cuatro o cinco años haciéndolo. Se publican en un periódico. Antes era cada semana, luego pasó a cada dos semanas, ahora lo hago cada tres semanas. Es un periódico al que hay que echarle un cable, es el Berria, que está publicado todo en euskera. Lo tengo aquí todo colgado en el Facebook, en Álbumes, en Judas Z. (*Els mirem*) Este es el primero que hice. Va cambiando de formato.

E. F.: ¿En qué aplicación o haces ésto?

J. A.: Photoshop. Dibujar, escanear... Utilizo tableta gráfica. Tengo otros programas, pero... Ahora sí, quiero hacer un cómic con este personaje, pero cuando tenga tiempo. ... Ésta es Ángela Merkel. ...

E. F.: Bueno, a nivel de preguntas, yo creo que ya te preguntado todo lo que tenía previsto. Déjame que revise... Tenía como última pregunta pensado preguntarte qué esperabas del futuro o qué proyectos ambicionabas en un futuro próximo pero ya comentaste antes que no tienes visión de futuro.

J. A.: No, para mí el futuro es ahora.
(...)

■

Sergio Mora

ENTREVISTA SERGIO MORA 06.11.2013

Localització: estudi de l'artista; Poblenou, Barcelona.

Material:

- 1 arxiu d'àudio MP3 de 56 minuts.
- 3 fotografies.

ENRIC FONT: De las muchas preguntas que en un principio te haría o que me gustaría preguntarte, ya he encontrado respuestas en libros, entrevistas y prensa. Igualmente quería ahondar en algunos temas, si no te importa... Ya sé que esto te lo han preguntado y lo has contestado muchas veces, pero ¿has forjado desde la última entrevista alguna nueva definición sobre cómo te defines como creador...? He ido leyendo habitualmente el típico "estoy a medio camino entre muchas cosas..."....

SERGIO MORA: (*interrompent*) Siempre evito la definición, pero también porque no sé hacerla..., ¿sabes? Yo igual tengo hoy una visión de mi trabajo y tal vez mañana es completamente distinta. Es muy delicado definir tu trabajo, porque si ya lo defines, se corre la voz, se mete en la cabeza de la gente y te envían energía para que no te muevas de ahí, ¿me entiendes?

E. F.: Bueno, a veces también es un poco un tema de la concepción que uno tiene de sí mismo. A mí, a lo mejor, si me preguntaran, aunque trabaje bastante, por ejemplo, a nivel gráfico o como ilustrador, a lo mejor seguiría considerándome siempre pintor... Quizás por formación, ¿no? Quizás porque me formé así y lo asumí muy adentro, como muy propio. Pero bueno, cada uno se visualiza a sí mismo de diferente manera....

S. M.: En este momento lo que me está pasando (por dentro, por fuera aún no me ha pasado) es que la parte más Pop se me está yendo ... Ahora estoy haciendo experimentos, ¿sabes? Vino un galerista, que no era el tipo de galerista al que yo estoy acostumbrado, y en el espacio que me enseñó para exponer yo ya no veía la obra que tenía ahora. Y me supuso un reto: ¿en este tipo de espacio qué obra pondría yo...? Entonces me hizo pensar en la



Imatge 563. Sergio Mora davant una obra en procés en el seu estudi.

pintura como objeto en el espacio, que es algo que muchos pintores tienen ya como de serie y yo no lo tenía. O sea, yo ponía por delante la narración, o el concepto o la idea, y muchas veces era un poco Magritte a la hora de !tengo esta idea y la quiero plasmar!, y sí, quiero que tenga un punto pictórico y tal, pero se quedaba a medio camino; siempre estaba en ese limbo entre la ilustración y la pintura y ahora tengo ganas de partirme la cabeza en dos y ser más gráfico en la ilustración y ser más plástico en la pintura; llevarme la narración más a la ilustración y en la pintura investigar con otro tipo de cosas; más con la sensación "del directo"; con la cosa de que estamos todo día en el internet, buscas una obra que funcione en internet pero nos perdemos la cosa "del directo"; y entonces estoy ahora en este punto, estoy buscando... Ahora es la primera vez en muchos años que me he permitido perderme... Siempre iba con mucha reproducción: voy a ir por aquí..., con un concepto cerrado, y ahora estoy probando y haciendo cuadros que a lo mejor cada uno es de un padre y una madre diferentes pero pasa porque estoy probando, estoy perdiéndome para ver en qué otro punto me puedo encontrar... Y ahora estoy en ese punto; por eso te digo que no me sale definir y acotar porque eso es ponerme límites.

E. F.: Ya te he comentado que imparto un curso en Eina sobre técnicas de ilustración; un

tema recurrente en las conversaciones con los estudiantes es intentar marcar una diferencia entre el trabajo de un ilustrador y el de un pintor. A menudo, uno de los límites que nos marcamos está en que el ilustrador trabaja por encargo y el pintor trabaja en su propia creación. Es un concepto que en la práctica está mutando; sólo hace falta ver en muchas páginas personales de ilustradores el apartado de trabajo personal, no por encargo, donde encontramos libre creación con pocas diferencias en muchos casos con el trabajo personal de un pintor.

S. M.: Pero eso es una creencia muy nueva, porque la Capilla Sixtina, por ejemplo, es un encargo; yo siempre pongo ese ejemplo porque es el más evidente, ¿no? Y también otra cosa que se dice de la ilustración es que está supeditada a un texto, y casi toda la historia del arte está supeditada a la Biblia, o casi toda...

E. F.: Ya, pero visto desde esta perspectiva, la pintura como actividad liberada de representar historias es algo relativamente reciente en la historia del arte, algo que empieza prácticamente con la Modernidad, cuando alguien se pone a pintar por el simple hecho de pintar, liberándose de toda esta carga "ilustrativa".

S. M.: Sí, pero siempre, de alguna forma, estás ilustrando algo cuando pintas; si estás pintando abstracto igual estás ilustrando una emoción... Hay gente que hace ilustración y trabaja con prueba error y hay pintores que son muy metódicos... No acabo de ver clara la diferencia. Lo sí que me interesa en mi trabajo es cómo lo diferencio yo, pero eso justamente es cómo lo diferencio yo, pero no la diferencia que hay, porque para cada uno es una cosa...

E. F.: Bueno, en cualquier caso yo pienso que esta motivación produce diferencias perceptibles en el trabajo del creador. Estaría en la línea de lo que comentabas tú antes de que intentas diferenciar la parte que tienes más pictórica de la parte que podríamos llamar más gráfica o más ilustrativa. Justamente quería hacer notar que no parece ser el caso de tu trabajo, donde el sello personal permanece inmutable independientemente del soporte final

S. M.: Es lo que decías tu, que me tenías definido de una forma y yo de alguna manera estaba ahí sin darme cuenta y sí que estaba definido dentro de esa frontera entre ilustración y pintura y ahora me apetece diferenciarlo, jugar a otra baza.

E. F.: Vaya, que me vas romper la tesis... (Riem).

S. M.: ¡Ja, ja, o no, te la voy a hacer más interesan-

te! Porque hay mucho la tendencia de hacer algo y repetirlo hasta la saciedad. Si tú plantas una expo, tiene que estar todo ordenadito, tiene que tener todo un nexo..., y yo no sé si siempre ha sido así, ¿sabes? Y pienso que no sé si es positivo o negativo; como con la música, que con el rock sinfónico nació la idea del disco de concepto, y era aquello de esta canción no me entra, esta sí; antes se grababan *singles*, y era pues ahora saco este tema, luego saco otro..., y siempre tiene algo que ver, porque lo hace el mismo artista; ahora, por ejemplo, yo tengo estos dos cuadros y todo el rato tengo la tendencia de comerme el coco de que no pueden estar en la misma expo porque éste tiene una gama cromática y éste otra; aquí estoy probando unas cosas y aquí otras; pero a la vez pienso: ¿por qué cojones no van a poder estar en la misma expo...?; y eso pasa en el mismo nivel con la obra de un artista, que a veces llega un punto en el que ya no hay creación, sino repetición; ¿y por qué?, porque hay cierto temor de que no va a funcionar en el mercado, y también porque si funcionas en el mercado no te da tiempo a regenerarte; en cambio, si llega un momento en que te funciona la venta de CocaColas, dices pues venga, voy a producir CocaColas... Y ahora yo estoy haciendo ésto y me siento súperinseguro, y es, bueno, porque, sinó, llega un momento en el que me voy a aburrir... Llega un momento en el que tienes soluciones para todo, tienes una idea y ya sabes cómo resolverla, y ahora estoy poniéndome el reto de saber que la resolvería así, instintivamente, pero voy a ponerme trampas y palos en las ruedas para ir a otro lado, para moverme; yo no sé si tenemos más vidas, pero yo lo quiero probar en ésta; si tenemos otras, ya veremos.... (Riem).

E. F.: A diferencia de lo que sería un trabajo por encargo, en tu caso parece más que el trabajo es unidireccional pero con un registro amplio que le permite amoldarse a soportes variados. ¿Cómo lo visualizas? El punto de partida me imagino que debe ser la imagen, y no debe importar tanto el soporte como la imagen en sí.

S. M.: Yo me lo tomo todo como retos creativos; a veces el reto viene de fuera y a veces viene de ti, ¿sabes?; cuando de viene de fuera tienes que algo que consensuar con el otro, cuando viene de tí, tienes que consensuarlo contigo mismo. En el fondo es parecido, y a mí me parece que es sano no estar solo con tu obra y tal, porque si pierdes el contacto con la realidad llega un momento en el que no interesa a nadie lo que haces, o no lo entiende nadie, y se convierte en un objeto de extrañeza; éste tiene éxito, todo lo que hace es bueno;

nadie lo entiende, pero todo el mundo lo admira sin saber porqué, como el traje del emperador.

E. F.: No veo claro si concibes la enorme producción de objetos derivados de tu producción pictórica como objetos independientes o merchandising de tu pintura. ¿Son objetos por sí solos? ¿Es merchandising para todo aquel que no puede o no quiere comprarse una de tus pinturas?

S. M.: Pienso que las dos cosas, mi capitán, como decía mi padre; y es que una cosa no quita la otra. Ahora, por ejemplo, he hecho lo del botijo¹; si se hace un *toy* del botijo a mí es que me hace una ilusión que te cagas, ¿sabes? Y luego está que si es una escultura de la que sólo hay una, pues la va a poder comprar muy poca gente. En cambio, si se hacen reproducciones pues habrá mucha más gente que la va a poder comprar. Y también a nivel práctico porque no es fácil vivir de la pintura, y tienes que abarcar varias cosas, ya ni siquiera por motivación, sino por supervivencia. Entonces a lo mejor dices “me quiero perder”, pero si no tengo una entrada de dinero no puedo hacerlo, porque no me lo puedo permitir, ¿me entiendes? Tengo que estar produciendo para vender la obra; en cambio si dices tengo esta entrada de dinero de otras cosas que voy haciendo a la vez me permite ir encajando las cosas; sino, entras en una rueda que es ivenga, otro, otro!, y ya ni sabe lo que estás haciendo. Y también por los descansos, porque de repente hago una exposición y luego hago un cómic, y cuando vuelvo a la pintura vuelvo refrescado; sinó, es muy cansino, ¿no?

E. F.: Creo que era en la penúltima versión de tu web donde habías agrupado todo el tema que podríamos definir como merchandising como “Galaxia paralela”; ahora ya no aparece así.

S. M.: Claro, es un poco cómo te vas ordenando la cabeza; a mí lo que me pasa es que soy goloso y me gusta todo, y eso es bueno y es malo, porque en el fondo, si pudiera, como algunos amigos, sólo hacer libros o sólo pintar, la vida sería mucho más cómoda.

E. F.: Sí, la vida sería mucho más sencilla....

S. M.: Sí, todo es mucho más sencillo y mucho más cómodo, lo que pasa es que no es tan placentero. Pero igual que es más placentero, también sufres más... Pero bueno, no sé si es una apuesta personal, o una naturaleza; a mí en el fondo me sale, no lo puedo evitar, ¿sabes?

E. F.: Tú te formaste en Llotja, ¿correcto? Con lo cual no pasaste por una escuela de pintura... Recibiste formación de ilustrador.

S. M.: Sí, lo que pasa es que yo de pequeño pintaba; de hecho, pinto desde siempre. De pequeño me regalaron una maleta de óleos y pinto desde pequeño al óleo. Como no me gustaba el deporte, en actividades extraescolares me apuntaban a cursos de pintura. Con diez años o doce iba al estudio de un pintor de esos que pintaban paisajes y luego tenía su obra que era como más impresionista, pero pintaba pintura comercial para sobrevivir, y daba clases. Pues íbamos una señora jubilada y yo...

E. F.: Quizás el divertimento que se inculca a los estudiantes de ilustración no se transmite a los estudiantes de las escuelas de arte o, más específicamente, de pintura. Yo creo que la formación del pintor no tiene nada que ver con la diversión; eso es algo que puedes descubrir después. Y en el caso del ilustrador quizás pasa lo contrario, es la formación de algo placentero y divertido...

S. M.: La diferencia entre Llotja y Bellas Artes reside en que la Llotja es una escuela de artes aplicadas. El mismo nombre te dice que se plantea como un oficio. Yo creo mucho en el oficio. Por ejemplo, a mí me gusta mucho la película *Delicatessen*; en una entrevista a los directores vi que se consideraban a ellos mismos artesanos; la cosa esa de tratar de hacerlo bien hagas lo que hagas; hacerlo bien y aprenderlo, ¿sabes? En la Llotja prima el oficio y es una cosa como más fresca; Bellas Artes es densidad; yo tengo un montón de amigos de Bellas Artes que están todos bloqueadísimos, y no saben por donde tirar. No pueden fluir porque tienen tanto peso de tener que justificar cualquier cosa que hacen con mil argumentos... ¿Pero por qué? Porque eso pasó en una época en la que de entrada estaba de moda la instalación y el video; éso no hay quien lo pague, quiero decir vendiendo cuadros mal o bien si te lo montas igual hasta puedes vivir de ello, pero haciendo instalaciones sólo funciona a nivel público; sólo puedes arrancar dinero a nivel institucional; entonces ¿qué pasa? que era más importante llevar un tocho así de grande que la obra en sí; y a mí lo que me gusta es que no me tengan que dar explicaciones, o sea, ver o cuadro o ver lo que sea y que me apabulle y me emocione, pero no que me..., ¿sabes? Coño, para eso te haces escritor, haces ensayo o te haces filósofo..., pero para mí la pintura es otra cosa.

E. F.: Hay aquel tópico sobre las facultades de arte que dice: ya que el arte no se puede enseñar, al menos os enseñaremos a hablar de arte.

¹ Es referència a una versió tridimensional del *Botijoman* feta amb ceràmica.

S. M.: Claro, pero al final son todo como falacias, ¿sabes? Es otra vez como el rollo del traje del emperador. Que igualmente está muy bien el traje del emperador: si alguien te vende un traje invisible, es un arte, pero a mi me gusta ver el traje ¿me entiendes...?

E. F.: Entre tantas fuentes y terrenos plásticos, entre tantas disciplinas mezcladas y aplicaciones posteriores, se me hace difícil intuir una rutina de trabajo. ¿Existe? Me parece imposible imaginar una producción tan amplia como la tuya sin una constancia y rigor de trabajo. ¿Me puedes hablar de ello?

S. M.: Hay una rutina de venir cada día al estudio, lo que pasa es que los días son diferentes. Ahora estoy pintando, hace dos semanas estaba haciendo un libro, hay veces que estoy en el ordenador.... La última, por ejemplo, al estudio le he dado muchas vueltas, porque tal y como te va cambiando la cabeza, pues ordenas el espacio o ordenas la web y la reestructuras... Ahora, por ejemplo, quiero dar más peso a la pintura; hemos ordenado el estudio; el ordenador estaba aquí, era como la figura central; me pasaba todo el puto día delante del ordenador, ¡y yo quiero pintar! Estoy todo el día con el ordenador. Lo cambié todo; arrinconé el ordenador, puse aquí la mesa de dibujo y he dejado este espacio como más de pintura; antes entrabas y era más como un estudio de diseñador que de pintor; ahora tiene un poco esa mezcla, pero hay más esa cosa de aquí hay un pintor. Me refiero a que va cambiando, lo único que no cambia es que cada día vienes al estudio.

E. F.: ¿Tienes alguna ubicación para la pintura en general dentro de la producción cultural en este momento? ¿Dónde la ubicarías?

S. M.: No necesariamente. Yo creo que es una manifestación cultural más, lo que pasa que en la que yo me expreso mejor porque me ha salido de natural desde pequeño, pero no creo que sea superior la pintura o las artes plásticas al cine, o a la música, o la literatura, quiero decir que son cosas todas que aportan; la importancia yo creo que depende de la obra, más que de la disciplina o el soporte.

E. F.: Antes yo comentaba que tu obra trasciende los circuitos, ¿tu crees que hay un circuito principal para tu obra?

S. M.: No lo sé. Yo, si los trasciende es porque voy un poco a salto de mata; entonces pues me llaman y me dicen ¿quieres exponer aquí? Y si tengo obra, pues vale. A ver, si me llaman para un bar, seguramente diré que no, pero igual hasta según que local sea, pues depende... Pero, claro, también hay un riesgo en eso, porque la gente se desubica: ¿este con quién está, con los *undergrounds*, con los

pijos...? Pues, no sé, con quién le pueda interesar. Tu lo lanzas al viento, y si puedes funcionar en varios contextos pues está bien; yo me puedo llevar bien con gente súperdiferente; con la obra puede pasar lo mismo. Lo que pasa es que eso depende. Yo, si encontrara un galerista o marchante al que serle fiel porque realmente veo que hay un vínculo y una respuesta, pues yo encantado porque eso facilitaría las cosas, ¿sabes? Pero de momento no ha surgido el amor; pero le tengo ganas, es mucho más cómodo si tu estás pintando en el estudio y te pasa alguien a recoger las cosas y te las vende y no te preocupas de nada, que no tener que estar ahora llamando a éste, ahora al otro, ahora me lo devuelves, ¿entiendes?; pero, de momento, va así.

E. F.: Pasemos al tema iconográfico. No te pediré por fuentes concretas (en el libro de Joan S. Luna *Los colores del underground*², ya aparece una buena lista)...

S. M.: Bueno, la lista crece cada día...

E. F.: Se intuye, pero me gustaría hacer un poco de revisión contigo a las fuentes de iconografía popular que se pueden encontrar en tu trabajo, valorando el peso que tienen. Contrariamente a lo que dices en dicha entrevista, me pareces un artista culto y con una visión muy panorámica de diferentes tendencias en cultura popular.

S. M.: Seguramente es un complejo que tengo porque la mayoría de artistas son de Bellas Artes, y ellos traen esa densidad que comentaba antes; y yo seguramente también traigo mi densidad, pero no va por esas vías; yo tengo otras densidades, pero seguramente hay gente que se pondría a hablar conmigo y me diría “¿pero no conoces a este artista o no has leído a tal?” Pero tengo una cultura más popular. Me interesa más el cine, por ejemplo, que la literatura. Igual es por pereza y falta de tiempo a la vez, pero veo muchas películas y libros, la verdad es que no leo muchos. Eso es así...

E. F.: Tengo tres hijos; cuando tienes hijos yo pienso que te planteas como un *reset* sobre muchas de las cosas que ya tienes asumidas; un día comentaba con mi hija las lecturas obligatorias en secundaria y me planteaba la importancia real de la literatura sobre el cine... La formación cultural de una persona a través de las películas también tiene su peso...

² S. Luna, Joan. *Los colores del underground*. Bilbao: Astiberri, 2009

S. M.: En eso tiene bastante que ver el Pop Surrealista con el que me marcan mucho, pero igual el cambio generacional tiene que ver en que antes la pintura estaba muy vinculada a la literatura y a la intelectualidad por la situación social, porque era algo que era accesible de una manera limitada, y ahora todo es accesible a todo el mundo; quiero decir que ahora te metes en Facebook y todo el mundo está interesado en el arte y todo el mundo sabe un montón de todo; mi generación es diferente; yo me crié viendo la tele, todo el día viendo la tele, y la tele se ve como el demonio, pero en el fondo la tele es igual que una biblioteca; quiero decir que en una biblioteca habrá unos libros de mierda, también, y luego dependerá de si a ti te interesan, ¿sabes? Entonces siempre se la ha llamado *cultura basura* y bueno, será una basura, pero es la que le ha tocado a nuestra generación, y a la que viene ahora le toca la cultura de internet; yo qué sé, yo hablo con los códigos de mi tiempo, luego se puede ver peyorativo o no, o se puede prejuzgar desde la cosa de que tenemos que ser todos muy intelectuales y sufrir mucho y ser muy densos y estar todo el día así... Sufrir, porque cuanto más sufras, más se valora el arte que hagas y, si pones algo de humor, ya es una tontería y ya no tiene ningún trasfondo. Yo soy un defensor del humor, y el humor puede hacer sufrir. Y el humor yo creo que es importante, es muy importante. Si nos olvidamos del humor y ensalzamos el sufrimiento, todos a ver dramas... El *Sálvame Deluxe*, es lo mismo, ¿no?, es la otra polaridad... Se valora la intelectualidad por cuanto más denso, más sufrido, más torturado... Ostras, qué artista, cómo se tortura, cómo sufre, qué gran artista..., y luego desde el otro polo igual, desde la incultura, el *Sálvame Deluxe*, el nosequé, todo dramas, gente llorando, y me ha pasado esto... Hostia, vamos a salir de eso, ¿no?

E. F.: En cualquier caso, la tuya me parece una visión panorámica de muchas tendencias de cultura popular y me interesa listarlas y comparlas con las que utilizan otros artistas. Por un lado, yo identificaba lo que podríamos llamar iconografía *marciana*, o espacial; *Star Trek*, *Ovnis*.... ¿A Óscar Seco, de Madrid, lo conoces?

S. M.: No lo conozco, pero es amigo de amigos. Es amigo de Gonzalo Rueda. Y justamente ayer hablábamos de él, porque queríamos montar una historia y me hablaba de Óscar Seco; a menudo habla de él y la verdad es que he de mirar lo que hace.

E. F.: Bueno, el caso es que en parte de vuestra iconografía hay puntos de conexión, y ambos

tenéis una cierta fijación con el tema de los ovnis. De *Star Trek* no recuerdo exactamente ninguna referencia precisa en su obra, pero diría que algo también aparece. Sí que la encontramos en tu trabajo.

S. M.: Yo, por ejemplo, pongo en algunas obras a *Mr. Spock* i tal, pero no soy súper *trekkie*; quiero decir que igual desde fuera se me ve como un súper *freak*, que éste todo el día debe estar viendo *Star Trek*, pero yo habré visto diez capítulos; lo que pasa es que me gusta el icono. Es una cosa como de la energía que me da, más allá de lo que va la serie o lo que es el personaje, es como una forma de representar una visión cósmica porque es un personaje que está todo el día en la nave dando vueltas, y también como un paralelismo de ver al planeta como una nave.

E. F.: Es curioso, porque cuando uno representa una imagen de una fuente popular en un cuadro, automáticamente todos asumimos que este artista es fan de este personaje. Ahora estoy pensando, por ejemplo, en Judas Arrieta, que utiliza repetidamente la imagen de Mazingher Z...

S. M.: Es más, yo soy fan de la imagen, pero ni tan sólo del personaje; me gusta, pero hasta me puede aburrir ver *Star Trek*... Quítalo y vamos a ver otra cosa...

E. F.: ¿El *steampunk* y el retrofuturismo...?

S. M.: Sí, me interesa, lo que pasa es que no me he metido así como "voy a hacer *steampunk*" ... Pero sí que me interesa, sobre todo el concepto de retrofuturismo, más como lo ve Neo Rausch, la cosa de poner cosas inconexas, a nivel de que son de tiempos distintos y conjugarlas, ¿no? Eso me gusta mucho, porque crea una cosa así como de atemporalidad...

E. F.: ¿Iconografía y estética mejicana...?

S. M.: Cuando empecé un poco a definir lo que hago ahora, a raíz de una chorrada, me enganché mucho; vino a raíz de una portada de *Jane's Addiction* de cuando iba al instituto, *Ritual de lo habitual*. Esa imagen se me quedó ahí como clavada. A veces te enganchas con algo y ello se convierte en el referente que hace que te atraigan otras cosas que te recuerdan a eso, a esa sensación que has tenido; me pasó también con la película *Delicatessen*, y todo era como "esto es muy *delicatessen*"... Ahora me pasa con el Wes Anderson, "estoy es muy Wes Anderson...". Wes Anderson es brutal; a mí me gusta mogollón. *Life aquatic*, me encanta esa película; me siento muy identificado porque hace convivir tonos inconexos, ¿no? De repente estás mirando la peli y es de humor absurdo, de repente es una peli de aventuras y de repente es como un

drama, ¿sabes? Y a mi eso me gusta mucho, cuando hay saltos de tono inesperados, hacer mezclas que nadie se ha atrevido a hacer porque son muy raras... Eso me interesa. Lo que me preguntabas de la iconografía mejicana, a raíz del *Ritual de lo habitual* me empecé a enganchar con el muralismo mejicano y el dibujo así como torpón de los exvotos y la Frida Kahlo... Me enganchó mucho; a raíz de ahí me empecé a hacer como un lenguaje que luego conecté con el Pop Surrealista, pero que venía de estas cosas.

