

Estic cansat de ser un soldat!



Adrià Gómez Vila
NIUB: 20541710
Tutoritzat per: Joaquim Cantalozella Planas
Treball Final de Grau, Grup P3

Grau de Belles Arts, Universitat de Barcelona
Departament d'Arts i Disseny

Curs 2025



UNIVERSITAT DE
BARCELONA



Agraït al Pau i l'Ainhoa, que em feien el viatge a Barcelona més lleuger, a la meva família que sempre m'ha recolzat i animat a continuar i, al Joaquim i la resta de professors i professores que han fet aquest treball possible.

Índex

Resum/ Resumen/ Abstract	7
Introducció	10
Antecedents	11
Conceptualització	14
- Origen del projecte	
- La identitat i l'individu	
- Binomi art / literatura i la idea de falla	
- Autoretrat	
- Dibuix	
- Escultura	
Narrativa	21
Procés artístic i esbossos	23
Obra	29
Conclusions del projecte	42
Referències	44

Resum / Resumen / Abstract

Resum

Aquest treball se centra en explorar, mitjançant l'ús del dibuix: la identitat, la transformació i la percepció de l'individu dins les relacions que l'envolten. A través de personatges ficticis extrets de l'imaginari personal de l'artista, l'obra investiga la relació entre l'espectador, l'autor i la representació artística, qüestionant els prejudicis visuals i la construcció del subjecte.

Inspirat en la pregunta "M'estimaries si fos un cuc?", el projecte es nodreix de referents com *La societat de l'espectacle* de Guy Debord i *La metamorfosi* de Franz Kafka. L'elecció del dibuix sobre paper busca emfatitzar la fragilitat i l'honestat del procés artístic, mentre que els entorns naturals i florals reforcen conceptes com el pas del temps, la puresa i l'espiritualitat, en línia amb els estudis botànics d'artistes com Ellsworth Kelly i Katsushika Hokusai.

El projecte proposa un diàleg visual i conceptual sobre la identitat i la mirada de l'altre, utilitzant la transformació i el judici social com a eines narratives, evocant el caràcter simbòlic de les faules i qüestionant la percepció del jo en relació amb el seu entorn.

Identitat, metamorfosi, judici, mirada, transformació, dibuix

Resumen

Este trabajo se centra en explorar, mediante el uso del dibujo: la identidad, la transformación y la percepción del individuo dentro de las relaciones que le rodean. A través de personajes ficticios extraídos del imaginario personal del artista, la obra investiga la relación entre el espectador, el autor y la representación artística, cuestionando los prejuicios visuales y la construcción del sujeto.

Inspirado en la pregunta “¿Me querías si fuera un gusano?”, el proyecto se nutre de referentes como *La sociedad del espectáculo* de Guy Debord y *La metamorfosis* de Franz Kafka. La elección del dibujo sobre papel busca enfatizar la fragilidad y honestidad del proceso artístico, mientras que los entornos naturales y florales refuerzan conceptos como el paso del tiempo, la pureza y la espiritualidad, en línea con los estudios botánicos de artistas como Ellsworth Kelly y Katsushika Hokusai.

El proyecto propone un diálogo visual y conceptual sobre la identidad y la mirada del otro, utilizando la transformación y el juicio social como herramientas narrativas, evocando el carácter simbólico de las fábulas y cuestionando la percepción del yo en relación a su entorno.

Identidad, metamorfosis, juicio, mirada, transformación, dibujo

Abstract

This work focuses on exploring, through the use of drawing: the identity, the transformation and the perception of the individual within the relationships that surround him. Through fictitious characters taken from the artist's personal imagination, the work investigates the relationship between the viewer, the author and the artistic representation, questioning visual prejudices and the construction of the subject.

Inspired by the question “Would you love me if I were a worm?”, the project draws on references such as Guy Debord's *Society of the Spectacle* and Franz Kafka's *The Metamorphosis*. The choice of drawing on paper seeks to emphasize the fragility and honesty of the artistic process, while the natural and floral environments reinforce concepts such as the passage of time, purity and spirituality, in line with the botanical studies of artists such as Ellsworth Kelly and Katsushika Hokusai.

The project proposes a visual and conceptual dialogue about the identity and the gaze of the other, using transformation and social judgment as narrative tools, evoking the symbolic nature of fables and questioning the perception of the self in relation to its environment.

Identity, metamorphosis, judgment, gaze, transformation, drawing



Introducció

El projecte *Estic cansat de ser un soldat!*, pretén utilitzar el dibuix per a conceptualitzar idees i sensacions. L'imaginari, tant el propi com aquell que amb el temps s'ha anat estructurant dins les diferents cultures que ens envolten, ens ajuda a relacionar imatges i conceptes, sigui de manera conscient o inconscient. És a partir d'aquests vincles que diversos individus, tot i no haver-se creuat prèviament, poden relacionar diferents icones amb idees similars.

Sempre havia pensat en el dibuix més com a procés que com a obra. No va ser fins que un professor va decidir donar valor a un dels dibuixos que feia per a desconnectar entre projectes, que vaig començar a veure aquells treballs com a peces amb pes propi. Buscant d'on venia la necessitat que tenia de desconnectar mitjançant el dibuix, vaig entendre que anava més enllà. El dibuix és una eina per a formalitzar i representar històries, personatges i idees a partir de les quals comunicar-se.

El primer personatge que va guanyar pes en el meu imaginari era un home-cuc, que va sortir a partir de la idea: M'estimaries igual si fos un cuc?, una pregunta que, tot i que simple a primera oïda, obre la porta al concepte de la identitat i em va generar noves incògnites: ens estimem per com som? Per qui som? Som realment qui creiem que som o tan sols volem agradar?

Va ser a partir d'aquí, que un home-cuc, trist i sol, que viatjava per un món fantàstic on tothom semblava jutjar-lo, em va semblar una grandiosa idea.

Antecedents

Prèviament al dibuix, els meus projectes treballaven la identitat des d'un altre punt de partida. *Show on Me*, el nom que va rebre aquest primer projecte, tractava la identitat, la masculinitat i com aquesta és percebuda en la societat. A manera de crítica cap a les actituds i funcions que s'espera de l'home i, com habitualment, aquest mateix actua en funció dels rols que s'esperen d'ell.

L'obra evoluciona des de retrats digitals fins a la incorporació de tècniques diverses com la moda, la fotografia i l'edició digital. Un element clau és la creació d'un món imaginari on es contrasta la fragilitat amb una actitud aparentment arrogant, qüestionant la diferència entre el que sentim realment i la imatge que projectem.

També s'experimenta amb el cos com a part de l'obra, inspirant-se en artistes com Gilbert & George. La idea es desenvolupa amb fotografies en les quals l'artista apareix com a model, afegint elements visuals que reforcen la narrativa del projecte.



Show on me (2022). Impressions a paper 120 x 90cm



Show on me (2022). Impressions a paper 120 x 90cm

Finalment, el treball va desembocar en una sèrie d'imatges impreses en gran format, combinant pintura digital i fotografia.

L'any 2023 i 2024, vaig continuar amb la proposta. En el projecte *Show On Me II*, vaig tractar temes similars a l'anterior. Em vaig intentar centrar en l'exploració de noves tècniques amb les quals expandir l'imaginari fictici i digital que es proposava. Tenint en compte altres formats com la revista publicitària o la pintura sobre tela. En aquesta nova proposta, ja van aparèixer per primera vegada personatges com l'home gerro, representant la fragilitat i funcionant com a punt de partida per a futurs projectes.