E. F.: ¿Y el cómic, en el sentido amplio, y específicamente comic americano de los 50 y 60...? Aquellas portadas tipo *El retorno del monstruo de ultratumba*...

S. M.: Sí, claro, me interesan muchas cosas, pero lo que más me llama la atención del cómic y en lo que pienso cuando pienso en cómic es en eso, aunque yo de pequeño lo que más miraba era el *Mortadelo y Filemón*. Pero es como la mezcla de eso; el *Botijoman* podría ser éso, mezclar a *Mortadelo* y *Filemón* con el cine de serie B de ciencia ficción.

E. F.: El tema que me descoloca y que me plantea ¿cómo le hago esta pregunta yo a Sergio Mora?, es el de la cultura española. Eres de Barcelona y toda la vida has vivido aquí; yo también soy de Barcelona y sí que es cierto que aquí conviven muchas culturas, pero el tema de transmitir la cultura española con unos tópicos tan típicos (toros, pandretas...), me sorprende, porque me parece que en Barcelona no están tan presentes...

S. M.: Justamente lo hago porque es un revulsivo para muchas cosas y a dos bandas, no? Mira, esta mañana me hacían una entrevista en Catalunya Radio, en el programa *Els experts*, y un poco es ésto, un revulsivo a estos orgullos patrios que hay ahora tanto de un lado como del otro; igual si hubiera vivido en Madrid a lo mejor lo hubiera hecho con *castellers*, ¿sabes?; como monté la exposición aquí me salía coger lo más rancio de la iconografía y decir bueno, hasta con esto se puede hacer algo, pero lo que no podemos hacer es renegar del pasado y empezar a odiarnos unos a otros, ¿me entiendes? Porque al final, ¿qué coño es lo de las patrias y las banderas? Es una reflexión sobre la identidad. Entonces lo que hago es coger lo más típico, lo que todo el mundo conoce y lo que tal, y le añado mi identidad personal, con todas las cosas que me gustan a mi, porque yo creo que la identidad es algo muy personal; yo, por ejemplo, nací y vivo en Barcelona, pero mi madre es maña y mi padre valenciano, pero de un pueblo tocando también a Aragón, y yo me he criado con charnegos y he hablado siempre en castellano porque es mi lengua

materna; toda esta cosa del odio de Catalunya a España y tal, a mi me parece muy peligroso y me asusta porque es como volver a lo mismo, ¿no? Quiero decir, hemos pasado una Guerra Civil y nos estamos quejando de ella y estamos volviendo hacia lo mismo y no aprendemos. El *Typical Spanglish* es el lugar donde está todo lo que no se puede tocar, todo lo malvisto, todo lo que no se puede decir ahí metido junto. Bueno, ¿qué hacemos ahora con ésto...? ¿Qué pasa con ésto? Vamos a hacer algo, ¿no? A darle una vuelta, a reinventar ésto... Lo que no podemos hacer es estar toda la vida igual. A mi lo que me preocupa sobre todo es generar odios de un lado para otro, porque naces en un sitio porque te toca y no lo eliges; entonces esta cosa de aquí banderas por todos los lados....; y de repente, ¿qué pasa? Que en el otro lado empieza a salir ultraderecha a saco y pasa que al final todo es ultraderecha; y entonces no tiene sentido ir por ahí. Y un poco el cómic va por ahí, y nació un poco entre dos cosas: la primera porque hice un viaje a Los Ángeles y ya me estaba metiendo en lo del Pop Surrealista, y fui allí y volví muy influenciado; y me dije ¿qué hago con ésto? Entonces me di cuenta de que siempre hacemos lo mismo en España: en Estados Unidos están haciendo nosequé, el programa de nosequé, y sale aquí el mismo programa con el mismo patrón, ¿sabes? Quiero decir que no inventamos nada.... Vamos a ver qué se está haciendo en Estados Unidos que es donde hay más mezcla porque es donde está todo el mundo, porque se ha construido de gente de todos los lados, y extrañamente son súperpatriotas... Es un poco meter todo ahí para provocar sensaciones. ¿Qué pasa con esto? Nos estamos matando toda la puta vida; cuando no es España es el otro...., que si es israelita... No sé, estamos todos dándole a una pelota... (...) Yo, en el fondo de lo que sí que hablo en el cómic, de lo que me gustaría que quedara el poso, es que estamos todos en el mismo barco. A mi, de entrada, el concepto de que haya izquierda y derecha ya me parece absurdo, esto de estar tirándose la pelota el uno al otro todo el rato. Es como ahora, las sillas del congreso, seguro que hay unas que ya tienen la forma del culo de muchos, y yo creo que a éstos ya habría que sacarlos y que entre gente nueva con ideas y propuestas nuevas, pero que esas propuestas no sean de divide y vencerás, que no sean de dividir a la gente para tener más poder, sino de cómo nos organizamos para estar todos contentos. (...) Pues venía de Los Ángeles, y el detonante fue que a la vuelta me llamó un día mi madre llorando porque le había llegado una denuncia porque tenía que cambiar los rótulos de su charcutería al catalán porque sinó le po-

nían una multa de 400 euros; a mi, entonces, eso me tocó los cojones mucho e hice unos carteles traducidos al castellano, catalán, inglés y coreano, y de ahí salió un poco la idea. Esto es nazi, tío, y hay nazis de muchos colores y en todas partes, ¿sabes? A mi me parece nazi y me dio mucha rabia. Y aquí está todo lleno de banderas independentistas, que un día no podremos salir a la calle porque tendremos que estar ahí reptando debajo de las banderas; y luego te vas a Madrid, y como aquí hay muchas, pues allí ponen más. Y luego todos, ¡venga!, debajo de una montaña de banderas, y el idioma, y la bandera... ¡A cagar, hombre! ¿Me entiendes...? Pues eso es *Typical Spanglish (riem)*.

E. F.: ... Siguiendo punto. Surrealismo Pop. De hecho, ya no es sólo como influencia iconográfica porque eres parte del movimiento y lo retroalimentas y, además, por lo que veo en tu web, lo asumes con total tranquilidad.

S. M.: Sí, soy Pop y soy Surrealista, con lo cual soy Pop Surrealista. Lo que pasa es que el tema es darle movilidad a eso; se formaliza y se acota, y todo el mundo cuando sale algo nuevo enseguida quiere acotarlo para tenerlo localizado. Un poco poder decir que puedo partir de aquí pero que me gustaría llevarlo a algún sitio.

E. F.: Esta por ver cuál será su recorrido... Tatuajes Old School también me parece una influencia...

S. M.: Sí, pero es que eso también viene de Los Ángeles; cuando volví estaba haciendo la expo esta del *KamaSutra* (2007) y entonces empecé a meter ahí la estética de los tatuajes, porque estaba muy enganchado con la estética de Betty Page y el Rockabilly; entonces, cuando fui a Los Ángeles, fue como tatuaje por todos los lados y volví con esa influencia y la maquillé con los tópicos de aquí – porque esos son los tópicos de allí-. Es una forma de narrar mi viaje también, ¿no? Bueno, es como decir, ahora en un mundo globalizado no tienes porqué perder tu identidad, pero la puedes enriquecer y puedes ser permeable.

E. F.: El Tatuaje OldSchool enlaza con el Rock'n'Roll, enlaza con el Rockabilly....

S. M.: Sí, y te lleva a Méjico, luego a Hernán Cortés, no sé... Todo está dando vueltas continuamente... (.) Todo el mundo ha estado siempre influenciando a todo el mundo, y eso pasa a nivel identitario, nacional o lo que sea, y me parece que eso es lo interesante. Es como si dijéramos, la Alhambra de Granada la quitamos, que la hicieron los moros... Ja, ja..

E. F.: Creo que es un poco más complejo...

S. M.: Claro que es mucho más complejo, pero yo no tengo la solución, aunque puedo aportar mi vi-

sión. Que lo solucionen el Rajoy y el Mas, que ya les pagamos bastante...

E. F.: Lettering y tipografías, que, si te digo la verdad, no sabría clasificar....

S. M.: Bueno, pero no necesariamente; hace poco que me he empezado a interesar por la tipografía hecha a mano; aún soy como muy torpón. Estoy probando cosas, y siempre tengo las ganas de meterlo en los cuadros, pero estoy ahí como buscando la manera..., pero no hay un estilo tipográfico o una tipografía en particular que digas ¡esta!

E. F.: Me lo salté, y el rock'n'roll puro y duro está también por ahí, orbitando, ¿no?

S. M.: Claro, pero también por lo mismo; de la misma forma que soy de la generación de la televisión soy de la generación del rock'n'roll. Otro pintor igual estaría influenciado por Mozart porque vivió en una determinada época, pero ahora yo vivo en esta época.

E. F.: ¿Y la historia del arte, básicamente arte y pintura españoles? Goya, Velázquez, Picasso... Goya, particularmente encuentro una cierta felicidad y frivolidad de las escenas goyescas.

S. M.: Para mí, Goya y Velázquez son lo más; veo a ambos en directo y alucino; esa cosa de que te alejas dos pasos y es perfecto, y te acercas y no hay pincel fino por ningún lado, porque todo son brochazos así, como de *zas zas...* A mí eso me alucina.

E. F.: Viendo tu atracción por el arte como espectáculo, siendo el propio artista parte destacada del mismo, entiendo que se cite a Dalí cuando se habla de tu obra; encuentro una semejanza también en el hecho de aceptar, como hizo Dalí con el Surrealismo, una etiqueta, la pertenencia a una corriente artística concreta, en tu caso el Surrealismo Pop o LowBrow. Ya me has contestado antes que te sentías a gusto con ello. ¿Te ha sido útil esta etiqueta para mover la obra en el extranjero? La etiqueta empieza en Estados Unidos y aquí se importa. No sé si desde fuera del país, el hecho de ser un pintor español haciendo low-brow es útil comercialmente...

S. M.: Yo creo que igual me tienen miedo o manía. En ciertos sectores sí que me prestan cierta atención, pero nunca me han llamado para hacer una individual así, potente, de Estados Unidos, ¿sabes? Hice una expo en Atlanta, y fue en un galería, pero está así como fuera de todo el circuito, porque es un tío que es pintor, que es más majo que la hostia, que va a venir ahora en enero, pero en los circuitos tampoco siento que me hayan prestado demasiada atención. Con *La luz de Jesús* he hecho alguna cosa, pero nunca me han propuesto una

individual; no sé realmente cómo me perciben desde allí, ¿sabes? Para mí, que como en muchas entrevistas digo que no me gustan las entrevistas, que están enfadados, je je. Pero tampoco es un circuito que me acabe de interesar demasiado, porque sinó, es como que siempre estás en el *underground*. Creo que todavía no he encontrado mi circuito. Estoy un poco a la búsqueda.

E. F.: Pues quizás tendrá que ser más fuera que aquí, porque aquí no hay muchos circuitos para elegir...

S. M.: Sí, claro, yo aquí soy un pesado. Hay veces que me llaman para exponer y digo, no, no, pero si tengo obra y no mucho dinero pues lo pruebo a ver si se vende algo.

E. F.: Durante mucho tiempo estuve trabajando con la idea de Sublime y acabé derivando hacia lo grotesco. ¿El adjetivo *grotesco* lo consideras adecuado para tus obras...?

S. M.: Sí, a mí me gusta esa mezcla, y es que tú lo has definido muy bien. El *Typical Spanglish* tiene mucho de eso, porque entre otras cosas hablas de la inspiración como el subidón y el bajón. La cosa de ver el abanico entero que tenemos todos, porque todos tenemos momentos como grotescos o de patetismo. Yo, por ejemplo, he entrado ahora contigo en el estudio con los cordones desatados y las manchas de pintura *-venia d'una botiga de material d'art, on s'havia tacat-*, y eso nos pasa a todos, y encima he llegado tarde y he quedado mal. Es un reflejo de cómo es el ser humano.

E. F.: Lejos de ser un artista aislado, apareces en numerosas exposiciones colectivas y en colaboraciones. Eres miembro de La Cruda.

¿Qué tal como colectivo? ¿Qué te aporta y/o qué es lo que se persigue?

S. M.: La Cruda, primero por cosa personal, porque son amigos y me lo paso bomba y me caen muy bien, y luego porque la primera vez que vi el primer número de La Cruda, que me los encontré de casualidad, estaba súper emocionado y les di un CD con imágenes para que sacaran todo lo que quisieran. La Cruda recupera esa cosa canalla de los 80 que se ha perdido mucho en Barcelona, y a mí es lo que me gustaba más de esta ciudad; por un lado eso y por el otro La Cruda la sentía muy afín porque está en ese limbo raro de qué es ilustración, qué es arte, qué es pintura..., y entonces ahí me siento muy identificado, y porque es muy libre.

E. F.: Ya prácticamente para acabar, ¿hay alguna meta futura que te interesa alcanzar? A veces por intuición miramos hacia donde vamos, ¿no?, o dónde nos gustaría ir, o intentamos plantarnos en algún lugar....

S. M.: Coño, pues la meta es la que tenemos cualquier artista, pues que te vaya de puta madre y que tu obra se venda, se reconozca tu trabajo, que realmente estés cómodo con lo que estás haciendo y seas sincero y lo sientas tuyo, y eso no se pervierte por el camino, y que llegue a los museos..., je je je. Como meta, claro, no me voy a poner la meta aquí delante. Bueno, la meta ya total sería un viraje al cine, pero para eso tendría que apuntarme a un cursillo algún día, je je je,

E. F.: Bueno, ahora hay tutoriales de todo en Youtube, je je je.

■

Santiago Morilla

ENTREVISTA 04.09.2013

Localització: *Maricastaña* (Corredera Baja de San Pablo, 12, Madrid) i domicili particular de l'artista, Madrid.

Material:

- 3 arxius àudio MP3 (27m 46s, 24m 04s, 47m 09s);
- 19 fotografies.

ENRIC FONT: Durante la investigación desarrollada para mi tesis *Transversalidad y globalización de la cultura popular en la producción pictórica contemporánea: 1980 - 2014*, aparece una hipótesis subyacente que viene a decir que nos encontramos con la existencia de la figura de un nuevo artista contemporáneo, inclasificable en cuanto a disciplinas y que se mueve como pez en el agua cambiando de registro y de circuito comercial; un creador que mueve su obra en diferentes niveles; tu caso me parece un ejemplo paradigmático; artista todoterreno, tu obra puede ser vista en circuitos artísticos *high art*, pero a la vez te puedes dar de bruces con un mural de tu autoría en el centro de Palma; realizas obras en formato convencional sobre papel, pero también tienes incursiones en terrenos performativos como en *Cuando el río suena, agua lleva* (2010) y creo que en *Crida Palma* también realizaste algún video similar...

SANTIAGO MORILLA: Sí, sí, los *Modal Verbs*...

E. F.: Por el tipo de obra que haces yo creo que tienes tintes de artista "de culto", pero a la vez participas (y ganas) en convocatorias altamente mediáticas como el concurso de ideas de la madrileña *Noche en Blanco* (2010, *El jardín de la buena delicia*), por ejemplo. Me interesa la idea del artista que hace desde la cosa más popular del mundo, pongamos un mural en la calle; de hecho, no es que sea la cosa más popular del mundo, pero me refiero a que está a la vista de todo el mundo, tanto desde la conductora de autobús como el empleado que hace la limpieza... Es casi como un regalo, ¿vale?



Imatge 564. Santiago Morilla davant obra en procés, en el seu domicili a Madrid.

S. M.: Sí, ya no hay las clasificaciones de *high culture* / *low culture*, alta cultura / baja cultura, cultura popular... Yo creo que lo fundamental ahí es que la obra sea contundente y buena, independientemente de donde se exponga; es decir, si el león es fiero, si tú le ves en la sabana que evidentemente es su espacio, lo vas a ver con otra perspectiva que si lo ves encerrado en un circo o si lo ves en un video, pero el león sigue siendo el mismo. Las sensaciones que te producen su contemplación o sus circunstancias son aquellas con las que tiene que jugar el artista; es decir, si yo voy a exponer en un museo tengo que saber qué estoy haciendo y dónde lo estoy haciendo; no puedo repetir lo mismo que estoy haciendo en la calle o en el estudio, y tal y cuál; es decir, eso es fundamental; si a mí un cliente me encarga... -digo un cliente, porque yo también tengo que ganarme la vida y efectivamente con el arte es complicado ganarse la vida; el arte entendido como el formato tradicional de exposición y comercialización de las obras de arte, tal y como lo entendíamos anteriormente...

E. F.: ...Objeto de intercambio, ¿no?

S. M.: Exacto... Este valor, no valor de uso, este valor inflado, esta entidad financiera que tiene un valor especulativo que no depende tanto de la obra sino de lo que le otorgan las agencias de calificación, tiene unos circuitos que son la galería de arte, los representantes y luego unos mausoleos o unos sitios para veneración que son los museos; eso ha cambiado totalmente. Evidentemente, una persona que tiene que ganarse la vida, hoy en día, en las circunstancias actuales de vacas flacas, tiene que hacer de todo y hay que diferenciar y no ser obtuso ni tonto y diferenciar publicidad de diseño gráfico, de ilustración, de arte urbano..., y no hacerlo simplemente para encumbrarte, sino precisamente porque a tí poner una cosa en la calle te interesa por la potencialidad narrativa que eso

tiene, o sea no ser inocente. Es decir, si yo hago algo en la calle, ¿por qué lo estoy haciendo...? Ser más reflexivo, y si me están invitando a intervenir en un museo, voy a cuestionarme también ese espacio en función de mi obra; yo creo que ese ha sido el problema del arte últimamente, la descontextualización; es decir, si tú traes al museo lo mismo que estás haciendo en la calle, haces una retrospectiva para que se entienda el arte urbano de los años 80, por ejemplo, en Inglaterra, y lo presentas como obra de arte en sí en lugar de documentación, no dejas claro que eso es una documentación, si sólo lo estás haciendo como valor de cambio la estás cagando, no estás entendiendo lo que estás mostrando; y yo creo que para eso es fundamental encontrarte con un personaje se defina o no como artista, eso es lo de menos, un personaje que intente contar cosas contra viento y marea con los soportes que sea y en función de lo que quiera contar, eligiendo los soportes. Eso es muy complicado; normalmente te parapetas en una técnica que te deriva a unos soportes, y esos soportes te derivan también a unos espacios de exhibición; lo raro, y en mi caso es lo que ocurre, creo, es que yo incomodo, por ejemplo, a los conceptuales; no entienden lo que estoy haciendo; yo incomodo a los ilustradores porque piensan que es ilustración lo que estoy haciendo, pero luego ven que no lo es exactamente; y los artistas urbanos no me ubican, dicen, ¡ah, bueno, pero no estás dentro de nosotros porque estás contagiado...! El problema es el purismo, el purismo que viene de esos parapetos que los que te hablo, de lobbies de presión que tenían sus cuotas de poder asociadas a ciertas instituciones o a ciertas galerías de arte. Cuando tú atomizas y destruyes todo eso y das prioridad a tu mensaje y a tu obra, entonces ahí puedes encontrarte enemistades dentro de los propios artistas, dentro de los propios periodistas que quieren encajonarte dentro de una tendencia y de las propias instituciones que encargan a un *curator* que estructure una exposición dentro de una tendencia o de un mensaje concreto; entonces buscan en los lobbies, en sus folders, en sus carpetas, en plan “a ver quién hay por ahí”; la gente que está en las periferias, que entra y sale, que poliniza, que es curiosa pero que está en constante evolución, que tiene una autocrítica bastante potente, que no está en ningún sitio, es incómoda para los estamentos de poder, pero también para los propios artistas.

E. F.: Segurísimo. Descolocas al sector...

S. M.: Claro; te cuento un poco mi caso: mi problema muchos veces ha podido ser respecto al mensaje y al concepto, mi excelencia en la técnica del

dibujo; es decir, yo, para bien o para mal dibujo bien, y tengo un estilo de dibujo bastante particular, que hace que se me asocie como ilustrador, de hecho he trabajado bastante tiempo como ilustrador; sin embargo, yo sé diferenciar qué es una ilustración y qué es un trabajo artístico; una ilustración, terminológicamente hablando, si somos precisos, es lo que ilustra a un texto, lo que acompaña a un texto; ahí tú tienes un encargo que tienes que interpretar siempre basándote en ese anzuelo del texto para potenciarlo y complementarlo; formalmente se manifiesta al final con un dibujo o una ilustración, pero no tiene nada que ver con una obra, digamos artística, cuya presencia es un dibujo, porque a lo mejor su funcionalidad y su intencionalidad surgen de otras fuentes y, al final, lo que te produce son otro tipo de sensaciones o cortocircuitos, ya sea porque está cuestionando el espacio donde se ubica o la narrativa que te está produciendo en la cabeza y las proyecciones interiores te están llevando a un hipotético cuestionamiento o texto interior, cada uno al suyo. Aparte, no hay una remuneración y no es un problema de formatos... A ésto es a lo que yo me quería ceñir... ¿Qué me has preguntado....? (*Riem*).

E. F.: De hecho, no había pregunta...

S. M.: Es que se me va....

E. F.: En el curso de técnicas de ilustración que yo imparto, el primer día habitualmente les comento que ilustración consiste, por definición, en ilustrar algo, normalmente trabajar una imagen que acompaña a un texto.

S. M.: Sí, claro. Ahora, por ejemplo, oímos a menudo frases como: está muy de moda la ilustración, se está metiendo en la galerías, el arte urbano tiene mucho de ilustración.... Hay que diferenciar mucho y ser cuidadoso. Estamos hablando de lenguajes gráficos y de un *boom* de la nueva figuración, y de unas narrativas que pueden beber del dibujo clásico o de los dibujos animados. O sea, me da igual, pero es una nueva figuración teñida muchas veces de surrealismo, porque creo que realmente hay necesidad de referentes narrativos. Un dibujo es arte conceptual; para mí, que yo, si me tuviera que definir de alguna manera me definiría como dibujante, soy una pintura que dibuja con un palo en la arena, en la playa; con pintura termoplástica en una azotea; con el humo de una avioneta, o con arroz en un lago o con un lápiz en un papel, o con un spray en una pared; evidentemente llevo mucho tiempo haciéndolo y puedo saber qué material es bueno en función de lo que quiero contar. Creo que lo importante es el propio acto del dibujo porque es lo más espontáneo, lo más directo, lo más sincero, y lo que menos intermediación tiene

luego respecto a su exposición; si yo, que también trabajo el video, tuviera que hacer megaproducciones cinematográficas, mi planteamiento y mis procesos de trabajo serían completamente distintos, porque el video y las megaproducciones cinematográficas son una industria que necesita un equipo muy grande; yo, por eso siempre me intento ceñir a lo que puedo hacer con mis manos y con mi capacidad corporal, espacial, temporal, y a lo sumo tengo la ayuda de una cámara y un trípode o un ayudante para ciertas cosas puntuales de pintura. Tengo la necesidad de no romper la espontaneidad y la unidireccionalidad de mi éxito o fracaso en el acto de dibujar, ya sea con un cartón en el campo de Salamanca o con arroz en la playa, porque ahí está el acto; yo creo que ésto conecta mucho con cómo interpreto yo el paisaje, cómo interpreto mis actuaciones exteriores. Para mí es muy importante el casi hecho dramático o heroico (no sé cómo llamarlo), o patético, de enfrentarte al propio entorno, al propio paisaje, al propio fracaso de no conseguirlo, o de sí conseguirlo, o de caer en directo, o de hundirte porque llega la marea; evidentemente luego hay un trabajo de edición posterior, pero esa cámara en ese momento no está mintiendo, y el acto del dibujo que es un acto fronterizo de delimitar intenciones con la línea, con todos los multiprocesos de elección que haces cada milisegundo; eso tiene que estar, desde mi punto de vista y de una forma honesta, plasmado en ese video y en esa elección del espacio y del material. Pero lo importante ahí es el dibujo; el dibujo, que es el acto heroico de enfrentarte a la naturaleza y a tu propia condición y a tu propio fracaso.

E. F.: Me comentabas antes que venías de una disciplina completamente diferente al mundo del arte...

S. M.: Pues yo vengo de las ciencias puras. Estuve estudiando de ingeniero agrónomo durante dos años. Sí, dos años. Luego lo dejé radicalmente habiendo aprobado y tal, y me metí a Bellas Artes, en un acto de crisis profunda, porque no me gustaba absolutamente nada. Yo hacía dibujos de repetición, un poco obsesivos. Siempre he dibujado en los cuadernos de apuntes y encontraba en el dibujo esa medicina, ese descanso de la cabeza, del obsesivo, del loco, del enfermo que no iba a encontrar nunca con el desarrollo de mi trabajo en las ciencias o en la ingeniería. Luego, curiosamente, esa formación científica me ha servido para plantear y acometer proyectos de gigantomaquias o intervenciones en el paisaje donde tengo que reticular o cuestionar topográficamente ciertos espacios y tal y planificar el dibujo antes de acometerlo; eso

me ha venido muy bien por la ciencia. Luego, lo dejé y me metí en bellas artes; empecé a dibujar, lo típico; Madrid, además, que es muy clásica, tiene una entrada donde tienes que interpretar una escultura clásica: a mí me tocó *El Belvedere* y luego *Las Hilanderas* de Velázquez; en fin... Empecé con mucho entusiasmo y a los dos años entré en una crisis conceptual y de método brutal; entonces empecé a estudiar diseño gráfico en escuelas privadas mientras seguía con Bellas Artes; dentro de Bellas Artes me especialicé en Madrid en Diseño Gráfico, pero luego me fui a Finlandia un año de Erasmus y allí me licencié como *New Media Art*, en Media Lab, en Finlandia, haciendo interactivos y páginas web; un cambio con una nueva vuelta de tuerca. Y a partir de ahí, ya con las nuevas tecnologías, empecé a rodar; entré en crisis con el dibujo, dejé de dibujar en papel y empecé a trabajar como director de arte en agencias interactivas, páginas web; estuve unos años así, hasta que de repente me descubrí pintando en la calle. ¿Cómo podía estar en el ordenador haciendo ese tipo de trabajo de cliente mediado donde yo pensaba que realmente era el futuro y una parte racional de mí ser decía no, el arte tiene que ir por ahí? Era casi más un empeño desconectado de mi propia motivación personal, un empeño racional sobre lo que yo creía que había de ser el arte, la interactividad, las nuevas tecnologías..., que creo que también tiene que ir por ahí, pero no exclusivamente. No hay que olvidar el concepto y la intencionalidad y ser honesto con lo que tú realmente quieres contar; da igual cómo lo cuentes, pero yo tenía ese enfrentamiento personal.

Y luego vuelvo a éso, luego vuelvo al dibujo, ya he interiorizado las nuevas tecnologías y sigo con el dibujo, y enlace las dos cosas; de hecho, lo que tú decías de multiplataforma y multiformato, he conseguido gracias a esas búsquedas de vida, de trabajo, de crisis conceptual, de crisis artística, he conseguido no tener miedo a las nuevas tecnologías, no tener miedo a plantear proyectos que se salgan del formato, incluso del formato espacial o paisajístico, y no tener ningún prejuicio por dibujar y defender el dibujo como el acto primigenio de la creatividad, que luego puede estar apuntalado por la página web, el video, el *stop motion*, las redes sociales, tal y cual; gracias a éso, a mi periplo un poco formativo, al principio pensaba que era un inconveniente porque ahora es una virtud, precisamente porque me ayuda a potenciar la obra, que al fin y al cabo, tiene una *post-vida*, otro nivel, otra capa, de comunicación y de representación, tiene una capa semántica que la apoya, la complementa y

además puede llegar a otro público. El video que estás viendo en internet, que es la documentación de la obra, si estuviéramos hablando de una puesta en escena de ese proyecto, tiene otra capa de representación que no tiene nada que ver con el video; luego tiene otra capa de representación que son los propios dibujos de interpretación y creación de esa obra, pero luego tienes otra capa de representación mayor que es el que tú pasees esa obra físicamente con la posibilidad de hacerlo. Tú, lo que estás viendo cuando paseas esa obra, si estamos hablando de una obra en el paisaje cenital, tienes una capa que es directa, a pie de tierra, que hace que eso sea monstruoso, que no puedas comprenderlo en su totalidad y que necesites de las otras capas para tener la visión completa, para comprenderla en su plenitud, que yo creo que es un poco en lo que estamos ahora mismo: tú no puedes tener una visión completa de nada si no complementas tu formación y tu comprensión de la realidad mediante las capas que están superpuestas; es multicapa, nuestra comprensión del mundo es multicapa. Tenemos que leer lo que ha dicho ese autor, pero luego tenemos que verlo en directo, pero luego tenemos que reposarlo en casa mediante internet, si nos diera la posibilidad de hacerlo, porque en toda esa coreografía de significados está la obra en sí. No me vale poseerla. A lo mejor ni tan solo necesita poseerla. Por eso, mi problema de materialidad con las obras, que son efímeras, que están sobre el terreno, que tal, tienen un problema serio de comercialización. Es un video que está en internet; ¿qué te llevas, el soporte físico? Es lo único que podría ayudar a mi cimentación como artista clásico; es decir, con el coleccionista que se lleve el dibujo o se lleve la obra, que se lleve la foto aérea; pero es complicado, por eso te digo, como es coreográfico, como yo trabajo por proyectos, como yo no repito un canon o una obsesión interna, sino que trabajo por proyectos de intervención, es complicado seguir una traza, comprenderme como artista encajonado en “¡ah, hace esto y dentro de diez años va a seguir haciendo esto!”, y “dentro de x voy a entender quién es este artista porque lleva treinta años haciendo zapatillas”. Yo intento ese pequeño reto más plus de qué estoy contando, dónde se ha intervenido, qué pasa en ese espacio, porqué ahí, ¿cuál es el motivo que se representa?, ¿cómo lo está contando?, ¿dónde se ha mostrado? Todo eso a mí me interesa porque lo más plano y lo más sencillo es quedarte con el dibujo exterior de “ah, no, es un dedo”; ya, pero ¿por qué en ese sitio precisamente, en un sitio donde hay una tradición de avistamientos ovni y de sistemas de

satélite, en un ámbito rural? ¿Qué está diciendo, que necesita el ámbito rural un rescate hipotético del más allá? ¿Por qué es efímero? ¿Por qué se hace con ese material? No, es el material que existía. ¿Por qué con gente local y no se ha traído su equipo? Porque la gente local es la que mejor puede comprender cuál es el mejor terreno y cuál es la herramienta de dibujo... Todo eso tiene un porqué que no es simplemente un Christo que va a cubrir las Islas Fidji, y da igual cubrir las aquí que el Bundesbank –que me gusta mucho, ¿eh?– pero hay un intento consciente de inmersión contextual en el espacio. Es decir, ¿por qué hago éso con arroz en Corea? Porque a lo mejor no quiero contaminar las aguas o el litoral, quiero dar de comer a las gaviotas y a las aves de la zona, quiero que eso se degrade y además, como es un cadáver, lo que me parece más lógico es que luego sea comido por los propios animales del litoral. Con la elección de los materiales, el espacio y las capas de representación, al final, lo que yo intento son –me puedo equivocar y puede haber faltas de coherencia en ciertas cosas– intentos fracasados que se queden en la pura estética plana, pero hay esa intención de romper el cubo blanco y después de inmersión contextual, interés antropológico historiográfico por el lugar donde se emplaza. Para mí eso es importantísimo; ¿por qué esa obra de *Sobrasada extrema* en Palma de Mallorca y por qué ahí? Ahí me lo dieron; bueno, pues ahí voy a estructurar un proyecto para ese sitio: un juego de gigantes embutidos en sobrasadas en un espacio que yo planteaba que fuera un campo de juego con los dos frontones, las dos visiones enfrentadas, los dos gigantes que están jugando con sobrasadas, con ese rollo del embutido del cerdo como balón y como elemento primigenio de definición de personalidad de un espacio. Jugando con la ornamentación y con el guiño local, que me parece importante; puede ser más o menos acertado, pero sí que intento hacer esos guiños locales, que yo creo que después pueden trascender o no a lo universal, pero tienen que tener esa dimensión local.

E. F.: Un día, hablando con un profesor de arte, me comentaba que, a veces, la facilidad por hacer cosas “bellas” se puede convertir en un problema; los dibujos que haces, de por sí, ya son “bonitos” en el sentido más real; en todas las fases te salen “cosas” que pueden ser calificadas como “bonitas”, lo cual es un don, y hay gente que lo aprovecha; en tu caso yo creo que está muy bien aprovechado: tenemos los vídeos, que son de una belleza importante, los dibujos también lo son, las fotografías tam-

bién...; me vienen a la cabeza las imágenes de los *Waterbeacons* y los *Watermarks*, donde las imágenes reproducidas en ambos casos son espectaculares, y me imagino que estas obras presencialmente también lo deben ser; en todas hay rigor de excelencia en cuanto a belleza que creo que es importante, pero me parece casi insuperable de la obra; no sé si llega a ser una marca de la casa... Belleza racional.

S. M.: Y de selección también y de dirección de arte posterior; es decir, una maceración contemplativa después de lo que has hecho; lo bonito de los procesos creativos es no desechar nada, yo creo, y luego tener tú una vida posterior a la muerte, a la realización de los que has hecho en tu estudio o dónde sea, de contemplación y de selección de imágenes, como si fuera un proyecto que no está acabado, que ha terminado, pero que ahora viene la otra parte, que es la de presentación sorpresa, porque te sorprendes de muchas cosas que no habías visto, porque estás *engorilado* en el proceso, tal y cual. Tú, como artista lo sabes; y es la preparación, el durante, la producción, y luego la post-producción y la maceración; en eso, lo complicado es tener esa separación, esa distancia, de la tercera fase, para poder seleccionar y para no dejarte llevar por la emoción y el cariño de ciertas cosas que tú sabes que realmente no funcionan, pero que les tienes cariño porque ahí hay algo. Quizás me ha ayudado mi paso por la dirección de arte; esa belleza que yo asocio a la belleza con la fiereza y con el contenido; lo bonito si es simplemente bonito porque es blandito y bien digerible, no me interesa, y entonces sacrifico muchas cosas. Pero sí que soy sensible a ese encuadre, a esa iluminación, a esa excelencia en la fotografía, o a que el dibujo esté muy bien realizado, que no tenga manchas. Yo, en eso, soy quizás como muy oriental; conecto con la tradición del dibujo y de la caligrafía coreana, china, japonesa; yo no entendía esto, pero cuando fui a Corea lo entendí. La tradición pictórica oriental no tiene nada que ver con la occidental; la excelencia oriental es el gesto, el trazo, el movimiento y que no haya ni un solo fallo en la interpretación de esas pinceladas. Es decir, tú puedes tirar a la basura un paisaje, simplemente porque el último trazo no se ha hecho como debía ser; tiras un año de trabajo. Lo que tú estás viendo en los museos, esa representación del emperador quien sea, el emperador Gojon, de la dinastía coreana, por ejemplo, tú ves esa representación impecable, maravillosa, con todos los pelos, con toda la línea, la línea con el grosor definido con esa tinta, con esa densidad de tinta que es la adecua-

da, con el color perfecto, y esas veladuras como tienen que ser, en la tonalidad correcta y no otra, y eso se convierte en obra de arte en ese espacio. También por la técnica y por lo que lleva detrás de esa persona con esa actitud casi titánica, heroica, y de preparación como si fuera un luchador, un sacerdote del dibujo. Entender eso desde la tradición occidental es muy complicado. La tradición occidental es más gestual, es más irreverente, es más *punky*. Para mí, la realización tiene que ser más oriental, y el contenido tiene que ser más occidental, evidentemente. A mí me dicen muchas veces: "tú haces cosas muy punkis, muy hijas de puta, aparentemente amables, *naifs*, simpáticas, pero que luego tienen una mala hostia y una envidia bastante importante". Ese cortocircuito en la impecable realización o selección de imágenes, pero ese contenido tremendamente subversivo a mí es lo que me interesa. Pero la belleza, que es lo que tú me preguntabas, yo creo que tiene que ser eso hoy en día, la belleza tiene que ser hasta molesta y política, pero evidentemente también hay una catarsis y una tranquilidad a través del arte en la contemplación simplemente de la belleza a pesar del contenido. Ese cortocircuito es lo que me parece realmente interesante: estás contemplando algo que es formalmente equilibrado y bello, donde la elección de colores y donde la composición es, no te voy a decir áurea, pero sí interesante o que funciona, pero luego lo que realmente te está contando, ese otro plano de realidad es lo que tiene que cimentar lo otro; lo otro por sí mismo no me vale una mierda; lo que te estoy hablando del dibujo del emperador Gojong sólo vale entendido allí, sinó, lo que yo puedo ver es la excelencia del dibujo, en la línea, el nacimiento del cómic, las tintas planas, el uso de ciertos pinceles y ciertas pastillas de tinta, y eso me flipa, pero no puedo acceder a eso, con lo cual es lógico que lo haya acoplado a mi cultura y a mi *background*.

E. F.: Te leo algunas preguntas que tenía preparadas, algunas ya las has ido contestando directamente con la conversación; ¿artista gráfico, artista plástico, artista urbano, ilustrador? La línea que separa o une la pintura, la ilustración y el arte gráfico cuesta de encontrar en tu trabajo. De hecho, tampoco tiene por qué haber una línea, pero me pregunto dónde te sitúas tú en este momento. Yo creo que más o menos lo has contestado; le daba un poco de vueltas a que tu origen parece más bien vinculado al arte urbano, y la primera producción...

S. M.: El origen, como comentábamos, es mixto, es ecléctico; la primera producción es personal,

son dibujos en papel, siempre; y luego en pantalla y después con diseño gráfico y en edición de arte; luego, de repente, me pongo a hacer cosas en la calle; pero creo que va todo en paralelo, creo que no hay una primera producción; todo fue un proceso más espontáneo, menos consciente. Sin decir, ah, no, ahora soy artista; no. Fue sin darle realmente demasiada importancia, sin quererme meter en un circuito que ya estaba cimentado, que tenía unos ritos de paso muy definidos; yo sé que en Barcelona y aquí también en Madrid y, sobre todo, en las grandes ciudades, hay unos ritos de paso que si quieres ser artista tienes que hacer, y que yo me los he saltado; quizás llego más tarde a un panorama que ya tiene sus códigos y sus leyes formadas, pero sé que en Barcelona incluso se enseña a hacer un currículum, se enseña a hacer un estereotipo de artista, este tipo cosas que me parecen aberrantes, y a entender cómo funciona el *establishment* artístico, cosa que también me parece un poco tramposo porque condiciona mucho el carril donde tienes que moverte, las puertas que tienes que tocar y cómo presentar las cosas de forma que sean altamente comprensibles para los *curators*. En Madrid también se hacía, y se hace, supongo, y se seguirá haciendo en la escuela de Bellas Artes, cómo presentar un dossier, cómo aplicar a becas y tal..., normal. Pero tampoco creo que hay que darle demasiada importancia a eso. ¿Cuál es el acto fundacional de mi trayectoria como artista? Ni puta idea y creo que no es importante; creo que lo importante es buscarte la vida, ganarte la autonomía creativa; eso lleva a otras ramas y otras patas, que son la económica, personal, etc, que ahí te puedes perder e incluso no llegar a ser nunca artista, y no pasa nada; o quedarte en el diseño gráfico, o haciendo vídeos, o haciendo fotos de tornillos, que es lo que me gusta, y ya está. La obsesión de los artistas autistas que, de repente, llega un *curator* y después de cuarenta años que está dibujando tornillos le dice “te voy a hacer una exposición en la Tate porque eso que haces conecta mucho con la tendencia postmoderna obsesiva de la repetición...”; ese tío es artista ya, y no por un acto fundacional. Yo creo que siempre he dibujado, siempre he tenido ahí mi diván, como enfermo, porque yo creo que los artistas tenemos algo de enfermos; entendemos la realidad a base de enfrentarnos a ella de esta manera; haciendo eso nos redimimos o comprendemos –somos muy raritos– ; para entender la realidad tenemos que hacer este tipo de cosas y aparte tenemos que mostrarlas y además buscamos aceptación, reconocimiento y que nos paguen por ello, lo cual es muy perverso; yo me enfrento al mundo, inter-

pretándolo de mi manera, con mi filtro, planteándome morales de cómo enfrentarme al mundo a través de cómo yo lo entiendo, y además tú me pagas por ésto, porque lo vas a atesorar en tú pared o donde sea... Entenderlo es importante; no lo estoy juzgando, pero es lo que hacemos; llegará un momento en el que a lo mejor ese dibujo en la pared o eso que has hecho en el estudio paga más para ese propósito que otra cosa, pero sin embargo lo importante es que tú lo estés haciendo; da igual el formato, dónde tal, cuál... No sé si me explico...

E. F.: Sí, sí, pero creo que me he explicado mal y te he transmitido una pregunta que no es la que debía ser, o no terminé de hacerla...; no te preguntaba por la delimitación de un punto de partida; lo que quería decir es que en esencia tienes un punto de partida, pero quería puntualizar que éste va ligado a la existencia de un soporte físico, sea papel, pared o pantalla, y parece que realmente evoluciona, no te diría hacia el *land art*, pero quizás sí de una manera tangencial; quizás tu manera de trabajar sigue siendo la misma pero, visto desde fuera, la evolución tiende a un dibujo global, casi como dibujar sobre el paisaje, cartografiar; aparte de pensar en un dibujo de una manera casi etérea, a través de la web; aún no sé muy bien cómo articularlo verbalmente, pero sería como dibujar sobre el todo...

(...)

E. F.: Quizás porque tu en mente ya lo tenías así y el concepto no es tanto el resultado final, como la idea que tú tienes en mente, pero visto desde fuera da un poco esta idea.

S. M.: Yo creo que fue un proceso más tranquilo, más interior y a lo mejor menos consciente, más inconsciente. Me fui dando cuenta de que la verticalidad o la horizontalidad no eran tan importantes y que se podía entener la calle o el soporte público de exposición a nivel global, gracias a las nuevas tecnologías. ¿Por qué no entender el street art o el arte urbano y trasladarlo con las nuevas tecnologías a unas calles virtuales, o a unas cartografías globales? Y ahí me llevó a interesarme por las representaciones cartográficas de los avisos a navegantes que antiguamente había en las cartas de navegación; esos *links*, esos hipervínculos que pueda haber en Panoramio, Google Earth, en muchos de los soportes gracias a los sistemas QR.... Esos metalenguajes también se dan en el street art, en el arte urbano, y se podían trasladar no sólo a las paredes, sino también a esas paredes horizontales que tiene las cartografías a las que puedes acceder desde casa. Y empecé a jugar. La primera obra en la que puse eso en práctica

conscientemente fue en *El Accidente de la Pintura* en la Real Academia de España en Roma. La motivación de hacerlo no fue la de romper la experiencia del recorrido por la calle y la maravilla de encontrarte obras en la calle transitando, y lo voy a trasladar a ir con el ratón transitando por una cartografía..., sino que surgió por una narrativa, por una historia local: yo subía muchas veces a esa azotea, y es donde estaba más tiempo; desde esa azotea tienes la visión de toda Roma desde el lugar de ajusticiamiento de los reos, donde estaba la picota, pero también es donde dice la tradición que fue crucificado boca abajo San Pedro. Yo lo que veía ahí todos los días eran pájaros, estorninos, aves cagándose, todo tipo de coreografías de animales y de pájaros, y dentro de un contexto que, además, para más inri, era un antiguo convento franciscano, y en cuyos lunetos del patio estaban representadas todas las historias de la vida de San Francisco. Había un luneto que faltaba, y era el que representaba San Francisco predicando a los pájaros; esa historia tan surrealista, tan delirante en la que él se pone a predicar a los pájaros. A partir de ahí me planteé porqué no conectar todas esas historias y hacer una intervención de un *falling man*, de un ícaro caído, de un pájaro empotrado en la azotea, de un hombre con un disfraz de pájaro como si hubiera realmente caído del cielo, la imposibilidad del diálogo con los pájaros, y que sólo sean ellos los que lo vean. Todo esto conectado con la crucifixión invertida de San Pedro y tal y cual, me llevó a ver la potencia narrativa en la utilización de las azoteas; luego, tirando de ahí, me llevó a las cubiertas verdes; luego hice la interpretación de la alfombra en el *Jardín de la buena dicha*; la ecología, la intervención en el paisaje más rural, la utilización de los materiales degradables, y no sólo el cambio y la inversión de los sistemas de representación, sino también de valores.

E. F.: ¿Hay un concepto de espectador pensado para este tipo de obras? La visualización de tu obra está a posteriori a través de un *google earth* o en el hecho de que tú sabes que está ahí.

S. M.: Es la mezcla de todo eso. Lo potente es que esté ahí, que sea accesible e inaccesible a la vez; totalmente accesible, porque puedes pasear por ella si vas a Roma, pero también es completamente accesible si sabes las coordenadas o si estás visitando Roma a través de sistemas cartográficos digitales, o si ves el video en la web. No estoy cerrando la experiencia estética, la estoy hipervinculando a estos planos de representación que te decía; pero lo potente, realmente, como en todo en el arte, es que necesite una pequeña llave, un

pequeño interés, un motor inicial de búsqueda; a diferencia de verlo en una pared simplemente dibujando, tiene una mediación, pero lo hace más democrático, por otro lado, porque lo puedes ver desde todo el mundo; no estoy intentando demostrar nada, simplemente estoy jugando con esas hiperrealidades que tenemos de contemplación y representación. Pero lo interesante de esto, a lo mejor, es que si te interesa realmente ver la obra, puedes pasear por la obra, ver el dibujo y entrar en internet; a lo mejor, las tres cosas. A mí, lo que más gracia me hace de todo, es entender el mapa cartográfico global como un lienzo en el que tú puedes inserir pequeñas bombas gráficas, cargados de significado y de historias que puedas ir sacando; no se trata de llenar de *stickers* una pared como te decía antes, sino de intentar vincularlo con las historias que están sucediendo ahí, como alternativa o como complemento del hipotético viaje que podrías hacer a ese lugar; evidentemente, si tú vas volando, las conexiones metafóricas son infinitas: sistemas de satélite que vigilan la propia obra, un sistema pseudo-divino de estar dibujando boca-abajo que sólo se pueda ver desde arriba, las conexiones con Nazca, ese tipo de tonterías que se han dicho acercad de para qué se hacían las marcas de Nazca...

E. F.: ¿Sientes tu obra más cercana a Dios o a Google Earth...?

S. M.: Ah, ¿pero Google Earth no es Dios...? (*riem*) Dios tiene mala hostia, porque los sistemas de satélite ahora mismo se pueden considerar así.

E. F.: Pensando globalmente en tu obra, quizás una de las cosas que estás consiguiendo es minimizar el soporte. Parece como si llegara un punto en el que soporte dejara de ser importante...

S. M.: Siempre me ha pasado. Yo antes tocaba la batería en un grupo de funk. Y cuando hablaba con baterías, los batería me decían “tienes una batería tal, ¿y qué platos usas...?”. “Ni puta idea”, y no sabía ni afinarla, soy muy cafre a la hora de no darle demasiada importancia al soporte; y cuando me encuentro con artistas que saben de acrílico o de papeles y me dicen “joder, tío, que acabas de utilizar un papel que no es el adecuado para tal...”. Hay veces que la cago un poco porque no le presto demasiada atención al soporte que estoy utilizando; lo que te estoy comentando es una contradicción, porque de la misma manera que soy multisoporte y puedo hacer muchas cosas y me intereso para que eso no degrade el medio ambiente, pues luego, por ejemplo, cuando estoy en el estudio, tengo un mogollón de papeles y no son a lo mejor los más adecuados. En ese sentido, me importa más lo que

estoy contando o el propio motivo que el futuro sistema de restauración de ese soporte o que el lienzo quede totalmente como sea... Con los ordenadores me pasa igual; lo tengo todo totalmente desordenado; si ves mi escritorio, flipas; yo edito el video, también; incluso a veces también meto la música. En ese sentido, en mis sistemas de producción me dejo llevar por la narrativa y el propio motivo que quede bien, que sea como yo quiero; ese es un pequeño defecto que te digo ahora, y precisamente a lo mejor lo estoy minimizando porque como estoy moviendo tantas cosas... De repente, a lo mejor esta azotea que dibujé hace diez años se empieza a craquelar porque lo estoy haciendo así y asá...; ésto nunca le ocurriría a un artista del método clásico que está pensando en la posteridad; a lo que me refiero es a que esto nunca lo haría un pintor clásico, que prepara sus telas, sus pigmentos y tal; en este sentido, esta nueva hornada de artistas que estamos en mil cosas, en multiformatos y tal y cual, tiene que haber un fallo y es que no puedes abarcarlo todo. Es imposible. Ahora, evidentemente, si me encargan una cosa o yo quiero que algo quede para toda la vida, sí que me informo y busco unos materiales duraderos. Pero, ¿cómo restauras el street art que has hecho espontáneamente o el póster que has pegado con cola? De hecho, estamos llegando a límites de absurdez como que la Tate esté planteándose ahora mismo llevarse el muro donde Banksy nosequé, o aquí el muro de Muelle de Carreras... Eso es complicado, y más cuando vives en un mundo efímero; si algo puede definir esta época, yo creo que es el hecho efímero.

E. F.: Y más vale que lo sea, porque, sino, no caben todas las obras...

S. M.: Claro, estamos generando tanta mierda, tenemos tanta excedencia de obras, que a mí no me importa que mis manifestaciones artísticas queden en un formato vídeo, en un formato digital, ni en un formato que luego la marea lo borre, ni que vuelva a crecer el campo y que ese dedo desaparezca. Ya tienes esa documentación; ese acto en sí mismo es el acto performático de hacerlo; es lo que te decía antes del dibujo: lo realmente potente es hacerlo, ese acto de definir los límites de tu dibujo, los límites morales. Ese es mi problema, mi problema es que no le doy demasiada importancia a los soportes. ¿Eso cómo se vende, y ésto cómo se mantiene? No tengo ni puta idea...