Show on me II (2023-24). Impressions a paper 29,7 x 42 cm



Conceptualització

Origen del projecte

El projecte neix a partir d'una tendència que va aparèixer a les xarxes socials a finals de l'any 2020 i que es va popularitzar l'any 2023. La idea consistia a plantejar la pregunta: M'estimaries si fos un cuc?, a algú amb qui compartissis algun tipus de relació i esperar la seva resposta. Era una interrogant basada en l'humor i sense ànims de transcendència, on a partir de l'absurd es buscava capturar la reacció de la parella vers aquesta proposta surrealista de transformació. És a partir d'aquesta pregunta, que vaig decidir endinsar-me en explorar el concepte d'identitat, ja que, si el tracte que rebem es basa en el que som, primer necessitem definir què és un mateix i el perquè d'això.

La identitat i l'individu

Tenint en compte l'origen del projecte, em centro a esbrinar i entendre el que ens defineix als ulls dels altres. M'interessa totalment la construcció del jo a partir de l'entorn que l'envolta i l'efecte que té la societat en aquest procés. Què fa que siguem tal com som? Som com som de manera conscient o és el nostre voltant qui decideix per nosaltres? Un artista influent en aquesta idea i que em va fer replantejar completament la idea d'identitat és Guy Debord, amb el seu assaig filosòfic *La societat de l'espectacle*, on presenta la idea de "l'espectacle", una forma d'organització social basada en l'aparença, la publicitat, el consum i els mitjans. Critica directament una nova societat en la qual es veu més del que es viu i on les imatges han substituït la realitat. L'aparença està per damunt de la veritat i les persones no són protagonistes ni de la seva vida sinó que són espectadors passius d'un món aliè a ells mateixos. L'aparença per damunt de tot és on comença el meu interès.

Un altre concepte que també ressona amb el meu projecte és la idea de la perspectiva dramaturgica, un concepte plantejat pel sociòleg Erving Goffman, que entre les terminologies que tracta, posa en dubte que la identitat d'un individu es realitza a través de la interpretació de diferents rols, una mena d'escenificació teatral i, que aquesta, es veu afectada per la resposta d'aquells que queden en posició d'espectadors. Similar a Guy Debord, també presenta un concepte amb el que referir-se a aquesta mena d'actuació, la "façana".

Per aclarar aquesta idea, cito a l'autor Ervin Goffman en la que va ser la seva obra més consultada:

He estado usando el término «actuación» para referirme a toda actividad de un individuo que tiene lugar durante un período señalado por su presencia continua ante un conjunto particular de observadores y posee cierta influencia sobre ellos. Será conveniente dar el nombre de «fachada» (front) a la parte de la actuación del individuo que funciona regularmente de un modo general y prefijado, a fin de definir la situación con respecto a aquellos que observan dicha actuación. La fachada, entonces, es la dotación expresiva de tipo corriente empleada intencional o inconscientemente por el individuo durante su actuación.

(Goffman, E. (1997). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Amorrortu editores Buenos Aires. p.33 - 34)

La identitat no és un cos establert ni inflexible, sinó que és mal·leable. Entenc la identitat dins l'entorn com una màscara, una ficció que podem decidir o no si interpretar, depenent de la situació que ho requereixi. No ho entenc com identitat, sinó identitats, ja que no en tenim tan sols una, ni un nombre definit, sinó que és un canvi constant. Per a posar un exemple, el conductor d'autobús que em recull a la parada de davant de casa, que no parla en tot el trajecte i que condueix seriós, potser, a casa seva, és l'home més rialler, perquè vol ser graciós davant la seva filla. La imatge que jo rebo del conductor és que

és un home de poques paraules, seriós i formal, en canvi, la imatge que rep la seva filla és la d'un pare divertit i extravertit. El conductor i el pare no són dues persones diferents, són dues identitats diferents, dues interpretacions, dos personatges d'un mateix individu. La meua obra busca ser un joc entre aquestes, sense deixar de banda l'espectador que de manera inconscient també en forma part.

Recuperant el concepte de màscara per a referir-me a la interpretació d'un individu a l'hora d'encaixar en el paper desitjat, torno a mencionar l'obra *La presentación de la persona en la vida cotidiana* d'Ervin Goffman, que també menciona el paper d'aquesta i l'etimologia de la paraula "persona" que ve del llatí "persōna", terme utilitzat per a referir-se a personatges teatrals.