E. F.: De acuerdo, pero yo a lo que me refería con la pregunta no era a que sea un papel de buena o mala calidad, me refiero a que el soporte sea papel, a que sea la acera, a que sea la pared; creo que lo realmente importante es la imagen que tú colocas ahí.

S. M.: Minimizar los soportes; sí, me gusta eso.

E. F.: A mi lo que realmente me gusta es que la imagen es reconocible igualmente, que es algo a lo que todos los artistas creo que nos gustaría llegar; que hagas la obra que hagas y en el soporte que sea, tenga un punto de autoría que sea reconocible, sin que sea reprochable en el sentido de repetición; yo a un Tàpies lo reconozco, y tú también, pero lo reconocemos básicamente a base de repetición; en tu caso es más quizás una cuestión de la manera en la que tú interpretas la imagen porque la manera en la que tú llegas a hacer el dibujo para las azoteas de Corea, a la manera en la que llegas a la ilustración de la pared del restaurante, es diferente; por ejemplo, la imagen del campo, la peñeta, en Salamanca es diferente; hay un proceso, una observación, tienes una investigación y acabas desarrollando un proyecto. El proceso es diferente y, sin embargo, la imagen resultante yo sigo viendo que es de Santiago Morilla.

S. M.: Eso es lo que complicado, realmente.

E. F.: Ahora me ha venido a la mente uno de los vídeos de Corea en el que estás pintando en una azotea, y creo que construyes una retícula. Habiendo sistemas de proyección, ¿por qué Santiago Morilla construye una retícula?

S. M.: ¿Y cómo proyectas ahí?

E. F.: En ese caso es complicado, no lo sé, pero seguro que existe algún sistema de proyección aunque sea sobre la azotea que te evite la retícula; pero, buen, ése es un caso particular, y la retícula la aplicas también, por ejemplo, en BetArt, en Calviá, cuando ahí sí que podrías proyectar fácilmente. Pero no importa; a lo que quiero llegar es a que colocas la retícula, vas con el papel y el proceso se ralentiza. Ralentizar equivale a reflexión. Yo creo que tus obras transmiten una cierta calma. No sé cómo decírtelo... Es como si tú haces un dibujo de este vaso, por ejemplo; dibujas el vaso e igual te queda de puta madre en un dibujo de primera intención, pero igual el vaso lo dibujas mil veces, y el vaso número 1000 tiene un pósito, que es indescriptible pero está allí. En el caso de tus imágenes, hay un nosequé, no sé cómo definirlo –no soy un teórico y me cuesta a veces encontrar las palabras– que transmite algo de ésto; no sé si es por el tema del reposo, por el tema de la realización... Hay mediación de alta tecnología pero a la vez hay un punto de algo como muy tradicional. ¿Entiendes lo que quiero decir...? Te mueves en un terreno en el que yo creo que el ensamblaje

de todo éso es lo que produce esta imagen que es como reposada y a la vez como muy sintética, a la vez como muy oriental, a la vez como muy limpia, a la vez como muy digital... No sé muy bien ya porqué te comentaba ésto...

S. M.: La verdad es que no sé contestarte a ésto; no sé de donde vendrá, pero es un elogio, porque eso de que pueda transmitir lo intangible...

E. F.: La estética de tus dibujos, pese a ser dibujos manuales, tiene para mí reminiscencias digitales. Me dan la sensación de ser representaciones manuales de dibujos digitales. Y aquí quizás es donde pueda estar su calidad vital, como si fueran imágenes estáticas a punto de ponerse en movimiento. ¿Sabes qué pasa?, que trabajos con imágenes planas, con un aire de ilustración, hay bastante gente que los hace (...), pero hay pocos que funcionen tan bien como los tuyos cuando pasan al formato mural. En tu caso no sé exactamente qué es lo que hace que funcionen tan bien. Pensaba en esta reminiscencia digital como posible causa.

S. M.: Puede ser. Pero no nacen siempre digitalmente; hay veces que sí boceto digitalmente; hay algunas que nacen en el papel y mueren en el papel, otras que nacen en la pantalla y mueren en el papel, y otras nacen en la pantalla y no salen de ahí. Sí que dibujo con tableta. De hecho, yo no tengo ratón. Dibujo con tableta todo, me muevo por internet con tableta. Yo estoy con una tableta y con un bloc al lado. Lo que estoy es siempre manejando el lápiz... A la hora de crear las propias imágenes que luego se van a plasmar en muros y en paredes, la motivación es siempre la misma: blanco y negro, obsesiones cárnicas antropomórficas humanas y, es verdad, estáticas, muy icónicas, son presencias en caída, o en tropiezo, son presencias en movimientos congelados, en eso tienes toda la razón; o empostradas, donde el movimiento está congelado como si fueran esculturas; yo, por ejemplo, no sabría dibujar un *storyboard*; no puedo dotar de una secuencialidad a muchos dibujos, porque mi problema o mi condición es que trabajo cada dibujo como una entidad fija y autónoma. Quizás hasta que no lo veo completamente terminado, que tiene esa vida que yo le quiero otorgar, no paso a la siguiente, y no podría.. El problema de la secuencialidad de los *story boards* o del cómic es que la vida está en todo el recorrido; muchas veces, si ves una por una las imágenes de un cómic, no valen nada...; y ésa es mi obsesión por finalizar y terminar esa imagen. Y puedo llegar a ser muy pesado: hasta que no la veo... Cojo esa imagen, hago la foto del espacio, la coloco y no funcio-

na... Ese trabajo previo es muy cabrón, y muy obsesivo, pero también es intangible. No sabes qué es lo que ha pasado ahí. Quizás mi trabajo de cada cliente me ha ayudado a limpiar mi propio dibujo. Muchas veces me ha ocurrido que, limpiándolo, de repente he dicho "ésto es". No tenía que haber avanzado más, era aquí, al principio. Eso hace que trabajes el doble, porque hago el dibujo, luego lo escaneo, lo meto en el ordenador, y ahí limpio, y, si me doy cuenta de que he ido más allá, lo tengo que volver a hacer. Entonces lo que tengo son muchos dibujos, pero sólo uno sirve. Éso es una putada, pero claro, es un proceso lento y obsesivo.

E. F.: Sí, tienes que volver a hacerlo, pero bueno, es parte del proceso... Y lo que te decía de retícula.... Como comentábamos antes, en Calviá también utilizaste la retícula y ahí sí que podías proyectar.

S. M.: Sí, pero muchas veces me he dado cuenta de que si proyecto, tardo más. Si proyectas en un espacio público (los Boa Mistura, por ejemplo, lo hacen), tienes que esperar a que sea de noche, tienes que llevar un generador de luz, tú mismo te tapas con la grúa, el trazo y la comprensión... Tú no te haces a la imagen porque la estás calcando. De forma que no la comprendes a un metro de distancia. Si la haces con retícula estás acotando en tu cabeza los espacios, sabes donde están las cosas. Si tú la transfieres proyectada estás rellenando, pinta y colorea, estás rellenando huecos. Yo lo he hecho y para ciertas cosas está bien, ¿eh?; interiores, cosas pequeñas, cosas un poco más automatizadas. Pero si lo que quieres es una experiencia vital de hacer un mural y tienes el tiempo para hacerlo, ya te digo, yo lo hago con retícula y te sorprendes de que lo haces mucho más deprisa. Has reticulado en tu cabeza, has hecho la imagen tuya. No sé si me explico....

E. F.: Sí, sí, perfectamente....

S. M.: Entonces, a la larga eso es mejor, es muchísimo mejor. Estuve en Carrara en marzo y mayo, para la exposición que he hecho proyectando sobre las canteras de Carrara, y estuve en un taller de escultura de mármol, tradicional, pero también con las máquinas de impresión 3D en mármol; hablaba con los operarios de allí y tal, y un maestro artesano me enseñaba una escultura y me decía: "Mira, ésta la tengo que hacer al 300%, tres veces más grande; tardo menos con el sistema de medición manual, con el teorema de Tales, llevando correspondencias, con el sistema tradicional de acotado y los compases de toda la vida; tardo más haciéndolo con el escáner que con ésto. ¿Por qué? Porque hay una serie de figuras que tiene recovecos donde la impresión 3D nunca va a lle-

gar; la impresora 3D no va a llegar a un nivel de definición como el que yo llevo, con lo cual, una vez que termina la impresión 3D, tengo que meterme yo, pero como no me he hecho a la figura, tengo un tiempo para entender a esa figura y luego terminarla. Y luego, aparte, que encima no llega a todas partes; o sea, la tecnología está de puta madre, está muy bien, yo soy un fan de la tecnología, pero no soy un maniático irracional; hay ciertas cosas que no las puedes hacer con la tecnología y que aparte, hacerlas, sería de gilipollas. Yo creo que ese es el puto problema que nos pasa con muchas cosas en la vida, como con el desarrollo. ¿Qué es el desarrollo? ¿El desarrollo entendido como qué? Hay ciertas cosas que no implican una mejora de la calidad de vida o una mejora en la producción. Al revés, la están condicionando y la están encareciendo, y la están mediatizando. Nos están jodiendo el producto final, simplemente porque la revolución industrial nos ha llevado a ciertas cosas que no son simplemente mejoras en las condiciones laborales, al revés...; bueno, ahí ya me estoy metiendo en harinas de las que podríamos hablar mucho.... Pero manejar las herramientas de la tecnología no siempre, y no para todo; tu, si estás proyectando siempre, para hacer un mural, habrá murales que no puedas hacer y habrá formatos que no puedas acometer; y ése es mi reto; a mí la tecnología no me puede condicionar, me puede ayudar y me puede complementar, pero no condicionar; ahí está la ambigüedad y cierta parte del respeto que yo puedo tener en ciertos ámbitos cuando se preguntan: “¿Cómo cojones ha hecho lo de la arena en la playa?”. Si es un anamorfismo, te mueves un metro y ya no entiendes la figura.... Si el dibujo era una extrusión total de una cara, tú lo veías y era así... Entiendes, ¿no?, porque tú lo estás viendo en diagonal...

E. F.: ¿Y cómo lo hiciste...?

S. M.: Si te fijas, hay una serie de marquitas en el suelo; y luego, si tú interiorizas estas marcas hay unos rituales performáticos de paseo, de aquí a aquí, y de aquí a aquí, y de aquí a aquí... Hay unos gestos coreográficos, como de baile, que luego repites, pero con el arroz. Como lo que tú dices de repetir el dibujo del vaso mil veces, pero a lo mejor con tu cuerpo, con tu cabeza... Yo creo que el dibujo también es eso: interiorizar las formas, hacerlas tuyas, pero no sólo en los dedos, sino también llevarlas a la calle, a la vida y a tu forma de entender las cosas...

E. F.: Una vez habituado a ver en tu trabajo los cambios de formato, me sorprenden los cambios de registro: en *In Rem Verso* utilizas una imaginería muy popular y directa (la mano,

la peineta) y, en cambio, *Index Falls* parece alejarse del espectador convencional. Quizás de todos los trabajos, el que se me va más es el de *Index Falls*. En ambos proyectos el resultado final puede ser muy galerístico, pero las imágenes sobre las que trabajas pertenecen, yo creo, a circuitos opuestos... Me imagino que con esto convives bastante bien, sin problemas.

S. M.: Sí, porque no hay ningún problema en utilizar imaginerías de nueva figuración, que beban del cómic o del arte oriental, o del street art, porque el street art no ha hecho más que hacer un cóctel de todo ésto, publicitario y tal; pera mí lo importante para mí es poder hacerlo, poder proyectar sobre las canteras de Colonata y de Carrara imágenes de caídas que se puedan ver desde la propia carretera o la ciudad de Carrara, que el espectador, o el habitante o el espontáneo o el turista que va a visitar unas canteras donde potencialmente tu estás condicionando la extracción de la roca, donde tu estás condicionando su imagen. Ésa es la imagen que luego se va a materializar en ese mármol, en ese templo, en algo así como templos de poder, pero que son historias de caídas de trabajadores y de amputaciones en condiciones jodidísimas; en Carrara además hay un movimiento anarquista italiano muy cañero; Carrara te la imaginas como una ciudad muy rica, y ahí son caciques andaluces; ahí se han llevado el dinero siempre unos pocos. Éso es una cantera donde han trabajado unos oligarcas y unos trabajadores y operarios toda la vida en situaciones deplorables y con muchas historias de caídas y de muertes, y de tal y cual. Lo que pasa es que el material tiene esa nobleza que genera ese cortocircuito. Si me invitan a trabajar con ese material, ¿qué hago? Este material tiene esas connotaciones de poder, de riqueza, de opulencia... ¿Cuál es el nuevo poder ahora mismo?: el poder financiero. ¿Qué puedo hacer con el mármol?: pues lo que se ha hecho siempre, los frontones de los templos. ¿Cómo sería hoy en día la iconografía de un templo donde tú vas a venerar a tus dioses? Unos dioses anónimos, porque ahora mismo son unos dioses encapuchados que son los dioses financieros. Pues de esta manera, con una coreografía, además, de opresión y de acople entre nosotros, donde esas figuras que están en constante caída, son inseridas en los frontones de una manera como si fuera un puzzle, ¿no? Y esas figuras son las que yo proyectaba primero para luego materializarlas. Tiene un proceso un poquito más complicado de creación, pero luego se entendía porque era un proyecto que estaba pensado para la exposición; en ese sentido, la foto,

que a lo mejor es lo que has visto, creo que ha quedado muy potente. El condicionante ahí es el material. Ahí sí que me ha condicionado un montón el material. Me invitan a trabajar con un material que tiene de por sí esa potencia histórica, con esas connotaciones tan importantes.

Mi flirteo con el material siempre es un flirteo difícil, a veces frustrado como fue con la cera, con la que no me llevé muy bien en la exposición de ABC¹; en *Ornamento y detonación* era importante para mí derretir la figura y explotarla por dentro, manejar esas prisiones cárnicas que la cera derretía. Ese dinamismo, luego, sin embargo, en el mármol se ha hecho estático. Pero claro, el mármol tiene tanta presencia, es tan jodidamente autónomo por sí mismo, que me ha sido complicado. Mi primera idea era pintar las canteras, pero claro, tú vas ahí y ves las dimensiones que hay, ves la complicación de acceso, ves las condiciones en que trabajan, la poca seguridad, las dimensiones que hay y se me ocurre que lo único que puedo hacer es utilizar las canteras como un anfiteatro, iluminarlo, darle otra visión, una visión nocturna. Nunca se han visto las canteras iluminadas desde lejos como si fuera un faro. Un faro de la figura que podría llegar a ser o a condensar la propia cantera. Y, además, a nivel gigantesco. Y a partir de ahí empecé a tirar; pero siempre está el proceso éste de enterarme qué pasa ahí, este material para qué ha sido usado. Yo conozco a muchos artistas que utilizan la madera y hacen lo mismo en madera, que utilizan el mármol y hacen lo mismo en mármol. Entiendo que será más fácil; a lo mejor, yo, dentro de diez años estoy repitiendo mis *Tàpies*, como tengo una familia y yo qué sé..., o a lo mejor simplemente he agotado mi ciclo y mi proceso, que también se agota, y estoy haciendo lo de siempre, y no pasa nada, y estoy vendiendo; pero mi carácter es muy inquieto y entonces me parece raro que lo haga, pero nunca se sabe...

E. F.: Volviendo al tema del graffiti –aunque está relacionado con lo que has estado comentando de Carrara– quizás tu diferencia con el graffiti está en que has pasado de producir sobre el muro para producir imágenes para el muro, una noción mucho más parecida a producir site specific works. ¿Quizás eres un dibujante haciendo site specific works?

S. M.: Tú hablabas al principio del estudio y tal... Yo no me considero un artista de estudio; yo necesi-

to salir, tener retos y proyectos fuera del estudio. Aunque luego necesariamente pase la pre o post-producción en el estudio, a mí se me queda cojo el proyecto si sólo nace y termina en el estudio. Necesito un lugar específico. Quizás me he acostumbrado a ésto y estoy buscando los contenidos y las narraciones fuera del estudio, fuera de mí, pero es el proceso que yo me impongo; necesito entender el mundo a través de pequeñas investigaciones que yo mismo me creo o que me llegan de fuera y que me generan esa espita de investigación. Nunca lo he hecho, ¿eh?, pero creo que si estuviera durante un año o dos o “x” años sólo en el estudio, la obra sería muy distinta; no lo sé; saldría de otra manera, quizás más intimista... Sería más plana, menos rica en el sentido de... No lo sé, no estético, porque tendría más tiempo para relamer, y yo creo que eso sería malo para mí, porque yo tengo esa tendencia a hipertrabajar las imágenes; me es bueno pararlas, soltarlas, volver atrás, porque siempre tiendo a hiperproducirlas.

E. F.: ¿Intuitivamente, visualizas alguna meta....?

S. M.: No, tío, voy al *tran-tran (rises)*, voy al *tran-tran*. Hombre, tengo proyectos que me fliparía hacer. Cuando la gente ve mis proyectos piensa que este tío o tiene un montón de pasta, o está hiperreconocido, o tiene detrás a papi, o tiene un sistema de producción, o un mánager y tal... Y soy en ese sentido muy artesano porque me lo busco y me lo cocino casi todo yo. Tengo algunas ayudas, pero no tengo un sistema o un motor industrial detrás que me sustente. El vídeo lo hago yo, también. Un colega a veces me ayuda, pero todo es de un ámbito muy casero. ¿Que cómo me vería en un futuro? ¿A lo mejor con un equipo haciendo todo ésto? No lo creo. Estoy tan acostumbrado a la inmediatez y a que no haya tanta intermediación. Es muy personalista. A lo mejor es un problema, porque me está condicionando el tipo de obra que hago. Pero sin embargo entra en contradicción cuando alguien lo ve y dice “No, aquí hay una producción de más gente, ¿no? No, no puedes hacer esto tu solo”. “Sí, lo he hecho solo y además en tanto tiempo”. “Pues está loco”. Puede ser, pero es la única manera en la que lo puedo hacer. ¿Que cómo me veo en un futuro...? Pues ni puta idea. Yo creo que a veces me faltan las fuerzas, ya. Hay cosas a nivel de tamaño que no puedo acometer. Ahora tengo algún ayudante que otro y tal, pero como siempre hay el techo de la economía, lo que nos jode a todos, muchas cosas las hago porque son baratas o con el condicionante de hasta dónde puedo pagar personalmente. Estoy haciendo equilibrios entre trabajos de encargo y ésto, pero al final llegará un

1 *Ornamento y detonación*. Museo ABC, Madrid. Del 26 de maig al 17 de juliol, 2011.

momento por las condiciones o circunstancias personales en que ponga más acento en los trabajos comisariados o trabajos de cliente, y deje de lado esto; no lo sé, veremos. Por ahora, como soy muy bruto y muy obsesivo puedo mantener esas dos cosas y me planteo uno, dos o tres proyectos potentes al año. También me muevo mucho por becas, aunque ya estoy cansadito de viajar; no me presento a muchos concursos, pero durante dos o tres años he tirado de eso. Ahora ya no; estoy un poco parado. Eso te ayuda mucho, porque todo el trabajo de gestión, de intermediación, y de espacios y tal te lo consigue alguien más. Cualquier artista internacional o extranjero que esté haciendo esto mismo lo hace con un presupuesto que multiplica por diez el mío. Yo hice las cuatro azoteas en Corea, en un mes y medio, con un chaval que vino dos o tres días, a un ritmo brutal, pero yo estoy contento ahí. Es casi como el trabajo del deportista. Por eso te digo que acometer físicamente los espacios, a mí me pone. A lo mejor cuando lo

físico o lo económico me fallen, es cuando pararé un poco. Pero no me veo en un sillón de director de cine diciendo haz esto; a lo mejor es cuando me encerraré en el estudio y desarrollaré otras cosas más intimistas, pero no me veo coreografiando a los demás. (...) Lo que tú decías antes de lo intangible, creo que es porque yo me he implicado personalmente; interiorizar ese trazo, interiorizar ese dibujo que he reticulado a mano, yo creo que sale así porque lo he hecho yo. Ahí está en el límite con el arte conceptual, que me gusta y respeto, pero que en mi caso no reside ahí. En mi caso reside en otros valores, creo que más performáticos, de narrativas contextuales, de site specific. No es un trabajo de oficinista del arte, o de teórico del arte, de ideólogo, sino más de artesano. El oficio es lo que a mí me condiciona también. Hay veces que quiero salir de ahí también, que intento objetivizar y enfriar mi arte, pero creo que es muy caliente y está muy condicionado a lo que yo aguante.



Héctor Francesch

ENTREVISTA 19.03.2014

Localització: A través d'Skype, des de l'estudi de l'artista a A Coruña.

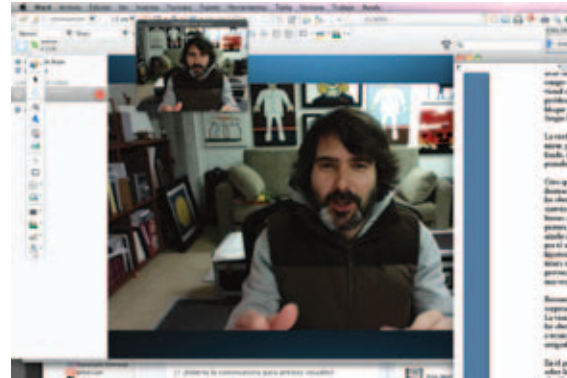
Material:

- 1 arxiu àudio MP3 (52m 48s);
- 4 fotografies (captures de pantalla).

ENRIC FONT: Hoy en día es sencillo investigar superficialmente sobre contenidos contemporáneos porque en la red está colgada bastante información. Igualmente, intento ir a la fuente siempre que sea posible. De entrada, te agradezco tu tiempo y tu atención. Te explico un poco el motivo del contacto. Como te he comentado, estoy escribiendo una tesis sobre la transversalidad y globalización de la cultura popular y la pintura contemporánea. La investigación tiene una primera parte de contenido más histórico y un bloque final con un trabajo de campo sobre cuatro artistas que vienen a plantear la hipótesis de que existe un artista visual contemporáneo que trabaja sobre la noción de pintura pero no tiene ningún problema en traspasar medios y disciplinas para expresarse. Los cuatro artistas de este bloque son Judas Arrieta (iconografía Manga), Santiago Morilla (del papel al muro), Sergio Mora (gran parte del trabajo es ilustración) y yo (todo tipo de imágenes).

La verdad es que te debo una disculpa, aunque tú no sepas el porqué: te tenía ahí, puesto en la lista de artistas para mirar, pero te tenía con letra pequeña. A medida que he ido investigando tu obra más a fondo, me he dado cuenta de que tiene más relevancia y contenido de lo que pensaba.

Creo que con tu obra pasa algo parecido a lo que ocurre con ciertas obras de grafiti e ilustración: parece que estén pensadas para la reproducción, y la "presencia" material de las obras pasa a un segundo plano. Has optado por un trabajo con unas imágenes tan sintetizadas y limpias, que te aseguras una reproducción prácticamente perfecta. Ése me parece el punto bueno; el punto quizás malo,



Imatge 565. L'entrevista amb Héctor Francesch va realitzar-se a través d'Skype.

es que la materialidad deja de ser relevante. La *delgadez* o la *superficialidad* de la pintura, me hace pensar, y no te lo tomes a mal, ¿eh?, en como si alguien se pusiera a añadir contenido y conceptualizara en las pinturas que se venden, por ejemplo, en IKEA. Te lo digo porque el acabado, incluso la estética, un poco de tienda de tienda de decoración para *hipsters* o *modernillos*, impoluto en su realización. Y me parece fenomenal, porque tienes unos elementos simpáticos y empáticos (los clicks, Homer Simpson...) que provocan un acercamiento por parte del espectador, que a lo mejor se cuelga el cuadro y, una vez colgado, es cuando se da cuenta de que hay todo un planteamiento detrás... ¿Voy equivocado con toda esta parrafada...?

HÉCTOR FRANCESCH: No, vas bien, vas bien... Sí, a primera vista parece que solamente es una cuestión estética, pero después por detrás, por lo menos desde hace una temporada, hay mucho más. Previamente, en mis inicios, quizás me preocupaba más de encontrar un camino estético, y ahora la estética la voy depurando más, el acabado físico de la pieza cada vez tiene más un aspecto que parece que está hecho por un máquina y no por un hombre, ¿no?; pero aparte de eso lo que me interesa ahora es la carga de contenido. Me interesa contar algo.

E. F.: La madurez estética de un artista a veces se puede valorar en la consistencia o en la duración del tiempo en el cual la obra perdura con una imagen estable y reconocible; en tu caso yo creo que el recorrido estético ya es suficientemente largo como para ver que la apariencia formal de las obras está muy aposentada. La estética ya está allí y ahora es quizás más un tema de contenido. Reconozco que he visto en directo poca obra pictórica tuya,

pero en las que he visto me sorprendió la limpieza del trazo y el aspecto serigráfico de tintas completamente planas... La visión de las obras reproducidas no permite apreciar prácticamente diferencias entre las obras de pintura y las serigrafías. Me gustaría hacer-te un par de preguntas referentes a técnica y realización: ¿las obras pictóricas están pintadas completamente a mano o incluyen partes estampadas serigráficamente?

H. F: Las obras pictóricas son todas pintadas a mano. ¿Qué pasa? Yo, cuando fabrico una serigrafía o cuando fabrico una pintura, para el espectador tiene aspecto de serigrafía, pero para mí tiene aspecto de computadora. Realmente, yo dibujo todo en una pantalla primero; sea una serigrafía o sea un cuadro yo me hago un documentophotshop o en el programa que sea y hago un proyecto de esa pieza. Pienso en las dimensiones que voy a hacer, busco los colores, busco cómo lo voy a hacer exactamente; busco la imagen, qué es lo que quiero. Una vez la tengo, evidentemente, es diferente planteármelo para una serigrafía que para una pintura. Yo tengo un taller de serigrafía en mi estudio, pero tengo un taller artesano. No me puedo permitir unos registros al milímetro, hay ciertas cosas que no puedo hacer. Con lo cual mi concepto serigráfico al hacer mis piezas es diferente que mi concepto en pintura. El concepto en pintura es lo que te venía comentando antes: empezó de una manera y a medida que voy haciendo, voy pensando cuando estoy en pantalla y voy dibujando, cómo lo voy a ejecutar después, qué problemas me puedo encontrar con los colores, en el montaje de las cosas. Cómo voy empezando una capa, otra capa... Al fin y al cabo, también en la pintura trabajo por capas, va una capa, otra capa, tal, tal, tal, ..., dejamos reservas, si quiero, de blancos y amarillos..., pero la pintura es 100% manual. Para conseguir ese aspecto industrial trabajo con cinta de papel carroceros y bisturí. Bisturí sobre la tela. Entonces es como consigo esos colores tan planos. No son Liquitex. Corría por aquí el bulo de que pedía las pinturas a Estados Unidos. No, la máxima calidad que tengo yo aquí es el Windsor and Newton normal y corriente; no sé si el Studio o el de gama alta, pero es Windsor and Newton. Y después tengo mucha pintura de botes de paredes de exterior, ¿eh? Es una cuestión de cómo se trabaja la pintura para conseguir esa pureza en la tinta plana, y cómo aplicas las máscaras, con el bisturí y con la cinta de carroceros.

E. F: Entonces, cuando la obra requiere tanta preparación previa con el boceto en ordenador, hacer un esquema..., hacer prácticamen-

te la obra por entero antes en otro formato como pueda ser el archivo photoshop, ¿no te planteas al final el porqué hacer esta obra pictóricamente? Me refiero, una vez la pieza ya está hecha en pantalla ya podría ser un plotter o podría ser un tiraje sobre el soporte que sea... ¿Por qué sigue habiendo una obra en pintura...? ¿Porque te gusta hacer pintura...? ¿Porque es más fácil venderla en el mercado...? ¿Necesidad tuya...?

H. F: Yo creo que es tan sencillo como que aún necesito mancharme las manos. Me lo he planteado mil veces, porque lo que hago yo lo puedo hacer con vinilo también, o *ploteado*, o llevándolo a un editor, haciendo muchas más copias, vendiendo más barato, pero yo creo que sigo necesitando mancharme las manos. Al fin y al cabo, un poco estoy en esto porque me gusta hacer cosas con las manos. Para mí, lo positivo es que yo no estoy siempre haciendo lo mismo; ni estoy siempre delante de un ordenador, ni estoy siempre delante de un lienzo, agachado en el taller, trabajando. estoy un poco aquí y otro poco allí; eso es lo que me interesa, y es que voy combinando varias cosas a la vez. No estoy siempre haciendo lo mismo. Desde luego, una parte muy divertida es la creación de la imagen; al fin y al cabo, yo no hablo de pintura, yo hablo de imágenes; entonces yo, cuando fabrico la imagen, la trabajo delante del ordenador. Muchas veces, cuando estoy contento con una pieza, cuando ya la tengo en pantalla, hasta me da pereza hacerla con pintura. Pero una vez está hecha en pintura, te sientes bien y dices "Joder, pues mira, me ha quedado de puta madre. No, no me ha quedado de puta madre..., ime ha quedado mejor aún que el dibujo de photoshop!". Muchas veces, cuando está el dibujo hecho en photoshop puede haber ciertas cosas que yo me puedo permitir "bueno, si esto no está perfecto-perfecto no pasa nada". En cambio, cuando está la pintura siempre estoy haciendo un retoque, otro retoque, otro retoque hasta que intento conseguir que quede lo mejor posible. Evidentemente, tampoco me importa que a veces quede también un pelillo por ahí o algún defectito, precisamente para que se vea que es algo manual. Mi pintura, con esas máscaras, acaba cogiendo un poco de capa y mucha gente se piensa que son vinilos. Queda tan pulido que no se ve ni el rastro ni la huella de una brocha, un rodillo o un pincel, y entonces la mayoría se creen que son vinilos, y no, es bisturí y cinta y está hecho a mano. Antes no usaba la cinta, lo hacía todo a pulso. Retrotransfería y lo hacía a pulso. Hay gente que le gusta más el acabado manual y otra gente a la que le gusta más el bisturí. A mí,

ahora mismo, me gusta más el bisturí. Me parece que tiene un acabado más perfecto. Yo creo que hay mucha gente que planifica igual que yo, ¿eh? Estamos en el siglo XXI, tenemos un ordenador con el que podemos hacer muchas cosas. Puedo prescindir de él, no tengo problema. Bueno, yo tengo esas herramientas en la mano y las uso. Es como al que le sale todo muy bien con acuarela y al que le sale todo muy bien con óleo; pues a mí me sale con un ordenador y con el acrílico. Cada uno, al fin y al cabo, usa un poco lo que tiene al alcance de la mano y va haciendo su alquimia y su historia para que le salgan las cosas

E. F: Sí, sí, sin duda; si no fuera pintor, seguramente ni te lo preguntaría, pero yo me he encontrado en el proceso de hacer piezas y en algunas fases planificaba tanto que al final me preguntaba: ¿qué estoy haciendo?, ¿qué me gusta más: pintar o planificar? Y hay gente que convive mejor y peor con este tipo de situaciones. Las tecnologías nos permiten plantearnos el porqué de lo que hacemos los que somos pintores. Y a lo mejor al final acaba pasando lo que comentabas: que es importante mancharse las manos o sentir la materialidad de la pintura, que es otra historia. En temporadas que pinto menos puedo encontrar a falta algo y creo que es ese sentido más táctil, más sensorial; por mucho que planifiques, la percepción sensorial no existe, es algo mucho más frío.

H. F: Yo necesito las dos cosas. Me gusta el ordenador y me gusta el taller.

E. F: Me impresiona de tu obra el tratamiento individualizado que haces de cada cuadro o de cada pieza. Te explico: a menudo nos encontramos con que las exposiciones de pintura son parecidas a un LP o un CD conceptual donde las obras son variaciones sobre un tema. A menudo, un artista exprime un hallazgo en una imagen para desarrollar una serie. En tu caso, una expo parece más bien un recopilatorio de singles, cada uno un hit diferenciado con su propia historia y desarrollo. Cojo como referencia la exposición *A veces veo esto... Pop por todas partes* y me encuentro un conjunto de once historias diferentes, consiguiendo en la exposición algo realmente rico a nivel visual y conceptual.

H. F: Claro, es que hay dos maneras de proyectar

estas cosas y preparar una exposición: una exposición con un solo tema y con repetición, y otra con temas diferentes pero que estén dentro de una generalidad. Yo creo que son todo temas diferentes y *singles*, como tu dices, pero están dentro de una generalidad. *A veces veo esto...* quiere decir mi manera de hacer, pues a veces veo esto: a veces veo el cuadro este de Picasso invertido y otras veces veo a Basquiat y a Warhol como reyes, pero están todos dentro de una generalidad muy amplia y muy abierta, porque no tengo nada cerrado, pero sí después cada pieza tiene su historia. Es lo que hablábamos antes, ¿no? Yo me planteo una imagen y estoy con una pieza en pantalla, o con dos o con tres, pero cada una es un proyecto diferente, cada una es una pieza en la que yo pongo todo de mi parte para intentar hacerlo lo mejor que pueda. Es por ahí, yo creo que sí, que lo has visto claro. Sobre esta expo, Verónica Escobar, que escribe para *A*Desk*, en Barcelona, me había hecho una crítica²; no es que hiciera un texto, irealizó una tesis, una tesis total! Es el mejor texto que me ha escrito nadie. És una tesis, no es un texto. Está muy bien.

E. F: Lo he leído; un texto realmente denso y trabajado, muy bueno. Cuanto más miro tu obra, más me gusta y más mordaz me parece tu sentido del humor. En un principio me lo tomaba más como un chiste fácil, pero cuantas más vueltas le doy, más me parece un humor sutil e inteligente. Imagino que conscientemente hay una cierta intención de utilizar el humor como una estrategia de trabajo, ¿no?

H. F: Claro. Vamos a ver, yo, por un lado, necesito divertirme cuando trabajo. Necesito divertirme y buscar el lado positivo. Por otro lado, necesito contar cosas y hacer ataques. Para esto utilizo la ironía. Yo hago que todo parezca que es *El mundo de Yupi* y a nivel estético todo es muy bonito y es gracioso; pero después le estoy metiendo por debajo diciendo "Eh, ojo, que también te estoy contando esto...". A veces hay algunas que son directamente ironía o ataque directo, con su estética, pero es ataque directo, y otras donde ese ataque es un poco más *light*. No sé, también hay muchas piezas que la gente no entiende. Por ejemplo, no sé

1 Galería Harmann, Barcelona, *A veces veo esto... Pop por todas partes!*. Del 12 de gener a l'1 de març de 2012.

2 Escobar Monsalve, Verónica. *Ironia, pictòrica, per al segle XXI. A partir de "Pop todas partes!" d'Héctor Francesch a la Galeria Hartmann de Barcelona* [en línia]. Barcelona: A*Desk, Critical Thinking. Magazine. Núm. 93. 10 març 2012 [consulta: 17 març 2014]. Disponible a: <<http://www.a-desk.org/spip/spip.php?article1336#top>>.



Imatge 566. Ceràmica de Sargadelos, amb els característics colors brillants sobre fons blanc.

si te das cuenta, la que están los dos bateadores de béisbol dándose palos, está un poco inspirado en esos desastres de la guerra de Goya, donde salían esas escenas súper cruentas. Esa fue una imagen que pinté antes del 15-M. Antes de que empezaran los movimientos del 15-M yo vi a dos tíos dándose palos; vi a los bateadores y dije “¿bueno, no tengo que poner a dos tíos dándose palos?”, y puse dos bateadores de béisbol. Y uno es Mariano y el otro es Rodríguez. Quedó patente cuando en uno le puse la flor socialista, y uno va de azul y el otro va de rojo. Y la gente ve esa pieza y no sé si la entiende lo suficiente, pero esa es una imagen directísima. Tiene su parte estética, porque a mí me gusta la estética, a mí me gusta lo bonito o es mi manera

de verlo; siempre ha sido así. Es una cuestión porque me gusta el diseño gráfico, porque me gusta la tinta plana, porque también me gusta el arte de los renovadores, como aquí, en Galicia, en los 60 y toda esta gráfica. No sé si conoces la gráfica de Sargadelos³, que siempre tenía mucho blanco y el color al lado; fue un proyecto de dos artistas, los dos se murieron hace ya mucho tiempo. Ya cuando estaba en el colegio, a mí me gustaba ver esos papeles blancos y esos colores brillantes de las xilografías y las serigrafías. la mayoría de mis piezas conservan mucho blanco, porque ese blanco consigue que los colores sean mucho más colores. Es algo que llevo en el ADN desde que soy pequeño, desde que estaba con el libro de literatura galega o de galego en el colegio y veía esas imágenes que ponían para ilustrar los libros.

Estaba estudiando otra cosa completamente diferente y yo veía eso. Y éso es de donde he partido yo. La gente me lleva al pop totalmente. Y no sé si realmente vengo del pop, es que yo realmente vengo de esa estética y, después, de mi aplicación generacional. Con lo cual, en lo que se ha convertido es en un Pop o en un Neo-Pop, como dicen. Después, ¿qué pasa?, la ironía, el humor y tal y cual pues tiene esa parte que sí que es el lenguaje del pop. Bueno, pues me he convertido en un artista Pop. No era mi intención, ¿eh? Es más, yo, cuando empecé en el arte, lo que menos

3 “Terres gallegues elaborades amb idees del nostre temps”. Aquest seria el lema que resumeix la identitat de Sargadelos, des que Antonio Raimundo Ibáñez, després d'establir una siderúrgia moderna el 1794 en el mateix lloc, tingué a principis del segle XIX la iniciativa de convertir les riques argiles gallegues en innovadors peces de ceràmica decorada. SARGADELOS [en línia] [consulta 25 març 2014]. Disponible a <<http://www.sargadelos.com>>.



Esquerra: Imatge 567. *Retrato ecuestre*. 2005. Acrílic sobre tela. 146 x 120 cm.

Centre: Imatge 568. *Ciervocam*. 2009. Acrílic sobre tela. 130 x 150 cm.

Dreta: Imatge 569. *No entry III*. 2010. Acrílic sobre tela. 130 x 130 cm.

me interesaba era el Pop y al final pues sí, me he convertido en un artista Pop, vale.

E. F: Si utilizas estrategias y contenidos del Pop, lógicamente, aunque no lo busques te lo acabas encontrando, ¿no?

H. F: Claro, claro...

E. F: Miraré lo de Sargadelos. Justamente quería comentar contigo la importancia del blanco y los colores tan limpios y definidos en tu obra, pero lo que no sabía es que ello te remitía a algo tan local y arraigado como Sargadelos.

H. F: Los dos creadores de Sargadelos fueron Isaac Díaz Pardo y Luis Seoane. Eso está en mi origen de verdad.

E. F: Mirando tu obra y revisando contenido de entrevistas en prensa, entiendo como influencias iconográficas en tu obra los clicks, la cultura urbana, televisión, cine, cómic..., y los intereses estéticos generacionales. ¿Hay algún otro interés en particular, como lo de Sargadelos, por ejemplo?

H. F: No, yo creo que son varias cosas. Ésto empezó un poco con los clicks, con el skate, con la cultura urbana, con el cómic, con la cultura de la televisión.... Ha empezado todo un poco por ahí. Ahora, quizá sigue habiendo cosas así. Es que hay un poco de todo. Sigo trabajando todo a la vez, igual que la historia del arte. La propia historia del arte es algo que sí se repite en mí. Por ejemplo, en el retrato de los reyes, por un lado, es esa ironía, ese humor, ese anarquismo, esa manera de protestar pero también es la propia historia del arte. Para mí la temática es más de la propia historia del arte que todo lo demás; primero es la historia del arte y después la rebeldía a la hora de coronar reyes a Basquiat y a Warhol. Lo veo más por ahí. Ahora, los clicks es algo que se ha convertido en un icono para mí, se han convertido en la “marca de la casa”, digamos. Nunca me dediqué a trabajar exclusivamente con ellos. Por ejemplo, yo, cuando tuve la primera expo en Barcelona en 2007, que es cuando un poco más estaba con apogeo con eso, en 2005, 2006 y 2007, siempre era un tercio de las exposiciones. Yo, si tenía 20 piezas en una expo, 7 eran de clicks, o 8 como mucho... Siempre he trabajado con muchos temas a la vez. No he hecho exclusivamente cosas de clicks. Por eso quizás aún me siguen quedando cosas pendientes que hacer con los click.No los he quemado. No me he dicho “Va, ahora voy a hacer todo con clicks”. Otras veces me apetecía hacer otras cosas. Igual que sigo haciendo otras cosas, como Chaplin, que le pongo el skate en la mano, la Lola Flores de Mujer Maravilla...



Esquerra: imatge 570. *Skate Chaplin*. 2011. Acrílic sobre tela. 100 x 50 cm.

Dreta: imatge 571. *Como me las maravillaría yo*. 2011. Acrílic sobre tela. 100 x 50 cm.

Trabajo muchos más iconos. Los clicks, pues eso, son marca de la casa, y vienen y van. No son personajes principales. No quiere decir que a lo mejor haya una pieza que diga “Este personaje principal tiene que ser éste”, pero andan por ahí, ¿sabes? Hay mucha gente que decía “Deja de pintar los clicks, que te repites!”. No, yo creo que no me he repetido nunca con los clicks. Yo creo que es algo que es mío y que vienen y que van. Cuando los quiero, los uso, pero cuando no los quiero, no los uso. Si los necesito, ¿porqué voy a rechazarlos, si me gustan? Yo, lo que necesito es pasármelo bien y me tiene que gustar lo que estoy haciendo, sino no me dedicaba a ésto. Para éso me iba a cualquier otro lado a tener un trabajo para sobrevivir aunque no me guste. Con este trabajo, sobrevivo o malvivo, pero al menos me gusta.

E. F: Pues me parece inteligente lo que comentabas de no “quemarlos”. A lo mejor parte del recorrido estético e iconográfico en tu obra que comentábamos antes que estaba muy aposentado, está en que utilizas todo tipo de elementos iconográficos y es cierto que ninguno de ellos lo has quemado; creo que es sensato por tu parte. Podías haber explotado los clicks en dos expos y ya está, clicks a saco; pero hay un uso inteligente y racional de las imágenes. Aunque las imágenes sean muy parecidas estéticamente, ninguna de ellas llega a cansar, lo cual creo que en el caso de pinturas que están en la línea de pinturas Pop, es de agradecer; hay artistas que abusan de sus recursos, y en tu caso creo que no pasa. Ha-

blabas de esta pieza *S.S.M.M.* del 2011, acrílico sobre lienzo, 180x120 cm., que expusiste el 2012 en la galería Hartman. Aparecen retratados los reyes de España pero sus cabezas han sido reemplazadas por las de Andy Warhol y Jean Michel Basquiat. Puedo entender cierto vasallazgo por tu parte a Warhol, pero me sorprende más la mención de Basquiat. Imagino que es más una cita en clave de historia del arte que de admiración personal. ¿Consideras a Basquiat una influencia para ti o nos quedamos en una cita referencia a la historia del arte?

H. F: Vamos a ver, te voy a hacer un inciso respecto a lo anterior, en el tema de la series; no hay repetición y es simplemente por no aburrirme. No puedo hacer todo sobre una cosa. Igual que también trabajo el ordenador y el taller, trabajo temas diferentes; sino, sería un aburrimiento. Respecto a la inclusión de Basquiat, yo, como artista, siempre digo que cuando me toque la lotería dejaré de pintar y me convertiré en coleccionista, porque a mí me gusta el arte. Como me gusta el arte, me gusta el trabajo de Basquiat, pero también me gusta el trabajo de Velázquez. Igual que utilizo *La vieja friendo huevos*, utilizo el icono de la figura de Basquiat. Para mí viene a ser lo mismo. Para mí se trata de historia del arte, no se trata de qué es lo que hizo exactamente. ¿Que me pudo influir...? Pues a lo mejor sí. A todos nos influyen muchísimas cosas; aunque después digamos a mí me influyen A, B y C, yo creo a todos nos influyen muchas más cosas a la vez. A nivel estético, Basquiat y yo no tenemos nada que ver, nada, nada, y de actitud probablemente tampoco. Quizá haya un poso ahí; yo creo que todos los artistas más o menos de nuestra generación, han estudiado, han visto quién fue y se han cuestionado lo que ha hecho, lo que hace uno mismo y cómo es esto. Otra cosa es pensar que fue una pena, porque el tío acabó como el puto culo. Para mí lo más importante de Basquiat –y quizás sí que es una cosa suya que puede haberme influenciado– y es que yo no soy un genio técnico, yo no soy ni un gran dibujante ni soy un gran pintor; yo lo que tengo es amor por lo que hago y que me sale del corazón. Es un poco como Basquiat. Como él mismo decía, Basquiat era el 80% de ira, él no tenía nada de técnica: bueno, yo creo que tenía una técnica innata: un borrón de los que hace él me parece una cosa muy difícil; yo no tengo la fuerza bruta de la técnica pero a base de tesón voy depurando mi técnica; no una técnica de academia, pero sí voy depurando mi técnica y lo voy haciendo mejor dentro de lo mío. Ahora, si tu coco no trabaja, tú puedes tener



Imatge 572. *S.S.M.M.* 2011. Acrílic sobre tela. 180 x 120 cm.

toda la técnica del mundo que no llegarás a nada. Tú comparas un Basquiat, con un 80% ira y 20% técnica y comparas un copista del Prado, que es 100% técnica, ¿y quién es el artista? Yo creo que un copista del Prado es fuerza bruta pura, que está bien y disfruta haciendo lo que hace, pero no está creando nada, no está aportando nada. Está reproduciendo, es fuerza bruta total y absoluta. Yo necesito que la sangre corra por las venas. Si la sangre no corre por las venas no pasa nada. Pero a la hora de trabajar, a la hora de crear tus imágenes y a la hora de dedicarte a esta profesión... Precisamente la semana pasada que te dije que estaba en la Fundación CIE, en Betanzos, dando la primera semana del máster de serigrafía. Yo terminé la clase diciéndoles que una cosa es la parte estética, con la cual yo no me meto. Yo digo esto está bien estampado y esto no está bien estampado, pero aquí la cuestión es que yo creo que mucha gente no vive de esto porque no quiere, porque no le echa todos los huevos que tiene que echarle. Es una cuestión de profesionalidad, es una cuestión de ¿qué te esperas de esto...? Tú tienes que levantarte por la mañana y trabajar y pum pum pum, y entonces conseguirás las cosas. Sinó, no lo



Imatge 573. *Cinco músicos*. 2011. Acrílic sobre tela. 100 x 100 cm.

conseguirás. Y hay mucha gente que no lo hace y por eso no lo consigue. Yo creo que es una cosa tan sencilla como ésa, ¿no? Hay unos pocos que viven de ésto porque hay muchos que no viven de ésto porque no quieren; no voy a decir que no saben hacerlo, porque yo creo que en las escuelas o en la vida todo el mundo te enseña cómo hacerlo, porque esta es una profesión como cualquier otra. O sea, el que monta un taller de fontanería es el mismo que monta un taller de pintura. Tú vente todas las mañanas a trabajar y ten el teléfono preparado para cuando te llamen y preparado para la guerra. Yo solamente me he dedicado a ésto en la vida y las he pasado muy putas, igual que lo estamos pasando muchos ahora. Pero l'única solución que he encontrado en situaciones que me han pasado, como la de llegar un día que digo "no tengo dinero para pagar la renta de este mes", ¿pues qué voy a hacer...? "Trabajar". En situaciones así, lo que hacía era ir al estudio cada día. Y cuanto más pronto, mejor; e irme cuanto más tarde mejor. Ya no es esa mítica de que la inspiración te pille trabajando; es que el cliente te llame y estés en el estudio, o que la galería te llame y estés produciendo, estés haciendo algo. Si no estás haciendo nada, pues "Vale, hasta luego, ya te llamaremos más adelante...". No, no, movimiento. Entonces... Bueno, yo creo la cosa va un poco por ahí... Bueno, se me fue la pinza a otro lado...

E. F: No, no, fenomenal... Volviendo a tu iconografía, me gusta el "comunismo" presente en tus obras: en un mismo nivel iconográfico tenemos una monja, Bruce Lee, Mickey Mouse o una escena de Picasso. Me parece un gran

ejemplo la obra *5 músicos*, también en la última exposición en Hartmann, donde hay tres referencias iconográficas diferentes tamizadas por el filtro de tu estilo, adquiriendo un aspecto unificado. Todos los elementos y las obras están tratados por un igual. Ahí está Picasso, ahí está Bruce Lee y ahí está Mickey Mouse y los tratamos a todos por igual. Todos son iguales ante tu ley.

H. F: Sí, sí, es así. Me gusta lo del "comunismo".

E. F: Yo creo que hacer hoy en día obra que pueda ser etiquetada como Pop, tiene el riesgo de caer en los clichés. Hay una serie de estereotipos que asociamos al arte Pop. ¿Miras a lo que se ha hecho en esta línea para evitar caer en los tópicos de otros artistas? ¿Te sientes relacionado con precedentes como Equipo Límite, Antonio de Felipe, incluso Eduardo Arroyo...? ¿Miras estas obras, la tienes en mente...? ¿Te sientes entroncado con esta tradición? ¿Cómo convives con este bagaje y pasado reciente...?