Ervin Goffman afirma així en la seva obra:

Probablemente no sea un mero accidente histórico que el significado original de la palabra persona sea máscara. Es más bien un reconocimiento del hecho de que, más o menos conscientemente, siempre y por doquier, cada uno de nosotros desempeña un rol. . . Es en estos roles donde nos conocemos mutuamente; es en estos roles donde nos conocemos a nosotros mismos. En cierto sentido, y en la medida en que esta máscara representa el concepto que nos hemos formado de nosotros mismos --el rol de acuerdo con el cual nos esforzamos por vivir--, esta máscara es nuestro «sí mismo» más verdadero, el yo que quisiéramos ser. Al fin, nuestra concepción del rol llega a ser una segunda naturaleza y parte integrante de nuestra personalidad. Venimos al mundo como individuos, logramos un carácter y llegamos a ser personas.

(Goffman, E. (1997). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Amorrortu editores Buenos Aires. p.31)

Binomi art/ literatura i la idea de falla

Les peces tracten el tema de les diferents interpretacions d'una mateixa persona a partir de personatges ficticis. Mitjançant la construcció d'un imaginari propi i l'aparició d'aquests personatges es qüestionen prejudicis establerts socialment, posant en dubte el que coneixem a partir de la mirada, i el paper que té aquesta a l'hora d'entendre a qui ens envolta. Tal i com John Berger afirma en el seu llibre *Ways of Seeing*, ens veiem afectats pel que coneixem prèviament:

The way we see things is affected by what we know or what we believe.

(Berger, J. (1972). *Ways of Seeing*. Penguin Books. p.8)

Exploro com el judici social i la transformació del cos afecten la nostra imatge i com aquesta funciona. En el projecte *Estic cansat de ser un soldat!*, el protagonista és l'home-cuc, un personatge que simbolitza la vulnerabilitat davant la mirada externa, una figura en constant metamorfosi que es pregunta si la seva essència depèn de l'acceptació dels altres, però no és tan sols a partir d'aquest que busco transmetre el missatge de les obres, sinó que la resta de personatges que hi apareixen tenen un paper igual o més important. És gràcies a l'aparició d'aquests que es pot formar un diàleg dins les peces, que fa a l'espectador posar en dubte la primera idea que rep en veure-les i l'obliga a plantejar-se si ell mateix és un personatge més. Cada figura i identitat té un rerefons més enllà de l'imaginari propi, tots ells tenen en comú que, externs a la meua conceptualització pròpia i autònoma d'aquests, dins la societat, les seves imatges impliquen conceptes i idees ja acceptades i compreses. El projecte no busca trencar amb aquestes icones ja establertes, sinó que té la intenció de qüestionar-les. M'interessa que l'espectador es pregunti el perquè de l'aparició de cada personatge i, el fet que l'identifiqui amb unes idees o altres, tan sols amb el que li ha inculcat la societat, ja el fa entrar en el judici.

De nou citant a John Berger, que també tracta aquesta idea de que les imatges depenen de com les veiem:

Every image embodies a way of seeing.

(Berger, J. (1972). *Ways of Seeing*. Penguin Books. p.10)