H. F: Pues mira, yo, la verdad, hablando de artistas Pop, precisamente el año pasado estuve en Barcelona y me encontré con Verónica Escobar, la persona que escribió la reseña en A*desk; hablando del arte Pop, yo le dije: "Joder, parece que yo estoy haciendo pop... ¿Tú cuántos artistas Pop conoces? Porque yo conozo a Antonio de Felipe y no conozco más. Y ella me dice, "...Pues conozco a Antonio de Felipe y a ti, pero seguramente hay más", y hay más. Yo empecé en la pintura de los pasos de estos hombres que yo te decía antes, imitando el estilo de estos hombres, yo no soy de escuela, yo soy de la "Escuela de los errores", darme hostias y levantare, darme hostias y levantarme, de equivocarme y copiar de aquí y copiar de allá hasta que llegó un momento, que es cuando aparecieron los clicks, cuando apareció todo ésto, porque llegó un momento que necesitaba pintar como Héctor Francesch, yo no podía pintar "parecido a". Yo tenía que ser yo mismo. Si quería dedicarme a ésto, tenía que ser yo mismo. Por eso es lo que te decía antes, yo primero empecé por un estilo, y ahora voy a por la carga de contenido, por el todo, que al fin y al cabo es estilo y contenido, que para mí es lo que es la pieza completa. Ahí es donde surgieron los clicks, donde surgió el skate, donde surgieron todos mis intereses. Yo tengo que pintar como soy yo, y entonces volví al origen, volví a lo que a mí me gustaba: ahí aparecieron los juguetes, el skate, la cultura de televisión... Ahí aparecieron todas esas temáticas. A partir de ahí, evidentemente, sí conozco la obra de Arroyo, sí conozco la obra de Antonio de Felipe; quizás me identifique más con la de Arroyo

que con la de Antonio de Felipe, porque aún siendo Arroyo un artista cero digital, la obra de Antonio de Felipe me parece extracomercial. Tiene la parte técnica, pero me parece extracomercial. No hay denuncia..., no hay nada, no cuenta nada. Él hace una cosa, no ya puramente pop, porque el pop siempre ha tenido una parte de denuncia y de revolución, una parte de quejarse; yo creo que él no se queja en absoluto, con lo cual, si tengo que pensar en hacer una pieza más comercial, siempre puedo mirar a la obra de Antonio de Felipe, pero acabo haciendo últimamente obras poco comerciales (*riu*). no es demasiado referente para mí. La verdad, no tengo muchos referentes, lo que hago normalmente es revisarme a mí mismo, cuestionarme a mí mismo, qué es lo que he hecho y qué es lo que hago, precisamente porque empecé copiando, y llegó un momento en el que dije “Vale, no voy a mirar nada de lo que hace nadie. Voy a mirar lo que hago yo e intentar reinvertarme y mejorarme a mí mismo”. A mí me ayuda mucho, por ejemplo, cuando hago una expo y veo las piezas colgadas e iluminadas. Me gusta ir cuando no hay nadie y revisar y verme a mí mismo, ver lo que yo expongo; yo tengo aquí un estudio grande, pero una pieza aquí, otra allí, otra del revés...; no lo veo de la misma manera, no lo concibo de la misma manera. Muchas veces me hago galerías en un Illustrator, me pongo las imágenes para imaginarme cómo será la expo. Ahí es cuando me analizo a mí mismo y aprendo, pero no suelo tirar de otras referencias. Es lo que te digo, puedo aprender a lo mejor más de Basquiat en la actitud para enfrentarme a hacer las cosas que a nivel estético, pero a nivel estético me puede llamar más la atención un libro, una portada de un libro o un diseño gráfico.

E. F: ¿Por curiosidad, conoces la obra de Óscar Seco...?

H. F: Es uno que hace unos paisajes con unas naves espaciales, ¿no? Sí, sí, lo conocí este verano, estuve aquí en la galería Trinta de Santiago.

E. F: En una entrevista comentabas: «Digamos que soy fabricante de imágenes a las que intento darles contenido, que comuniquen, que tengan mensaje». ¿Cómo llevas el hecho de que tus nuevas imágenes se produzcan a partir del sampleado o el refrito de imágenes externas?

4 Portabales, Pablo. *Héctor Francesch: Los bares son para tomar cañas y cafés, no para exponer* [en línea]. La Coruña: La Voz de Galicia. 1 diciembre 2013 [Consulta 18 març 2014]. Disponible a : <http://www.lavozdegalicia.es/noticia/coruna/2013/12/01/hector-francesch-bares-tomar-canas-cafes-exponer/0003_201312H1C10994.html>.

H. F: No siempre, no siempre..., pero no tengo problema. Quizás siempre hay una parte que está sacada de cualquier sitio, pero no hay problema. A mí lo que me interesa al final son el estilo y el contenido.

E. F: En la misma entrevista comentabas que estabas preparando un enorme mural para un centro comercial de Tenerife. ¿Se ha hecho el mural? ¿Sigues trabajando en ello...?

H. F: Eso fue un drama. No se hizo pero me lo pagaron. Yo todo lo negocié con el vicepresidente de la empresa, y llegó el hijo del jefe y dijo que no hacía falta. Después de haberlo tratado, hecho la imagen, el tío me llamó con el rabo entre las piernas y me dijo “Pues te pago y no lo podemos hacer”. Este hombre había visto la lona que hice para el hotel Mimic⁵ de Barcelona. No sé si lo viste en la web... Míralo y verás esta lona que se había hecho para tapar el edificio una vez terminado de construir, no una lona que tapaba la obra. Es una cosa que salió en muchas revistas de arquitectura y de diseño y tal y cual. Me habían llamado porque querían una cosa así, pero más pequeña, porque era de 7 x 16, eso era 18 x 40, y la de atrás era 18 x 20, o algo así. Protestaron los vecinos y la quitaron, ¿eh? Sí, sí, salió en El País. Se puso en el 2010 y la quitaron al cabo de un año y medio más o menos. En el Raval, con los balcones esos terribles y los vecinos protestaron...

E. F: ¿Algun proyecto inminente que puedas comentar...?

H. F: Pues me lo han confirmado hace dos días: me han comisariado para una exposición colectiva aquí en Coruña; están preparando la exposición *Lost & found*, sobre el Tsunami de Japón, sobre todas esas fotografías personales que se encontraron de gente que murió; nos han comisariado a seis artistas para hacer una expo. ¿Y qué más tengo...? Pues creo que no tengo nada más en este momento...

E. F: ¿A nivel personal, hay alguna ambición, algún proyecto que persigues a largo plazo?

5 L'Hotel Mimic de Barcelona va convocar un concurs públic el 2010 per dissenyar l'estampat de la lona que havia de cobrir la façana principal de l'edifici, dins d'una remodelació integral que va dirigir l'arquitecte Xavier Claramunt. Héctor Francesch va guanyar el concurs i el projecte es va dur a terme. El 2011, però, els veïns van queixar-se per la permanència de la lona, argumentant que no podia conviure de manera permanent amb els edificis de l'entorn, i el 2012 es va enretirar. Més informació a CIA, BLANCA. *Denuncia vecinal por instalar una lona publicitaria como fachada de un hotel* [en línea], El País, 13 gener 2013 [consulta: 17 de març 2014]. Disponible a <http://elpais.com/diario/2011/01/13/catalunya/1294884446_850215.html>.

H. F: A darles un buen futuro a mis dos hijas. A no sufrir, ¿no?. A hacer lo que hago, y cuanto más alto llegue, pues mejor. Tengo 36 años, voy para 37. Más o menos, hasta donde he llegado, no voy a llegar mucho más alto, creo. Nunca se sabe, ¿no? Más o menos toda mi vida he vivido y sobrevivido de mi trabajo. Pues mira, me he quedado en Coruña como artista local; bueno, no como artista local porque no trabajo el negocio local, ¿no? Me sigo moviendo por Madrid y Barcelona, por lo que salga. También antes trabajaba con tres galerías y ahora sólo trabajo con una. Trabajaba con Hartmann, que ya ha cerrado y también trabajaba con la Galería El sol que también cerró, cuando el año pasado había estado en Arco y tal y cual... Ahora me queda mi galería de Coruña, que es Moret Art. Ahora mismo es un momento un poco de resistencia. Estoy combinando la pintura con mis talleres de serigrafía, que los doy porque hay que pagar todos los gastos; antes no los daba, porque no lo necesitaba. Ahora he diversificado. A veces la gente viene directamente y me dice: “Quiero que tú me hagas un logotipo, o quiero que tú me hagas la gráfica de una web”. Voy combinando un poco todo eso. Si pudiera, me dedicaba a hacer deporte y a rascarme los huevos, ¿sabes?, y a pintar un mes al año, o a pintar cuando me apeteciese realmente. No la obligación de venir todos los días al estudio. Tú lo sabes igual que yo, no todos los días se crea.

Hay muchos días que estás en el estudio barriendo o pensando qué puedo hacer para no hacer esto y ganarme la vida. Es así. Yo cada año digo “Lo dejo”, lo que pasa es que esto suele ser por mayo, entonces ya llega junio y me cojo el verano, aunque ya muchos veranos me toca trabajar.... Esto es una carrera de fondo; tú estás corriendo una carrera y dices: “Ostras, no sé si voy a llegar hasta el final... ¿Paro o no paro?”. Y acabas siguiendo... Tal y como está el país, no me queda otra cosa..., no me queda otra cosa que hacer... Yo tengo colegas que no trabajan y tal, y no van a trabajar nunca en su vida. Yo no voy a trabajar de nada en mi vida; de esto voy a trabajar, no de otra cosa; hay que ser un poco realista, también. Por eso te decía ¿mi gran proyecto...? Darles una buena vida a mis hijas. Una vida normal, no necesito grandes lujos. Pagarles el colegio y que tengan una vida normal y corriente. Igual como yo con mi mujer, tener una vida normal y corriente. Ahora ya no es sólo esto de los artistas también comen..., los hijos de los artistas también comen, joder, y también van al colegio y quieren ir de excursión. Pues por ahí va la cosa. No sufrir, Enric, al fin y al cabo la vida ya te da muchas ostias. Mira, resistir con el mínimo de moratones.

E. F: Gracias por tu tiempo y tu atención. Seguimos en contacto.



Óscar Seco

ENTREVISTA 02.04.2014

Localització: telèfon, des del domicili de l'artista a Madrid.

Material:

- 1 arxiu d'àudio MP3 [52m 48s].

Óscar Seco (Madrid, 1964), porta gairebé 30 anys en el món de la pintura; ha aconseguit un estil característic i identificatiu que fa que el seu treball fàcilment reconeixible. Sovint qualificat com artista pop, desenvolupa en el seu treball una temàtica imaginària, on herois i malvats dels còmics i les pel·lícules de ciència-ficció de sèrie B, entre altres imatges de la cultura popular s'uneixen a referents de la història de l'art i la humanitat, conformant una obra plena d'ironia i sarcasme, amb una realització impecable. Paral·lelament al treball pictòric, realitza maquetes i vídeos estretament lligats.

ENRIC FONT: La primera vez que vi tu obra fue en la Galería Berini de Barcelona, el 2005; entonces yo también trabajaba con Berini; recuerdo que la visión de tu exposición me hizo sentir insignificante, por varios motivos: primero, por la cantidad de obra que colgaste, y, después, por la avalancha de imágenes de todo tipo plasmadas en unas obras que recordaban viñetas de cómic. Me impresionó el uso de colores vivos e intensos y el trabajo impecable y limpio. Lo único que relativizó el impacto fue la sensación de estar delante de obras con una capa fina de pintura. Siempre he tenido una cierta obsesión por la materialidad de la pintura, y entonces me pareció que, si bien estaba delante de un pintor, estaba delante de alguien que estaba un poco por encima del medio, que era un maestro manipulador de imágenes. Un poco parecido a lo que me ha pasado siempre con la obra de Dis Berlin, de quien me impresionan las imágenes pero no la presencia de las pinturas. Me pareciste, por tanto, un pintor quizás más intelectual que emocional.

ÓSCAR SECO: Sí, sí, perfecto. Podrías ser mi crítico... (rises).

E. F: He estado revisando estos días tu trabajo en visión retrospectiva y lo definiría como un collage pictórico de imágenes externas y apropiadas, muy bien ensambladas en función de tus intereses visuales personales. Me hace el efecto que narras una serie de historias personales y vas recurriendo aquí y allí a imágenes externas cuando las necesitas. Las imágenes apropiadas entiendo que lo son en cuanto elementos narrativos de la obra: es decir, si eliges colocar un Ultraman, es porque en tu obra desarrollará la función específica de Ultraman, independientemente de que te pueda interesar o no el personaje icónicamente. Por ejemplo, si yo coloco una imagen de Pumby en una de mis obras, éste no actuará como Pumby, porque sólo me interesa su val ór icónico y estético; entiendo que en tu caso sí que Pumby interpretaría a Pumby, ¿me explico?

Ó. S.: Sí y no. (...) En el caso de la reutilización de superhéroes, o de personajes de cómic, o ahora, que estoy utilizando Little Nemo, tiene una carga irónica; en el caso de los superhéroes, cuando los utilizaba en los cuadros de la Guerra Civil, eran combatientes de la Guerra Civil; Batman se podía aliar con los fascistas o Ultraman se podía aliar con los nacionales. Ahí, en este caso, actúan un poco como metáfora y se desvinculan de la imagen real; estoy utilizando mucho a Superman, haciéndole mil putadas: ahorcado, expectante... No sé si yo utilizaría a Pumby como a Pumby en sí, le daría otra carga más allá. Lo que pasa es que en este caso no soy de Pumby. Tú sí eres de Pumby y no sé en este caso cómo lo utilizas. También lo recargas con una metáfora o lo ironizas, ¿no?

E. F: En mi caso yo colocaría a Pumby porque me interesa su imagen en sí, pero desprovisto de significado. A lo quería llegar es que en tu caso, si colocas a Superman, aunque le hagas las mil putadas, que está allí agotado y quiere cambiar de trabajo, y cualquier historia, es una putada que le haces a Superman.

Ó. S.: Sí, sí, en este caso sí, pero Superman se involucra en los cuadros, es un personaje más del cuadro, en el caso de la Guerra Civil, o en el caso de estas ciudades destruidas que tengo ahora, con unos grandes pájaros muertos, y ahí Superman no ha podido hacer nada. Y entonces sí que le meto en la historia. Mis cuadros son muy narrativos y están involucrados dentro de la narración, dentro de cada de tema de los que estoy tratando.

E. F: Sí, justamente lo que quería decirte era esto, que interpretan su papel. Tú manipulas el papel que interpretan seguramente en



Imatge 574. *Laberinto 3*, 1995. Acrílic sobre tela. 180 x 180 cm.

Imatge 575. *Elefante demostrando la inutilidad de la ley de la gravitación universal*, 1998. Acrílic sobre tela. 180 x 160 cm.

algunas de las piezas, tienes el personaje ahí como si fuera un invitado.

Ó. S.: Sí, exacto.

E. F: Con lo cual, seguramente en la clave de tu obra estaría el hecho de elaborar historias narrativas donde insertas imágenes de la cultura popular o bien situas elementos fuera de contexto.

Ó. S.: Sí, sí, claro.

E. F: Dentro de tu imaginario personal, te listo una serie de influencias externas y me corriges si no voy bien, por favor: còmics en general, còmics americanos de los 50, películas de ciencia ficción de serie B, novelas de ciencia ficción, *Hazañas Bèlicas*, cartelismo en general, cartelismo de la Guerra Civil Española (en particular de Josep Renau), superhéroes, historia del arte en general, literatura en general, cine en general, álbumes de cromos. ¿Hay algo más que me haya dejado?

Ó. S.: No, realmente has dado en el clavo, porque desde siempre lo que más me ha interesado ha sido el cartelismo, mucho del cartelismo de guerras o entreguerras, principalmente los catalanes y valencianos, como Josep Renau, etc. Y luego el cine que me apasiona, claro. Me apasiona todo tipo de cine, lo que pasa que luego tengo la faceta, me imagino que como tú, de fan de la ciencia ficción; soy coleccionista de películas de ciencia ficción. Fíjate, se va un poco del tema, pero el otro día me contactó una editorial catalana de ciencia ficción, *L'Atelier 13*, y me ofrecieron cambiar to-

das las películas por un cuadro; bueno, una de estas cosas divertidas que te pasan por internet. Yo tengo unas cuantas pero bueno, las quiero todas, y ahora estamos en ese trato. Me imagino que a ti también te interesa ese tipo de cine por el tipo de obra que haces.

E. F: Sí, sí.

Ó. S.: Y la literatura, pues bueno, también me gusta todo tipo de literatura. En esta última serie que estoy haciendo ahora de pájaros caídos sobre ciudades, hay muchas influencias literarias, por ejemplo de Mijaíl Bulgákov, de *Los huevos fatales*, o de H. G. Wells, de *El alimento de los dioses*. Todo éso mezclado con *Godzilla* y la serie B norteamericana; ahí está un poco la base de mi trabajo. Aunque, como tú bien ya sabes, no todo es tan sencillo; la cebolla es muy grande y hay más capas, pero a grandes rasgos es un poco éso. Y todo lo que has dicho, estoy de acuerdo contigo; son mis referencias reales.

E. F: Luego hablaremos de los diferentes grupos de obra, pero antes me gustaría preguntarte por el método de trabajo. Hace unos días hablabas con un artista con ciertas conexiones con tu obra, y me comentaba que está en un proceso constante de acumulación de imágenes digitales metiéndolas en carpetas. Con este manerial en la mano, pasa directamente a la tela sin bocetos previos. Hablabas con otro artista, también con ciertas conexiones y me decía que sus obras pueden llegar a estar tan planificadas en Photoshop que hay



Imatge 576. *Sinfonía del nuevo mundo 9*, 1999. Acrílic sobre tela. 130 x 162 cm.
Imatge 577. *Invasion of the Scrotum-men*, 2001. Acrílic sobre tela. 65 x 81 cm.

veces en las que tiene dudas sobre si hacer finalmente el cuadro o llevarlo a un servicio de impresión.

Ó. S.: Sí, me pasa a mí, a veces, un poquito.

E. F: Si no te molesta, ¿me puedes hablar un poco del método de trabajo? ¿Buscas las imágenes? ¿Eres un coleccionista de imágenes? ¿Encuentras una imagen y ésta te sugiere la propia obra? ¿Pasas por un laborioso proceso de bocetaje manual i/o digital...?

Ó. S.: El proceso creativo, sí. Mira, yo lo que hago primero es buscar entre los muchos libros que tengo, y ahora también entre las imágenes de internet. Si voy a hacer pájaros del Barroco, pues me dedico a buscar “pájaros del Barroco”. Primero colecciono todo este tipo de imágenes, y luego lo que hago es dibujarlas. Cojo cuadernos de dibujo y los dibujo con lápices de colores. Me hago una especie de dibujitos, muy monos, que es lo único que se está ven-

diendo ahora, y me puedo hacer 30 o 40. A lo mejor i estoy 2 o 3 meses. Ahora he estado haciendo a la vez la serie de los pájaros y la de Little Nemo; pues lo que me hago son 30 o 40 bocetos –todos muy currados, ¿eh?–, sobre Little Nemo, y otros 30 o 40 bocetos sobre pájaros, y de ahí luego ya selecciono. Sabes que al final, si te haces cuarenta bocetos de pájaros, siempre hay diez que son los mejores, y los demás los vas desechando. Luego no quita que a la hora de traspasarlo al cuadro algunas cosas cambien, cosas que en el dibujo no quedan bien pero sabes que al pasarlo a cuadro funcionarán mejor, o algún color, o algo así; pero el proceso de trabajo primero es búsqueda de información, segundo pasarlo a dibujo y, después, selecciono la serie que quiero hacer, selecciono 30 cuadros y me pongo a hacerlos. El proceso creativo es éste. Dibujarlos muy bien hechos, y que me gusta mucho tener esos cuadernos enteros, y luego pues pasarlos al cuadro.



Imatges 578 i 579. Vista dels murals a Galeria 57, 2003.

¿El problema? A veces quedan mejor los dibujos que los cuadros. Y bueno, que te da mucha pereza, y ahora que las cosas están tan perras... Yo antes tenía un ayudante que me ayudaba a pintar los cuadros. Ahora los tengo que asumir todos yo, y si me pongo también con una maqueta, pues realmente no doy mucho abasto. Ahora he bajado un poco la producción, porque yo tenía una producción muy amplia. ¿Y qué te estaba diciendo...? Bueno, pues que el proceso real es éste. El problema es lo que te decía antes que se me había ido el hilo..., que a veces me da pereza pintarlos. Como bien decía tu compañero, a veces los tienes tan bonitos allá en el dibujo, que llevarlos al cuadro es un poco coñazo, pero bueno, es el proceso real.

E. F: Con lo cual el proceso es manual 100%.

Ó. S.: Sí, 100%. Lo único para lo que utilizo el ordenador –y yo no soy muy de ordenadores– es para buscar imágenes y escanearlas, o bajarlas de donde me interesan. Pero aplicaciones y todo esto, sólo cuando he hecho algún vídeo, que imagino que ya los has visto...

E. F: Sí, sí, los he visto.

Ó. S.: Pero eso además tengo a alguien que me lo hace... No suelo tocar demasiado las máquinas; para jugar a algún videojuego y para internet... Y poco más, jaja.

E. F: Si te parece, a partir del material de la web, me gustaría hacer un poco de revisión de la evolución. Comentabas antes que ésta no estaba actualizada; te lo confirmo, está parada en el 2008. Hasta el 2008 está impecable, porque la interfaz ya es una declaración de principios e intereses personales.

Ó. S.: Pero eso es lo que pasa con las máquinas; ahora tendría que volver a contratar a otra persona, eso está en flash, no se ve en según qué ordenadores... Estoy detrás de hacer una página nueva y actualizarla; la verdad es que estaba muy ilusionado con ésta, pero es compleja, y si quieres actualizar tienes que volver a pagar.... Ahora no me vale; si tú estás en un bar y “oye, mira, yo hago esto”, como no tengas una *tablet* o algo así, sabes que no se va a ver, porque está en flash. O sea, que me toca hacerme otra nueva... Pero perdona, coméntame. (...) Sí, sí, la web era realmente una declaración de intenciones total: libros antiguos, álbumes de cromos, otra cosa que me ha gustado siempre y he utilizado mucho en mi obra, y quería hacer algo similar. La página web era eso, como mi álbum de cromos.

E. F: En la web tienes los cuatro grupos de obra hasta el 2008. En las primeras obras, el sistema de collage de imágenes permitía el ensamblaje sin buscar un referente final figurativo ni construir una escena con una visión

de perspectiva tradicional. Estoy pensando, por ejemplo, en la serie *Utopias y Laberintos*, del 1995 al 1998. Eliges imágenes figurativas y las ensamblas, e introduces elementos de laberintos y formas geométricas abstractas, construyendo al final un espacio nuevo, un espacio no visto, con una escena global final que contiene elementos figurativos pero no tiene que ser forzosamente representacional. En una crítica de José Marín-Medina en 1999, justamente se refería a tus obras como un “No-lugar”, donde conviven paisajes holandeses con plana e intensa iconografía pop¹. Exploras la superposición de planos, con diferentes niveles de información, a la manera de capas solapadas, como si pudiéramos tener varias narrativas funcionando al mismo tiempo. Ahora comentabas tú el concepto de capas de cebolla, con distintos niveles de información, a la manera de capas solapadas como si pudiéramos tener varias narrativas funcionando a la vez.

Ó. S.: Sí, sí.

E. F: En el grupo *Apocalipsis y Mundos Paralelos*, entre 1999 y 2002, seguimos con las citas y el ensamblaje de imágenes y la superposición de planos, como en la serie *Sinfonía del nuevo mundo*. Luego ya pasamos a las viñetas numeradas, como *Invasion of the scrotum man*, con alusión más directa a comics y material gráfico.

Ó. S.: Sí, mi obsesión por los cromos, como habrás visto. Quería hacer una colección de cromos que tú no habrás visto; me hice una página web, en la que quien conseguía completar toda la colección de cromos a través de internet –te estoy hablando de una época en la que todo esto estaba empezando y mucha gente no sabía muy bien cómo iba–, se le daba un cuadro en la galería. Teníamos una página con un álbum virtual. Nadie lo terminó al final, pero bueno, era otra idea (...). En ese momento sí que me interesaba mucho la tecnología. Luego ya me dejó de interesar y me dije: “Yo, a lo de siempre”.

E. F: Creo que es en este momento es cuando empiezas con las espectaculares puestas en escena, como las instalaciones sobre murales en Galería 57 (2001) y Ferran Cano (2002). ¿Quizás es aquí donde puede que se note más la influencia de haber trabajado en los decorados de cine...?

1 MARÍN-MEDINA, José. *Óscar Seco y el No-Lugar*. El cultural. 31 gener 1999.



Imatge 580. *La tierra permanece 3*, 2002. Acrílic sobre tela. 170 x 250 cm.

Imatge 581. *Batman en el mundo de Kirby*, 2004. Acrílic sobre tela. 200 x 200 cm.

Ó. S.: Sí, yo es que había trabajado antes en el cine. Trabajé durante diez años, haciendo decorados. Y siempre me apetecía, no me costaba nada; me gustaba pintar este tipo de murales para colgar encima los cuadros. Todo eso acompañado con maquetas que fueron cada vez de mayor tamaño. Sólo pintando me aburría. Entonces intenté hacer algo más. Al hacer una exposición no sólo yo me lo tengo que pasar bien. Me di cuenta de que el espectador se lo pasaba mucho mejor si, de repente, en una exposición, metías un mural, cuatro o cinco maquetas, una proyección de video... Salir un poco del mundo de la pintura, aunque todo tiene relación. La pintura siempre ha sido la base de mi trabajo, pero sí que le quise dar otro pequeño aliciente con este tipo de construcciones de maquetas o los murales, etc., etc.

E. F: En el tercer bloque “La tierra permanece” (2001-2004), me parece encontrar una explosión total de las imágenes que te interesan mezcladas con imágenes personales, aludiendo al descalabro de las civilizaciones y a una hipotética venganza de la tierra, con un mensaje casi ecologista de fondo que parece decir “hasta que la tierra aguante”.

Ó. S.: El título de la serie es un libro de George W. Stewart, “La tierra permanece²”. No llega a ser de ciencia ficción, es una distopía y un libro muy bueno, un clásico de la literatura norteamericana.

Es un homenaje a este señor, George W. Stewart.

E. F: Me parece encontrar también un mensaje de fondo: insereixo en las pinturas todo aquello que me plazca, hasta que aguanten. Hay algunas donde fluye una narrativa surrealista y otras en las que las citas, cuando son identificables para el espectador, hacen la obra doblemente atractiva, como en *Batman en el mundo de Kirby*, de 2004.

Ó. S.: Sí, sí.

E. F: El 2004 llegamos al grupo *La guerra civil española*, serie que se expone bajo el título *Sin noticias de interés*. Según la información que aparece en *Arte en tiempos de guerra*³, la serie se inicia en 2002 y finaliza con la exposición en Ferran Cano, en noviembre de 2007 (en la web, la obra va del 2004 al 2007).

Ó. S.: Luego se llevó a algún sitio más; sí, estuvo en Nacho Valle, en Valencia⁴, pero podríamos decir que sí, que se termina con la expo de Ferran Cano. Es lo que realmente movió Ferran Cano per Alemania y en las ferias.

E. F: El título está sacado del último parte republicano tras la derrota en 1939. Dentro de la iconografía utilizada para desarrollar el

2 STEWART, George W., *La tierra permanece*. Barcelona: Editorial Minoutauro, 2004. Colección Kronos.

3 CABAÑAS BRAVO, Miguel; LÓPEZ-YARTO ELIZALDE, Amelia; RINCÓN GARCÍA, Wifredo. *Arte en tiempos de guerra*. Madrid: Consejo Superior de Investigaciones Científicas, 2009. Biblioteca de Historia del Arte. ISBN: 978-84-00-08867-5. p.381

4 *Sin noticias de interés*, Galería Valle Ortí, 8 de maig al 15 de juny, 2008.

grupo de obra, destaca la reutilización de la cartelería, en particular la de Josep Renau. Dentro de la mención que hace de ti Dolores Fernández Martínez en el capítulo *La guerra nos da forma, o el impacto de la imágenes en una sociedad...*, hay una crítica extensiva a los artistas de tu generación, de que “en realidad, no tiene demasiado interés por ahondar en el conocimiento de aquel tiempo”.

A partir de lo que he ido viendo y leyendo sobre la obra, entiendo que buscas más bien una reivindicación de la memoria que no una toma de posición en el conflicto; te conviertes en un espectador neutral de los hechos, con un explícito intento de “ser imparcial y no defender más a un bando que a otro”⁵. Tu trabajo me parece altamente relacionado con la persistencia de la memoria, o la reivindicación de la vigencia de la memoria en el presente, como si no existiera una diferencia temporal, sino que todo coexiste en el momento actual. El compromiso está con la recuperación de la memoria y no en la toma de posición con uno de los bandos, ¿no? Pero, ¿es posible la recuperación de la memoria histórica con la desdramatización que haces de los hechos...?

Ó. S.: Eso está claro. En este caso no quise defender ni un bando ni el otro, y éso se ve en los cuadros. Pero primero, siempre sale la vena izquierdista que pueda tener yo y segundo, los carteles de las izquierdas son mucho mejores que los de la derecha. Una imagen de la poca cartelería que tenían los nacionales es imposible que pueda competir con una imagen de Renau. Los nacionales se dedicaron más a la radio y a las nuevas tecnologías; los carteles los dejaron más en desuso. Aparte, las grandes imprentas se quedaron en Barcelona y Valencia, y los buenos artistas también se quedaron en estas ciudades. Al final, pues quieras o no, los carteles de la izquierda son mejores que los de la derecha y dan mucho más juego: los puños alzados y esas armas en alza...; no tienen nada que ver unos con otros. Yo intenté ser muy imparcial, y lo he dejado muy claro a la hora de realizar exposiciones porque no me quería posicionar ni con un bando ni con otro. Era una especie, como bien has dicho tú, de relectura de la memoria, era un tema que me apetecía mucho; como verás en mi obra, siempre me han interesado la destrucción, la lu-

cha, las guerras, todo lo malo que hace el hombre; y en este caso sí que quería tratar el tema de la Guerra Civil, porque, de la misma manera que soy un apasionado de la Segunda Guerra Mundial, ¿por qué no voy a utilizar la Guerra Civil Española? Y bueno, pues ahí está la serie.

E. F: Entiendo que hasta cierto punto, desde el lado del espectador, ironizando e incluso ridiculizando los hechos, menosprecias la idea de un conflicto armado. Descargas al arte de toda militancia. Pero ante la obviedad de que uno de los bandos rompe a sangre y cuchillo lo que entre todos se ha decidido democráticamente, ¿no te cuesta adoptar una postura de imparcialidad? Casi que me cuesta entender cómo se puede ser imparcial.

Ó. S.: (*Rises*). Se intenta ser imparcial, pero como ya te he dicho, al final se te nota. A mí se me nota el rasero (...). Pero fíjate, de esta serie la verdad es que habré vendido el 80%, me quedan muy poquitos cuadros, y eso que había cuadros grandísimos. La mayoría han terminado en colecciones americanas o alemanas. Y aquí en Madrid, o en España, algo se ha comprado, en Valencia, en Sevilla. Te estoy hablando de cuadros de 3 x 2, de aquellos que decía “este cuadro no lo voy a vender en mi vida...”, y al final hasta éstos se han vendido. (...) En Alemania me obligaron a quitar un cuadro porque tenía esvásticas. Ya sabes que en Alemania no se puede utilizar la esvástica. Yo les explicaba a los periodistas que no era la esvástica de Alemania sino que era la de la guerra civil española. (...) Por un lado también tenía cierta complejidad el haber de enfrentarte al espectador porque nunca sabías qué cara pondría. Estás hablando de política española y la gente se queda un poco a cuadros. Estaba muy contento con esa serie y me da pena haber vendido algunos cuadros. Y con los que me quedan sigo haciendo exposiciones. El año pasado hice una exposición en una sala que se llama Las Cigarreras⁶, en Alicante. De esta serie me quedan muchas maquetas; éstas me las he comido, pero bueno. Ahora voy a hacer una exposición en El Punto y llevaré alguna de éstas. Esa serie la verdad es que me ha funcionado muy bien, y pensaba que me la iba a comer toda...

E. F: Si nos ceñimos a la esfera del contenido en este grupo de obra, las obras de los artistas Fernando Sánchez Castillo o de Francesc Torres son formalmente muy diferentes a la tuya, pero conectan conceptualmente por la

5 ALBALADEJO, Julia. *La estética pop del horror*. La Opinión, 2 de març 2007.

6 Centro Cultural Las Cigarreras, Alacant.

recuperación de la memoria histórica. Me imagino que conoces su obra. ¿Qué opinión te merece?

Ó. S.: Hace poco nos juntaron a los tres para hablar del mismo tema. Son puntos de vista diferentes. Para dar una conferencia, Francesc Torres es una maravilla: es un tío que habla fenomenal, el auditorio se ríe..., y yo cuando hablo en público en una facultad soy más bien patético; es curioso, a la hora de enfrentarse Francesc Torres al levantamiento de tumbas..., y Castillo, aunque Castillo ha tocado más la imagen de Franco... Ha utilizado también otros iconos de la Guerra Civil. Mira nuestro amigo Eugenio Merino con toda la movida que ha tenido ahora con la obra de Franco y la nevera. La gente nunca se ha metido con Castillo ni le ha metido una demanda la Fundación Francisco Franco, y Castillo mira que le ha hecho putadas a Franco... Le ha enterrado la cabeza y le ha hecho de todo y nunca la Fundación se ha metido con él. Y en este caso, Eugenio Merino ha tenido un par de demandas. Conclusión: al final, las cosas, si se tratan de una manera irónica y divertida, como creo que es tu trabajo, o el de Merino, o el mío, la gente no lo entiende, y se queda descolocada, y de ahí todas esas demandas que ha tenido Eugenio Merino. Tú no puedes bromear con Franco. Si haces una especie de caricatura, que eso era lo que hizo este señor, lo que hizo Merino, entonces te meten demandas. El tema de la figuración en España es algo que no se acaba de entender; no le gusta a nadie; todo este tipo de lenguajes que hacemos nosotros el público se lo toma un poco a jauja. No sé qué pensarás tú, saliéndonos un poco del tema; por ejemplo, en Catalunya, el tema de la figuración está complejo; en Valencia, está más aceptado un tipo de pintura como el que hacemos tú y yo, más pop, pero en Catalunya Berini cerró, yo ahora me he quedado sin Ferrán⁷. Debería buscar galería en Barcelona, pero no sé dónde recalar porque, realmente, la figuración en Catalunya no está muy bien aceptada, sobretodo este tipo de figuración pop. No sé qué piensas tú; creo que ya lo habíamos hablado alguna vez.

E. F: Te diría que tradicionalmente sí que ha habido como un rechazo. ¿Sabes qué pasa? Como aquí está todo tan parado, pasan tan pocas cosas, es realmente complicado valorar lo que es aceptado y lo que está rechazado en este momento. (...) Si te parece, volviendo a la obra, después de esta serie, nos encontra-

mos que en un artículo del 2008 en El mundo⁸ se comentaba que tenías la intención de, después de cerrar el tema de la Guerra Civil, trabajar a partir de la Biblia. La verdad es que me parece una idea muy atractiva para tu obra. No creo haber visto obras sobre el tema: ¿desestimaste el proyecto?

Ó. S.: Hice varios cuadros pero me resultó demasiado complejo. ¿Cómo te lo diría...? Me leí toda la Biblia y empecé con el Génesis e hice cuatro o cinco cuadros; la avalancha de conocimientos era tanta, que lo dejé porque me pareció que era demasiado. También tuve un problema en Arco con lo de Jesucristo, me empecé a meter en berenjenales extraños y me dije que “esta serie sí que me la voy a comer entera”. Aparte lo dejé porque la avalancha de información era tanta, que me pasaba todo el tiempo en internet y sacando información; se me ocurrían mil maquetas... Ahora voy a retomar una del Arca de Noé estampada contra una montaña y con todos los animales ahogados. Lo dejé porque se me ocurrían tantas cosas, que no podía. Abarca demasiado, creo yo.

E. F: Te lo preguntaba porque cuando lo leí me costó muy poco imaginarme tu obra trabajando sobre la Biblia.

Ó. S.: Iba a coger las destrucciones, el Dios castigador, el hijo de puta... La imagen esa del Arca de Noé hundida ya era toda una declaración de intenciones. Lo que me interesaba de la Biblia era ese Dios destructor de fuego, de engaños, del becerro de oro, pero aún así me pareció tan complejo que lo mandé a hacer puñetas...

E. F: Como la obra mostrada en tu web termina el 2008, he estado buscando tu producción posterior a partir del seguimiento en galerías y referencias varias. Si no estoy equivocado, desde la serie de la Guerra Civil, has mostrado dos nuevos grupos: *Caidos del cielo* y *Little Nemo in Secoland*. Visto desde fuera, hay un salto en el tiempo. Habitualmente hacías referencia a mundos de un pasado más o menos reciente, a mundos que estimulan en mayor o menor medida nuestra memoria, bien sea histórica, bien sea memoria visual, obligándonos a hacer un ejercicio de reconocimiento y situación; si bien las fuentes en tu trayectoria habitual eran de material impreso del siglo XX y mayoritariamente extraídas de

⁸ Torres, Salva. *Superhéroes y monstruos en la Guerra Civil* [en línea]. El Mundo, 11 maig 2008. [Consulta: 28 de març 2014]. Disponible a <<http://www.elmundo.es/elmundo/2008/05/09/valencia/1210348868.html>>

⁷ Es refereix a la Galeria Ferran Cano, que va tancar el 2013.

cultura popular; parece que cambias de contexto, pero no de estrategias. Donde antes teníamos cómics, películas y carteles, ahora encontramos pintores barrocos: Frans Snyders (1579 - 1657), pintor flamenco de animales y bodegones; Pieter Claeszoon (Pieter Claesz, Burgsteinfurt, 1597-1660), pintor barroco neerlandés especializado en la pintura de bodegones; Jean Siméon Chardin (París, 1699 - 1779), uno de los más importantes pintores franceses del siglo XVIII, conocido principalmente por sus naturalezas muertas y sus retratos⁹.

Ó. S.: En la serie de los pájaros sobredimensionados me apetecía bajar un poco el tono del color. Ya estaba un poco saturado del color con todo lo de los carteles y, si bien, ya había empezado en la Guerra Civil con alguna obra en blanco y negro, o con colores así ocres y tal, me apetecía hacer una sería más conceptual, como lírica, por decirlo de alguna manera. Esos pájaros sobredimensionados se dejaban caer en ciudades: el Líbano, Berlín, Bruselas bombardeada durante la primera guerra mundial, o ciudades modernas asoladas por terremotos. Para mí ha sido un período de relajación. Solamente gastaba el blanco y negro y me apetecía hacer algo como si fuera un fotógrafo, como si hubiera viajado en el tiempo y hubiera sido un cronista de guerra. Son como fotografías, y me encontraba esto: en Filadelfia un pájaro caído, saltaba en el tiempo y me iba a la Primera Guerra Mundial, me iba a Varsovia... Quería descansar un poco, más que nada del color, y limpiar un poco todos estos laberintos, etc, etc, y no ser tan barroco. Siempre he sido muy barroco. Incluso en el momento de montar las exposiciones, ahora intento hacer exposiciones más limpias. (...) Pero sigue siendo un poco lo mismo, que ya sabes que no cambiamos tanto los pintores, y ahora estoy mezclando todo un poco; estoy con Little Nemo y sin Little Nemo pero mezclando paisajes con pájaros... Aún así, la producción ha bajado mucho con lo de la crisis. Antes los cuadros eran de 3 m., ahora lo máximo son ya de 162 x 130 y mucho dibujo. Yo antes tenía 2 o 3 ayudantes y ahora, por ejemplo, las maquetas se han parado; éstas sí que me cuestan mucho de producción, pero de producción económica; una de estas grandotas, sólo el metacrilato me supone 1.000€ y luego tener una persona que me eche una mano... Y las maquetas se han dejado de

vender. Si antes trabajaba ocho horas al día, ahora trabajo cinco y con tranquilidad. Hay que tomárselo con más paciencia.

E. F: Es la crisis, es lo que hay.

Ó. S.: Sí, sí, es lo que hay, tampoco pasa nada. Yo no me puedo quejar. Yo sigo tirando haciendo cosas, sigo con lo que tengo y tampoco me estoy preocupando mucho de tener esa gran producción que tenía antes. Antes tenía más expectativas, había muchas más ferias, que si Ferran te llevaba a unas ferias, que si el galerista de Madrid te llevaba a otras... Ahora, claro, los galeristas no van a ferias. Entonces, claro, está todo muy parado. Doy más clases, como tú, seguramente; ahora también doy más talleres, para ocupar más tiempo y porque también hay que vivir. Eso es lo que hay, es la realidad. Con el video, por ejemplo, he dejado ya de trabajar. Eso sí que lo he dejado parado.

E. F: Respecto al tema del blanco y negro, me ha hecho gracia tu comentario de volver al pasado, porque parecen escenas congeladas y me recordaban los dibujos paralelos con que ilustrabas los dioramas en la web, que siempre iban acompañados por un dibujo similar a una viñeta de cómic.

Ó. S.: Quizás salgan de esto, fíjate por dónde. Yo empecé haciendo las maquetas, las fotografiaba y en photoshop les metía un fondo, y eso luego lo viraba a blanco y negro y, al ser así de temas bélicos y tal, parecían totalmente fotografías de época. (...) Y de ahí sí que viene toda esta utilización del blanco y negro porque me gustó mucho el photoshop con las ideas de las fotos de las maquetas; de ahí salió toda esta serie en blanco y negro.

E. F: Un par de cosas más y ya acabaremos. Si bien en tus obras siempre ha habido un componente surrealista de elementos situados fuera de contexto, en general siempre me ha parecido ver un componente narrativo, como si pudiéramos interpretar cada cuadro como una escena.

Ó. S.: Los dos son importantes, tanto el componente surrealista, que me sigue gustando mucho, como lo narrativo; yo soy narrativo puro y duro, pero me apetece siempre mucho poner un componente irreal, surrealista.

E. F: En la producción reciente -te hablo de una visión de las imágenes que he visto vía internet, no he visto las nuevas obras en directo- me parece intuir a veces un elemento nuevo, un poco a la manera de Neo Rauch o de escuela de Leipzig, donde hay citas paisajísticas no argumentales, como si las historias que puedas contar puede parecer que podrían pasar a un segundo plano dejando

⁹ Disponible a: <<http://www.trinta.net/exposicion.php?id=43#texto> [consulta: 10 de maig 2015].



Imatge 582. *Descanso dominical*, 2007. Acrílic sobre tela. 67 x 81 cm.

entrever unos estímulos estéticos más irracionales; como si eligieras imágenes sugerentes donde la narración pasa a ser secundaria, como si lo que importara fuera el impacto de la escena. Por ejemplo, la lucha entre el cangrejo de río y la langosta¹⁰. O quizás todo ello es simplemente consecuencia de la reducción de elementos: antes había quince elementos en múltiples capas y ahora es más como un diorama pintado.

Ó. S.: No quiero ser tan barroco ahora, no sé. En ese cuadro, por ejemplo, que dices tú de los cangrejos, o del bogavante y la langosta, he querido simplemente reflejar esa imagen. Ese cuadro barroco con esos dos monstruos peleando. Por ahí aparece también *Litle Nemo*. Volveré otra vez al barroquismo porque ahora me están saliendo unos dibujos muy barrocos, pero bueno... Y lo de la escuela de Leipzig, pues no lo sé. Siempre influye todo, ¿no? A mí, cuando estaba en Alemania con Ferran y me venían las galerías y me decían que yo era el Neo Rausch español, por Dios... Je, je, pero sí que hay ciertas concomitancias, de alguna manera.

E. F: En una crítica reciente leía una referencia a la burbuja inmobiliaria con la representación de los edificios en ruinas¹¹. ¿La burbuja inmobiliaria está detrás de los edificios en ruinas? ¿Realmente la cosa va también por aquí?

¹⁰ Es pot veure l'anàlisi de l'obra en les p. 70 i 71.

¹¹ Manzano, S. *Óscar Seco presenta su obra en La Lisa Arte* [en línia]. La Verdad. Albacete: 1 desembre 2012. [Consulta 28 de març 2014]. Disponible a < <http://www.laverdad.es/albacete/v/20120201/cultura/oscar-seco-presenta-obra-20120201.html>>

Ó. S.: Hombre, no, eso es un comentario que puedes hacer; algo tiene que ver, pero tiene mucho más que ver con todo lo que hemos estado hablando anteriormente de esa carga de cine, literatura, etc., que con la burbuja inmobiliaria. Lo que pasa es que creo que dije sobre uno de los cuadros que eso es España, el equipo de fútbol en primer plano, y detrás los edificios en ruinas; el cuadro iba sobre el Líbano, e hice una referencia a la burbuja inmobiliaria y a la gente atontada con el fútbol –a mí no me gusta nada el fútbol. Era una ironía.

E. F: Hablábamos antes de influencias de la cultura popular. ¿Tienes influencias de pintores españoles, algún bagaje tipo Arroyo o incluso durante los 80 las Equipo Límite...?

Ó. S.: Justo ahora en Mayo me van a hacer una exposición en Valencia, en Punto, con el Equipo Límite. Y sí, pues claro, esto de referencias todos las tenemos, pero también puedo tener referencias de Millares; me gustan mucho Millares y Tàpies, pero también me gustan nuevas generaciones; estos señores que comentabas antes que vas a utilizar tu, también me gustan mucho: Santiago Morilla me gusta mucho, también Judas Arrieta, me encanta lo que hace, y luego, de gente más joven, todo lo que tenga referencias figurativas me puede interesar más que esa pintura más lírica y abstracta que pueda haber en el mercado. Y, ahora, mucho dibujo.

E. F: Sí, el dibujo arrasa, últimamente.

Ó. S.: Sí, ya te contaba que yo arranco los dibujos de los cuadernos, les pongo un marquito y los estoy vendiendo todos. Pero me gusta emmarcarlos, no ponerlos en chinchetas. Me gusta Jesús Zurita, no sé si lo conoces. Es un chaval de Granada que hace unos murales espectaculares, y es buenísimo. Y gente de mi generación, pues los amiguetes. Yo comparto el estudio con Mateo Maté. Somos agua y aceite. Y también soy muy amigo de un chaval que se llama José Luis Serzo.

E. F: Me gusta mucho lo que hace Serzo.

Ó. S.: Pues ese fue mi ayudante. Este pinta como los ángeles. Éste pinta mejor que tu y yo juntos. Este me ayuda a mí a pintar los cuadros. En la serie de *La tierra permanece*, la mayoría de los cuadros se los curró él. Y éste está ya en otro nivel, pero nos seguimos viendo. A veces se le va un poco la olla y se va demasiado a la ilustración fantástica, para mi gusto, pero este chico pinta fantásticamente bien, y deprisa como no te puedes ni imaginar. Ahora cuando cojo a alguien para que me ayude con los cuadros pienso “el Serzo, ¡qué bueno era!”, y es que ahora la gente no tiene ni puta idea de pintar...

(...)

■

Sixe Paredes

ENTREVISTA 01 > 07.10.2014

Localització: estudi de l'artista a Nou Barris.

Material:

- 4 arxius àudio MP3 (19m 7s, 7m 13s, 11m 56s, 7m 56s) .
- 1 fotografia de l'artista a l'estudi.



Imatge 583. Sixe Paredes davant una obra en el seu estudi.

Vaig intentar el contacte amb Sixe Paredes a través del correu electrònic personal, filtrat per la seva assistenta, de Kognitif. A causa de les seves llargues absències de Barcelona, motivades pels viatges a Sudamèrica, després d'uns mesos de gestió, no vaig aconseguir concretar una entrevista. Una trobada casual al Festival de Murales de La Escocesa va propiciar que em rebés al seu estudi, a Nou Barris, l'octubre de 2014. Vam fer un cafè al tradicional bar de la cantonada, per passar a realitzar l'entrevista en el seu estudi.

ENRIC FONT: Te comentaba que eres pieza relevante del puzzle en el que se está convirtiendo mi tesis. Te explico: mi punto de partida es la transversalidad y globalización entre la cultura popular y la pintura contemporánea. En tu caso, me pareces pieza clave porque:

- eres un artista que sale de la calle y es comisionado para realizar un mural en la fachada fluvial de la Tate con motivo de la histórica exposición del 2008;
- empiezas pintando en la calle, y luego pasas

a exponer con galerías y centros de arte de primera fila, pero continuas pintando en la calle (no me equivoco, ¿no?);

- empiezas utilizando la ciudad como lienzo, pero también produces pinturas, esculturas y objetos comerciables dentro del *high art*, con lo cual te mueves en ambos circuitos a la vez;
- has conseguido ser deseado por coleccionados y a la vez eres venerado por chavales que pintan en los muros;
- tu trabajo ha evolucionado, en una de sus vertientes, hacia el muralismo, y casi podría decir hacia el muralismo monumental;
- acostumbrados como estamos a que la pintura mural que encontramos en la ciudad tiene referencias importantes a una estética popular urbana, en tu caso las referencias a pintura de la modernidad van en aumento. Pienso, por ejemplo, en la intervención reciente en Ciutat Vella con alusiones a Joan Miró. Te entroncas, por tanto, en una tradición con mayúsculas...;
- a la vez, entre otras referencias, te sumerges en culturas precolombinas ancestrales...;
- has sido capaz de generar unas imágenes válidas para dos mundos culturales completamente alejados en todos los sentidos: nuestro entorno local y las culturas andinas.

Uf, mucho ¿no? Todo ello, para argumentarte el porqué de mi interés por hablar contigo.

Si te parece, comentamos un poco primero tu ubicación dentro de los circuitos, después hablamos un poco del muralismo y luego vamos a por la obra en sí.