En aquest camí de representacions, busco que el dibuix no només esdevingui tècnica o mitjà, sinó també un llenguatge. Un llenguatge que es mou entre el visual i el literari, entre la imatge i la paraula, entre allò que es mostra i allò que es narra. El projecte parteix del binomi art i literatura, no com a disciplines separades sinó com a cossos que es travessen i es complementen. Les meves imatges neixen sovint d'idees escrites, frases, metàfores o diàlegs interns que, en traduir-se al paper, esdevenen figures. El fet de presentar escenes i missatges a partir de personatges ficticis té el seu origen en el meu interès pel concepte de faula i la construcció de mons fantàstics. Les faules utilitzen les idees establertes socialment sobre imatges reconegudes fàcilment, com són els animals i les fa servir per a facilitar la comprensió d'històries sense haver de profunditzar en excés en els personatges, donant per fet que l'espectador ja comprèn part d'aquests tan sols veient-los i relacionant-los amb aquests judicis. Per exemple, es relaciona el llop amb allò dolent, o les guineus amb l'astúcia. Un dels meus referents més notoris a primera vista, és Lewis Carroll, autor del món fantàstic d'*Àlicia al País de les Meravelles*, la narrativa del qual està plena de transformacions i mons surrealistes que han influït profundament en la cultura visual i formen part del subconscient col·lectiu. La seva obra inspira aquest projecte en explorar la metamorfosi i realitats alternes, visibles en la història original de l'autor a partir de personatges ficticis. La seva obra destaca i ressona amb el meu projecte per la importància que tenen les transformacions i la mirada. Durant els seus relats, els personatges pateixen transformacions constants, per les quals, en ocasions, ni tan sols saben amb certesa qui verdaderament són. La mirada, per altra banda, mostra que el fet de com ens percebem i com ens perceben també té una importància crucial amb la nostra identitat.

Citant l'obra de Lewis Carroll per a mostrar la manera en que relata aquests temes, afegeixo un fragment de la seva obra:

- ¿Quién eres tú? -preguntó la Oruga.

No era ésta precisamente la manera más alentadora de iniciar una conversación. Alicia replicó, algo intimidada:

- Pues verá usted, señor..., yo..., yo no estoy muy segura de quién soy, ahora, en este momento; pero al menos sí sé quién era cuando me levanté ésta mañana; lo que pasa es que me parece que he sufrido varios cambios desde entonces.

- ¿Qué es lo que quieres decir? -dijo la Oruga con seriedad-. ¡Explícate!

- Mucho me temo, señor, que no sepa explicarme a mí misma -respondió Alicia-, pues no soy la que era, ¿ve, usted?

- ¡No veo nada! -dijo la Oruga.

- Temo no poder decírselo con mayor claridad -insistió Alicia muy cortésmente-, pues, para empezar, ni yo misma lo comprendo; y además, cambiar tantas veces de tamaño en un solo día resulta muy desconcertante.

- No lo es -replicó la Oruga.

(Carroll, L. (2013), *Alicia en el País de las Maravillas y Alicia a través del espejo*, Alianza editorial, p.55 - 56)

Henry Darger, tot i no haver-se identificat mai com a artista, també m'interessa especialment per la seva obra *The Story of the Vivian Girls, in What Is Known as the Realms of the Unreal, of the Glandeco-Angelinian War Storm, Caused by the Child Slave Rebellion*, ja que dins d'aquesta va crear i desenvolupar el seu propi món fictici. Les escenes em criden l'atenció principalment per la composició carregada i la combinació de temàtiques que presenta, entre bèl·liques i paisatges florals fantàstics. El seu treball, descobert pòstumament, va ser aprofitat i recontextualitzat per part del sistema artístic, que el va incorporar sota l'etiqueta d'art brut o outsider. No arribem a entendre amb certesa el que s'observa o el que es busca transmetre, provocant una mena de malestar o incògnita que et fa dubtar constantment. Aquesta sensació és la que m'agradaria aconseguir, una mena d'absurd constant que no et deixa parar d'intentar comprendre els personatges i que et fa qüestionar el seu origen.

L'autoretrat i l'autoreferencialitat

El meu projecte segueix la línia de la creació d'un món fictici, a partir del qual puc criticar i jugar amb la realitat. Els meus personatges sovint comparteixen una característica recurrent, el seu rostre. Cadascun d'ells és un autoretrat, des de l'home-cuc fins als dimonis, tots tenen el mateix origen, però han patit transformacions diferents. A partir de representar-me en diferents figures puc emfatitzar en el punt de les identitats diverses. Aquest gest d'autorepresentació l'han tractat diversos artistes al llarg de la història, entre els quals en destaco Cindy Sherman, coneguda per les seves fotografies on representa diferents papers i personatges segons la narrativa que li interessa, Yasumasa Morimura, que juga amb l'apropiacionisme representant-se com personatges dins d'obres d'artistes prèvies a la seva obra pròpia i, Joan Fontcuberta, que a partir del fake i la crítica a les imatges també ha arribat a aparèixer en les seves peces en forma de personatge.

Aquest gest em sembla molt interessant, ja que si els meus personatges fossin aleatoris o desconeguts, el punt de les diferents visions d'una mateixa persona no tindria sentit. Pel que fa a la representació, entenc el cos com una matèria narrativa en si mateixa. La meua obra parteix sovint de l'autoretrat i l'autoreferencialitat, però no com a voluntat de reconeixement, sinó com a estratègia de desdoblament. Cada figura dibuixada és una versió de mi mateix, deformada, transfigurada o disfressada, que posa en qüestió la noció d'identitat fixa. La representació no busca la fidelitat, sinó el significat; més que mostrar com és un cos, m'interessa mostrar què diu aquest cos, quines tensions carrega, quines mirades suporta. És per això que el dibuix, em permet treballar des del gest del no saber i a la vegada controlar tot allò que apareix. A partir de l'autoreferència i l'autorepresentació, no hi ha intencionalitat d'exaltar ni dirigir el concepte de les obres cap a la meua persona, sinó que funciona per a reforçar i treballar la idea de la presència en les escenes, mostrant diferents imatges a partir d'un mateix origen, el qual conec a fons i puc defensar i modificar a plaer. A més a partir d'aquest context, puc construir un mirall, una forma de veure's i veure l'altre des del canvi i el relat compartit.

El fet de controlar per complet els personatges, tenint en compte que la meua presència és total en la seva construcció i, que domino la seva identitat i origen, puc utilitzar-los per a transmetre i donar a entendre els conceptes a plaer. Recuperant de nou la lectura d'Ervin Goffman, també planteja que la manera en que ens mostrem i la impressió que donem depèn del que volem que la resta rebi.

Les paraules d'Ervin Goffman ho plantegen d'aquesta manera en el text:

Independientemente del objetivo particular que persigue el individuo y del motivo que le dicta este objetivo, será parte de sus intereses controlar la conducta de los otros, en especial el trato con que le corresponden. Este control se logra en gran parte influyendo en la definición de la situación que los otros vienen a formular, y él puede influir en esta definición expresándose de modo de darles la clase de impresión que habrá de llevarlos a actuar voluntariamente de acuerdo con su propio plan. De esta manera, cuando un individuo comparece ante otros, habrá por lo general alguna razón para que movilice su actividad de modo que: esta transmita a los otros una impresión que a él le interesa transmitir.

(Goffman, E. (1997). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Amorrortu editores Buenos Aires. p.15 - 16)

Dibuix

Tècnicament, les obres del projecte es nodreixen directament del dibuix, sent peces a tinta sobre paper. El principal referent a partir del que vaig començar a elaborar elements florals i centrar-me essencialment en el dibuix de línia és Ellsworth Kelly, que tot i ser reconegut per les seves pintures minimalistes, gairebé abstractes on destaca el color, també va fer un conjunt de dibuixos botànics on la línia i la simplicitat del dibuix sobre paper destaquen per la seva sinceritat. També em van influir en gran manera els estudis i treballs de Katsushika Hokusai, un dibuixant, gravador i pintor japonès de l'estil ukiyo-e del període Edo, especialitzat també en la pintura xinesa. Els seus estudis botànics en els quals representava la diversitat de flora del seu entorn, combinant-ho amb estudis de la fauna, especialitzant-se en les aus, em van ressonar des d'un inici. Deixant de banda el contingut, la tècnica de dibuix d'Alfonso Daniel Rodríguez Castelao, més conegut com Castelao, també em sembla molt interessant. La simplicitat dels seus dibuixos també reforça en gran manera l'ús i la importància de la línia, però també en vaig extreure la importància dels negres i l'ús de trames i textures.