S. P.: Me parece bien.

E. F: Me apabulla un poco, en sentido positivo, el hecho de que independientemente de que hagas dibujos, telas, esculturas, murales..., el lenguaje es el mismo. A piñón, pero sin forzarlo, como si hubieras conseguido ese estatus en el cual tu código es éste y ya no tienes que forzar nada, que siempre es tu registro. Es como cuando te pones a producir en el estudio, y hay días en que las cinco primeras horas son sólo un calentamiento, hasta que en la hora seis todo empieza a fluir; parece como si tú estuvieras permanentemente instalado en la sexta hora.

S. P.: Es complicado que alguien vea una obra y diga "es de fulano"...

E. F: Pero en tu caso, yo creo que sucede; en la pintura, por ejemplo, se ve; en los tapices, se ve; en la cerámica, se ve...

S. P.: La cerámica me gusta mucho. Me parece algo fantástico. Aunque sea un tópico, me gustan los cuatro elementos, y me gusta haber aprendido tanto de un sitio totalmente diferente a mi cultura. Estuve trabajando la primera vez con cerámica con una gente que lo único que compraban para hacerla era carbón. Todo lo demás lo sacaban de la naturaleza: la pintura la hacían ellos con unos minerales; los pinceles con pelo humano y unos bolígrafos encontrados a los que les quitaban la mina, y el horno con unos ladrillos también encontrados... Y aquí siempre estamos con el “¡Uy, que no tengo el pincel y no puedo pintar!” y corriendo a la tienda de bellas artes...

E. F: Aprovecho, ya que nos hemos puesto a hablar sobre la obra, y te hago un par de preguntas al respecto: uno de los temas a los que doy vueltas a menudo con el graffiti en general está en el tema de la reproductibilidad de las obras en la red. Teniendo en cuenta el carácter efímero de la mayor parte de la producción urbana, el hecho de que una obra sea fácilmente reproducible e identificable la sitúa con ventaja. Tu obra funciona muy bien en directo, pero a la vez, por su combinación y justo balance entre líneas, tintas planas y el uso del color la hace prácticamente perfecta para ser reproducida digitalmente. Me imagino que eres consciente de ello. No sé si lo has buscado, te lo has encontrado...

S. P.: Lo estoy intentando. De vez en cuando hago búsquedas a ver qué ocurre..., porque hay muchísima gente que te puede hacer cosas a nivel de imprimir. Pero sólo he tenido que denunciar un par de veces, porque había una gente que había bajado imágenes y había impreso un mechero..., pero es a lo que te arriesgas poniendo obra en la web.

E. F: Mi comentario iba más en el sentido de que tu obra parece muy adecuada para ser vista reproducida en la web sin que desmerezca la calidad. Hay obra de algunos pintores que pierde matices una vez vista en la pantalla.

S. P.: Sí, no cambia mucho, es tal cual, ¿no?

E. F: Sí, es lo que comentaba con un compañero tuyo que, al final, es como si muchas obras de graffiti estuvieran pensadas para ser vistas a través de la pantalla.

S. P.: Muchas piezas que la gente cuelga a lo mejor duran dos o tres días. Luego viene alguien y pinta encima.

E. F: Sí, claro. Tienes un currículum que yo definiría como evolutivo; hay artistas básicamente estáticos, pero en tu caso te mueves, vas por una línea y cada vez vas más allá y más

profundamente.... ¿Cómo creador, cómo te defines?

S. P.: Es la pregunta del millón, porque me considero graffitero, también me considero muralista, también me considero un pintor, me considero un escultor... También me considero un artesano... Es un poco difícil, porque estoy en medio de un montón de cosas. Hay gente que hace graffiti y hace graffiti, pero yo no puedo considerarme sólo un graffitero. Tengo el alma de graffitero porque vengo del graffiti. Si no hubiera hecho graffiti no pintaría cuadros. Realmente no sé con qué palabra me podría definir.

E. F: Creo que para muchos tu participación en la exposición de la Tate el 2008 significó un punto de inflexión, un “ya hemos llegado por fin a dónde alguien tenía que llegar fuera quien fuera”. Encarnaste el espíritu de mucha de gente que imaginaba el día en el que graffiti llegara a donde tenía que llegar. ¿Cuál es tu valoración personal ahora que ya tenemos una cierta distancia? ¿Cómo valoras tú el hecho de que un arte que en teoría está hecho para la calle entrase por fin en un museo?

S. P.: Bueno, yo creo eso fue un hito, ¿no? Fue una puerta abierta al mundo. Ningún museo tan importante como la Tate Modern había abierto las puertas –y no sólo las puertas, la Tate abrió literalmente sus muros– para que se hicieran los grandes murales en su fachada. Yo creo que eso fue un hito y significó un antes y un después. Habría mucha gente que se daría cuenta entonces de que esto no es una broma. Hay muchos coleccionistas que están invirtiendo, y hay galerías y museos que han abierto sus puertas. Un antes y un después. Repercutió a todo el mundo, no sólo a los que pintaron allí. Abrió el mercado e incitó a la gente a seguir de alguna manera. Aunque en este país la envidia es muy mala, más que la envidia hubo un sentir de admiración y de que si uno ha llegado, ¿por qué no pueden llegar más? Por ejemplo, Banksy ya ha hecho una carretera enorme, y todo el mundo lo odia... Si no llega a ser por él, a lo mejor muchos no estaríamos donde estamos, o el conjunto entero de todo no estaría donde está. No hay que tener envidia o celos, o criticar. Hay que darle un valor.

E. F: Leía artículos en tu blog y me fijaba en las fotografías de una pieza pintada en la calle la pasada primavera, *Universos Paralelos*. Creo que era en Montgat. ¿Cómo se lleva la gestión entre lo que vendes en una galería y lo que “regalas” al espectador transeúnte? Entiendo que en tu caso sería muy difícil entender una de las dos vertientes sin la otra pero ¿el



Imatge 584. *Universos Paralelos*. pintura mural. 2014. Montgat.

posible cliente lo entiende de la misma manera? ¿No supone un problema para un coleccionista que él tenga que pagar por poseer una pieza y a la vez tu “regales” una pieza a la comunidad cuando la pintas en la calle?

S. P.: Bueno, pero no creo que afecte nada. En la calle nunca se lo van a poder llevar ni nada parecido. En la calle es una expresión, una técnica, un mundo paralelo y luego el trabajo de estudio es otro. Los dos se retroalimentan y la gente lo puede entender. No creo que haya ningún problema en eso. Lo veo como algo natural. Si viniera de Bellas Artes no pintaría en la calle, pero como vengo del graffiti es normal que siga haciendo murales en la calle. En la calle avanzas, experimentas, te adaptas a la arquitectura, a la energía que hay ahí en ese lugar. Muchas veces cuando voy a pintar a la calle no llevo ningún boceto ni nada. Llevo la pintura y, depende de lo que me provoque el espacio, voy a hacer una cosa o otra. También en la calle, por ejemplo, no hago personajes. La calle no me mueve a hacer figurativo.

E. F: Tengo una cierta curiosidad por la estructura que se mueve alrededor de tu trabajo. Pintas en la calle, expones en galerías, trabajas con encargos comisionados, te envío un correo y me responde tu asistente... A menudo aparece Kognitif por en medio. Casos como el tuyo creo que ejemplifican una nueva versión de artista, que va un paso más allá de la fórmula de las últimas décadas de binomio artista y galería. Entran más agentes en la escena. ¿Me puedes hablar de ello? Más fácilmente, si yo quiero encargarte un mural o hablar contigo, ¿quién sería mi interlocutor...? ¿Kognitif...? ¿Sixe...? ¿N2...?

S. P.: Bueno, mi asistente es la pareja del director de Kognitif. Kognitif es un gestor cultural y, desde que empezaron han tenido una actitud y una

historia que me ha gustado mucho, y entonces siempre he ido colaborando con ellos. He creado un vínculo y han ido superándose y haciendo muchas cosas. Han gestionado muchas cosas para mí de una manera muy elegante. No está la ambición del dinero, está el amor al arte y la pasión por todo esto. Hay mucha gente que no tiene nada que ver que han entrado en este mundo. Yo creo que tiene que ser así, que no sólo tienen que estar las galerías, tienen que estar los gestores culturales..., pueden entrar otras personas; el concepto de “galería, artista y se acabó”, no es suficiente; el galerista consigue unas cosas, y hay otro tipo de personas que te van a conseguir unas cosas totalmente diferentes. A lo mejor no está el aliciente del dinero tan fuerte por el medio, está el amor por el arte y el amor por hacer algo. Por ejemplo, con lo que comentaba del mural de Miró: tres años detrás de un proyecto; no había un gran beneficio en hacerlo, sino que había la intención de hacerlo; lo vamos a conseguir, si hay que cambiar seis veces el dibujo, pues se cambia, pero lo vamos a conseguir. Y eso está muy bien porque se nota el amor por esa cosa que tú quieres hacer. El dinero está claro que a todo el mundo nos hace falta y sería ridículo decir que a mí no me interesa. Me interesa porque tengo que pagar un alquiler, tengo que vivir. tengo que comprar un material... Pero es importante la forma en la que se hacen las cosas. Que entren otro tipo de personas o de gestores, pues me parece bien, creo que es interesante. También porque así, entre todos se activan; sino, el galerista estaría ahí imaginándose que te tiene atado con una cadena y que perteneces a su propiedad y no es así. (...)

E. F: De la misma manera que todos vemos que las galerías han de renovarse de alguna manera porque parece que la fórmula ya no funciona, asistimos al nacimiento de nuevas figuras que son las que pueden capitalizar la renovación. Tenemos el ejemplo del muralismo; en nuestro país seguramente es todo un poco más torpe, pero tú has participado en eventos como Asphalt en Charleroi donde hay una dinámica pública para hacer esto. Hay muchos más elementos dentro de la estructura del artista que yo creo que es interesante poner en evidencia.

S. P.: Hay algunos galeristas a los que no les hace gracia que tú trabajes con un gestor cultural o que hagas según qué tipo de cosas porque se les está escapando el pescado entre las manos. Tiene que haber nuevas iniciativas porque están cambiando las cosas. Son alicientes para que se renueve todo un poco.

(...)

E. F: Si te parece, pasamos a hablar un poco de muralismo. Parece que en los últimos años hay una vía del arte urbano, en concreto de la pintura urbana, que ha evolucionado hacia lo que llamamos muralismo. Tú eres uno de los artistas que lo desarrolla. ¿Cómo ves el futuro del muralismo? ¿Se podría llegar a considerar una disciplina diferenciada? ¿Adónde nos dirigimos con los murales?

S. P.: Yo creo que sí que hay un futuro. En todas las capitales del mundo se están realizando grandes murales. Yo creo que l'única ciudad del mundo que no tiene grandes murales es Barcelona. Me quedé alucinado cuando me comentaron que en Toronto el ayuntamiento se gastaba 3 o 4 millones borrando los murales de la ciudad y de repente dijeron "vamos a cambiar el chip". Cedieron un montón de zonas para pintar, la gente estaba contenta, consiguieron acuerdos publicitarios, hicieron rutas turísticas..., y al final resultó ser un negocio, porque ganaban 2 o 3 millones al año. En vez de perder, ganan dinero. Tienen a la gente contenta, porque los chavales y los artistas pueden pintar, y generan un movimiento artístico. Y mientras tanto, aquí, en Barcelona, parece que está prohibido. No se puede. Ahora han dado cuatro paredes para ir a hacer murales, pero tienes que pedir el permiso, tienes que ir tal día... No hay una libertad real. Conclusión: para mí, sí que tiene futuro. Yo voy pintando en muchas partes del mundo y veo que la cosa sigue adelante. Habrá un momento que parará un poco porque ya no habrá tantos sitios, y tendrá un colapso; pero se mantendrá, creo yo.

E. F: Quizás la función del muralismo urbano se parece cada vez más a la de las esculturas en espacios públicos, que están mayoritariamente gestionadas por el sector público. Tú eres una de las personas más expertas en este país en el tema del muralismo...

S. P.: (*M'interromp*) No, no, hay otras personas por encima mío. Por ejemplo, el Aryz, un chico joven que me supera. Ha pintado por un montón de sitios. Como es joven, no quiere encerrarse en un estudio. Como muralista internacional, yo creo que está en lo más alto. Yo soy justo y te podría decir "soy yo", pero sé que és él. Es un chico, para mí, fantástico: humilde, buena persona, se las podría dar pero no se las da... O Suso33 o Eltono, que ahora ya no vive en España pero ha estado residendo aquí durante un montón de tiempo; no todo el mundo le conoce, pero para mí es otro gran artista internacional; pinta mucho en todo el mundo.

E. F: Tú eres parte de El Equipo Plástico.

S. P.: Sí, El Equipo Plástico, con Eltono.

E. F: ¿Seguís en activo? La información en la web se acaba en el 2012¹.

S. P.: Sí, porque cada uno de los componentes tiene su trabajo personal. Y ahora dos de ellos acaban de tener hijos y lo tenemos un poco parado, pero seguimos teniendo El Equipo Plástico.

E. F: Si tuviéramos que nombrar cinco o diez muralistas del país...

S. P.: El Aryz, Eltono, Suso33. Para mí, los que más me gustan.

E. F: Retomo la pregunta, ¿cuál crees que es la mejor fórmula de gestión? ¿Algo liberado de la gestión pública y delegado en entidades privadas? ¿Algo que ha de estar sometido a la gestión pública...?

S. P.: Tiene que haber un poco de todo. Si lo gestionas solamente desde una entidad pública o un gestor cultural, se convierte en demasiado sectario. Yo creo que tiene que haber diferentes puntos y gestiones. Si queda en una única persona empiezan a haber críticas, que si son lo amigos y nosequé... Pero si hay diferentes personas, todo el mundo está más contento. Y es importante que muchas partes estén contentas dentro de un mismo movimiento –por ponerle un nombre– porque no hay envidias y hay una armonía; todo el mundo quiere hacer cosas, y cuando lo dirige una sola persona siempre será un circo, pero cuando lo dirigen diferentes personas se convierte en más viable.

(...)

E. F: Vamos al tema de contexto cultural y culturas precolombinas. Proveniendo de un entorno urbano como Barcelona, es fascinante que te hayas interesado por la imaginería andina y mesoamericana. ¿Encuentras algún paralelismo entre esta imaginería y la que genera nuestra sociedad?

S. P.: Lo de las culturas andinas empezó gracias a viajar hace cinco años con el Equipo Plástico por primera vez a Lima. Yo ya tenía conocimiento de las culturas precolombinas, tenía conocimiento de muchas culturas antiguas que tenían interrelación, como los seres alados, las serpientes emplumadas, muchas técnicas de construcción... Todo ésto me empezó a fascinar. Yo siempre había visto mi pintura de alguna manera primitiva o ancestral... Me gustaban muchas temáticas que yo, a lo mejor, ya las estaba haciendo sin darme

¹ Lloc web disponible a: <<http://www.equipoplastico.com/>> [última consulta 3 d'octubre 2014].

cuenta. Gracias a viajar a este país e indagar en estas culturas me di cuenta de lo que estaba haciendo con mi trabajo. Fue como un guantazo y decir: ésta es la explicación de tu trabajo. Mira lo que estás haciendo. Y aprendí muchas cosas y me fascinó tanto ese mundo que cogí mucha inspiración. Aprendí a hacer cerámica, he encontrado un diálogo, me he vuelto más espiritual, me he ido como más para atrás... Porque el graffiti, en cierto modo, también es como una pintura rupestre. Se ha dicho mil veces. Por ejemplo, el primer stencil fue cuando alguien puso su mano y tiró pintura con un hueso y dejó su marca. Yo creo que tiene una relación muy grande, porque el graffitero en su ADN ya tiene esa cosa de que tiene que expresarse, y una pared es como una neocueva, ¿no? De alguna manera siempre tiene relación. Viajar a Perú o a Sudamérica, ver otra realidad del mundo que no tiene nada que ver y menos cuando vas por las aldeas, y ves otro mundo; hay gente que vive en una realidad completamente diferente; nosotros sólo vemos aquí, pero hay gente que ve en 360 grados. Por esto, con estos puntos, tanto la pintura rupestre, el hombre primitivo y este tipo de culturas, lo amalgamé todo y creé todo un nuevo concepto en mi mente, toda una nueva idea tanto de mi persona como de mi pintura. He aprendido mucho y me siento muy contento con la línea de mi trabajo gracias a haber viajado ahí. No es sólo Suramérica, me interesan todas las culturas antiguas del mundo.

E. F: Es lo siguiente que te quería preguntar, justamente. El interés por lo ancestral sigue su camino. Hasta el momento tu estímulo son las culturas básicamente precolombinas, pero ¿es posible el desplazamiento hacia otras culturas? Intuyo que en el fondo tu interés, más que en lo precolombino, está en una cultura genérica ancestral y que tenga una tradición que se exteriorice de alguna manera.

S. P.: Sí, de alguna manera es como volver atrás para entender la realidad de ahora. Lo antiguo para entender lo contemporáneo. O ir para atrás para ir hacia adelante con algo que tenga una raíz, como una esencia, y me interesa esa línea.

E. F: Entiendo que en las culturas ancestrales, la artesanía que produce sus objetos es un medio y el resultado de una tradición. Me parece algo inherente al hecho de pertenecer a una tradición. ¿Cómo te sientes trabajando en disciplinas (cerámica, tapiz...) que has adoptado por el interés y la conexión con tu trabajo? Dicho de otra manera, un individuo que está haciendo cerámica, porque siempre

lo ha hecho y es la tradición de su cultura, es como si hiciera lo natural. En tu caso, provienes de un contexto completamente diferente y te pones a trabajar con ésto, lo cual no deja de ser fascinante.

S. P.: Es la inquietud por trabajar con nuevos materiales y también a veces las situaciones de la vida. He intercambiado algunos trabajos míos con un coleccionista de arte precolombino y he tenido algunas cerámicas en mi mano que me han conmovido; luego he ido a conocer a una persona que me ha presentado un ceramista y, cuando me he dado cuenta, ya estaba en un taller haciendo cerámica. Me dejó llevar, y a veces las situaciones parece que se conjugan para que de repente esté haciendo eso. Y es interesante expandir el trabajo a técnicas de todo tipo; si la vida me ha llevado a conocer a un artesano y hacer cerámica, a una técnica de hace dos mil años, es alucinante. De lo plano, llegar a hacer una cerámica, es increíble. Y también me gusta mucho la idea de interactuar con otros artesanos, pero con artesanos que no estén pervertidos por Occidente.

E. F: ¿Por qué crees que tus imágenes, que en un principio son no referenciales, independientemente de que sean figurativas o no, generan empatía y atracción fuera del contexto en el que se han creado?

S. P.: Yo creo que es por las formas y los colores. Es una combinación de formas rectilíneas y orgánicas, la gama de colores que utilizo..., te atrae. O te gusta o lo odias. No hay un término medio. Es así, al que le gusta, le gusta y al que no le gusta, no le gusta nada. Conozco gente a la que no le gusta nada mi trabajo.

E. F: Me sorprende el mural *Futurismo Primitivo* en Bilbao, en 2010...

S. P.: Sí, sí, *Futurismo Primitivo*. A mi no me gusta utilizar esa palabra porque está pervertida. Tan primitivos no eran, porque sabían pintar, tenían conocimientos de la luna... Más primitivos eran en la Edad Media...

E. F: Pues en *Futurismo Primitivo* no hay prácticamente líneas ni las zonas delimitadas, características identificables de tu trabajo. Dentro de tus trabajos en muralismo, este en particular sorprende...

S. P.: Seguí haciendo algunos más, pero no tan grandes. Llevo tiempo haciendo series de éstas, pero en papel. Lo llevo madurando, madurando... He hecho otros, pero en pequeño. ... Mira, éstos son nuevos también (*mírem obra*).

(...)

Hay una leyenda en el lago Titicaca en la que hay un hombre pez dorado que resurge por la noche



Imatge 585. *Futurismo Primitivo*, pintura mural, 2012. Bilbao la Vieja 29. Un projecte dirigit por SC gallery.

y danza encima del lago. Me contaba esta leyenda una escritora de aquí, de Barcelona; le hice una imagen para la portada de un libro que se llama *El pez de oro*; hice tres cuadros que son de la misma medida que esos, y van enfrentados. Representan el viaje de la cabeza de los chamanes, como el trance mental de la danza. Tienen una relación figurativa que me gusta, pero también quiero llegar a otra dimensión. No quiero hacer siempre figurativo... No quiero hacer una exposición en la que todos los cuadros sean figurativos. És súperaburrido.

E. F: En el statement de tu web se habla de Barcelona y su “cultura social popular” como fuerte estímulo y fuente de inspiración². ¿Me lo puedes explicar un poco más?

S. P.: En cierto modo el ser catalán. Por ejemplo,

2 “Les seves influències estan en el paisatge urbà, en la seva ciutat, Barcelona, i la seva cultura social popular; també hi ha una forta influència de les cultures ancestrals, les cosmovisions i, per suposat, de la natura, aquesta última present pràcticament en tota la seva obra” *Sixeparedes.com* [en línia] [consulta: 23 de setembre, 2014]. Disponible a < <http://www.sixeparedes.com/acerca/>>

Joan Miró me ha influido. Como a muchos, el primer museo donde me llevaron fue a la Fundació Miró. Siempre ha estado ahí, alrededor nuestro todo el rato. También la ciudad; Barcelona es una ciudad muy bonita; orgánica, verde... Tiene una energía para mí muy especial. Y estoy impregnado de su esencia. Mi pintura también es muy de Barcelona, yo la siento de Barcelona.

E. F: Cuando preparaba la entrevista, leía el statement en la web y le daba vueltas a tu obra, pensaba que parte de su atractivo es que parece muy difícil de localizar. Si tú le preguntaras a un finlandés, por poner un ejemplo fuera de nuestro contexto, de dónde es esta pintura que vemos aquí detrás, no sé dónde la ubicaría... Es curioso; yo creo que has llegado a una síntesis sin referencias...

S. P.: Pues nunca me había planteado eso, pero sí que sería interesante plantearlo. Yo te he dicho Barcelona, pero sí que hay algo andino y místico, una referencia...

E. F: A mí parece que sí que hay algo andino, pero a la vez un nosequé que niega que pueda ser andino...

S. P.: Es una mezcla de un montón de cosas...

(...)

E. F: ¿Conoces la obra de Matt Mullican?

S. P.: No lo conozco, pero lo buscamos ahora mismo (*ho busquem en el seu ordinador*).

(...)

E. F: Vamos cerrando... ¿Persigues alguna meta concreta como creador?

S. P.: Mi máxima meta es no aburrirme con mi trabajo. Paso quince horas trabajando casi todos los días y quiero tener muchos frentes abiertos con diferentes técnicas porque quiero divertirme siempre con mi pintura. Más que buscar, quiero sorprenderme a mí mismo y es mi propia búsqueda. Normalmente uno se pone metas, pero hay que dejarse llevar por la pintura, porque no hay que ahogar tu propio trabajo. Tengo que llegar, tengo que evolucionar... Si tú lo haces con el corazón e inviertes horas, todo sale, pero a veces hay que hablar menos y pintar más. A veces hay gente que habla mucho, te pone un discurso de tres folios, ¿y qué? A lo mejor has sintetizado todo el trabajo ahí, pero hay que trabajar, hay que estar en el taller, porque ahí es donde vienen las ideas.

E. F: Una última pregunta, un poco a nivel ético: en verano estaba en Londres y comentaba con un chico una discusión sobre si había que comprar con dinero público una pieza de Banksy que había estado pintada ilegalmente. ¿Qué dirías? En tu caso, podrías ser parte implicada.

S. P.: Es difícil. Esto aquí no ocurriría. Ponen un

plástico encima de una pieza del Banksy, y tal... Pero es que en Inglaterra siempre fue así, ¿no? Sus músicos los han llevado a lo más alto, sus artistas también los han llevado a lo más alto, algo que sólo ocurre ahí y en Estados Unidos. No es algo que ocurra en Europa y menos en España. Cuando se dieron cuenta de quién era El Muelle de Madrid dejaron un graffiti porque estaba muy alto; sino, lo hubieran tapado. Pero bueno, si quieren valorar la pieza y la quieren pagar con dinero público, ¿por qué no? Es una inversión para todo el pueblo, es un gran artista internacional. No lo vería nada mal. Lo que aquí, claro, sería surrealista a tope, se te echaría todo el mundo encima, porque la gente está quemadísima; con lo que nos roban los políticos, para que te vengan ahora con un artista... Aquí le dices a cualquiera que te ga-

nas la vida pintando y no se lo creen. ¿Tú a qué te dedicas? Yo soy pintor. ¿Pintor?, ino sé lo que es! Pensarán que vendes droga, o que tu madre te da el dinero ..., porque no se lo cree nadie. Yo, a veces, veo la actitud de la gente y pienso que no me están tomando en serio. No es normal que la gente se gane la vida pintando. Uno entre quinientos. O dos entre quinientos. La clase media en otros países compran arte, tío. El otro día conocí una historia de una pareja de franceses. El novio le había regalado a la que iba a ser su mujer un viaje secreto al estudio de una pintora en Barcelona, que a ella le encanta y él, cada año, en la medida de sus posibilidades, le compra un trabajito para regalárselo a su chica. Tú imagínate, yo aquí nunca escuché una historia parecida. (...)