El dibuix sempre m'ha funcionat com a una alternativa a la realitat, a partir del dibuix tinc l'oportunitat tangible d'elaborar i crear els espais, entorns i personatges al meu gust. Una metodologia senzilla, davant del full en blanc les possibilitats són infinites i a partir d'esbossos ràpids vaig elaborant conjunts i escenes controlades. Dibuixar és una forma de pensar.

John Berger, en el seu llibre *Berger on drawing* afirma:

FOR THE ARTIST DRAWING IS DISCOVERY. And that is not just a slick phrase, it is quite literally true. It is the actual act of drawing that forces the artist to look at the object in front of him, to dissect it in his mind's eye and put it together again; or, if he is drawing from memory, that forces him to dredge his own mind, to discover the content of his own store of past observations.

(Berger, J. (2007). *Berger on drawing*. Occasional Press, p.3)

El dibuix esdevé un acte, el fet de repensar identitats pròpies mitjançant personatges i escenes que parteixen de l'imaginari d'un mateix, ja és en essència un exercici de descomposició, d'introspecció i autoconeixement, que a partir de la pràctica artística es veu representada sobre el paper.

Les peces es desenvolupen al voltant de la línia i la trama, aquesta també a partir de línies. És un llenguatge immediat, íntim, amb una capacitat única de contenir la fragilitat de la mà i la contundència de la idea que s'hi projecta. La línia a tinta directa no permet amagar l'error, convertint les obres en una posada en escena de la sinceritat del procés. Aquesta sinceritat formal s'alinea amb la temàtica del projecte, que cerca evidenciar les tensions entre el jo intern, l'extern i l'entorn que l'envolta, entre la màscara i la veritat. També és important el caràcter físic del dibuix sobre paper, un suport fràgil i orgànic. El paper respira, es taca, es corba, cosa que contrasta amb la fredor d'altres suports contemporanis. Aquest cos del paper reforça la idea de vulnerabilitat i mutació constant, dos conceptes centrals en el projecte.

El color tan sols hi és present en una de les obres. No sóc massa admirador del color, tot i que en el passat la majoria dels meus projectes tenien a veure amb la saturació i la sobrecàrrega de colors, amb el temps he anat disminuint el seu ús. No és una qüestió tècnica sinó d'adequació. Si les escenes necessiten i busquen representar personatges amb tensions, que s'enfoquen en el pes de la mirada, necessito que l'atenció de l'espectador recaigui en aquests i, no pas en el color de l'escena. Em semblava així una manera més sincera de treballar-ho i, a més, amb la que em sento més còmode. Tot i així hi és present de manera puntual, un cop més, per a indicar la importància de la mirada sobre els personatges que m'interessa. En concret sobre les casaques vermelles d'un grup de soldats, autoretrats, que són una al·legoria al títol del projecte i, que representen una imatge que vull que sigui recordada, de manera que, si penses en un soldat, recordis l'obra i, així l'espectador es plantegi si és un soldat també.

Escultura

Tot i que el dibuix és la branca artística en la qual sempre m'he sentit més còmode, no em volia tancar en una sola pràctica. És per això que dins del meu projecte, l'escultura esdevé una extensió natural del dibuix, amb la que veig una manera de traslladar els personatges del paper al món tridimensional i així dotar-los de presència física i pes simbòlic. Si bé el dibuix em permet explorar la fragilitat i la narrativa des del gest i la línia, l'escultura em dona l'oportunitat de solidificar aquests relats i obligar l'espectador a compartir espai amb ells. En el moment que un personatge esdevé volum, el seu cos pren un lloc, ocupa un temps, interromp. Aquesta interrupció és important: vull que els meus personatges esdevinguin obstacles, figures que no poden ser ignorades, com si la seva existència, abans discreta o marginal, ara exigís ser mirada de front. És aquí on la seva vulnerabilitat es fa encara més tangible, perquè la fragilitat no només es representa, sinó que es manifesta en materials que poden esquarterar-se, trencar-se, col·lapsar. Treballo amb materials com la ceràmica, la pasta de modelatge i el plom. Igual que el dibuix, l'escultura em permet construir identitats que no són estàtiques sinó transitòries: figures que són, més que ser. L'escultura en aquest projecte no és decorativa, sinó que busca ser carn simbòlica. És el lloc on els personatges s'arrosseguen fora del paper i esdevenen cossos amb ombra, vulnerables al pes del món i a la mirada aliena. A través del volum, qüestiono també la relació entre espectador i la figura.

Hi ha diversos artistes que tracten la transformació i la metamorfosi de personatges a partir de canvis i l'ús de diversos materials. David Altmejd, que treballa l'escultura des de la fragmentació i la transformació perpètua. En les seves peces, els cossos es troben en un estat intermedi, com si s'estiguessin descomponent o reconfigurant. En el meu projecte *Estic cansat de ser un soldat!*, l'home-cuc és una criatura que mai no es defineix del tot, una identitat en procés, que remet a la idea d'Altmejd que el cos no és mai una entitat tancada. Aquesta idea del cos en mutació també es pot relacionar amb artistes com Tony Oursler, ja que les seves peces també recorden a l'absurd dels personatges o Miguel Branco que a partir de figures amb deformacions notables també presenta els seus propis personatges ficticis.

Les meves figures són personatges sense color i diminuts, buscant representar així els mateixos conceptes que sobre el paper, però a més intenten tenir una escala real amb els personatges de les obres. Guanyant presència real i tangible, aconsegueixen així convertir la sala d'exposició en una escena més, obligant de manera directa a l'espectador a formar part.



Narrativa

Un cop establerts els conceptes principals i tenint en compte que la narrativa i el discurs de les escenes és igual o més important que les pròpies representacions, cal explicar i donar a entendre el meu propi perquè de l'aparició i el context que envolta a cada figura, personatge o escena del treball.

L'home cuc, aquell del qual surt la idea del projecte i a partir del que els altres personatges han anat apareixent. Va ser el primer personatge que vaig identificar i donar identitat en les meves obres. Un cuc, un animal petit i allargat, generalment fastiguejat per les persones i relacionat amb allò grotesc o fins i tot insignificant, és a partir d'aquesta idea i de la pregunta M'estimaries si fos un cuc?, que apareix l'home cuc. L'identifico com una representació directa de les meves inseguretats i pors a l'hora de mostrar-me a la resta, amb el patiment que implica el fet de saber si la resta t'accepta per com ets i, el fet que un mateix hagi de canviar per tal d'encaixar.

L'home gerro, busca tractar el vuit i de manera indirecta la idea de màscara. Un gerro és un objecte decoratiu i amb poques funcions més enllà que de recollir diferents plantes, flors o altres objectes decoratius en el seu interior. Un interior que si no fos per aquests elements que està forçat a carregar seria buit, fent al·legoria al sentiment de no sentir-se realitzat o no acabar de comprendre quina funció social o vital tenim. També m'interessa en especial la idea de la ceràmica, un material dur quan és sec, però que essencialment és mal·leable, que, quan passa de ser fang o argila a ser un gerro, perd aquesta habilitat de transformació i es converteix en un objecte fràgil, que amb el mínim cop o caiguda pot col·lapsar i trencar-se per complet.

Els dimonis representen el fet de jutjar, apareixen en les obres com els personatges més grans, fent referència als desconeguts del nostre entorn, que tan sols pel fet d'observar-nos ja creen una càrrega sobre un mateix, desembocant en el mateix qüestionament sense la necessitat d'intervenir o interactuar, provocant un judici actiu en qui rep la mirada, com passiu des de la seva posició aliena.

El soldat de plom, la imatge directa dels ninots amb els quals jugava, remetent a la infantesa, però presenten també la idea de la masculinitat i el fet que de manera errònia, per tradició o amb altres intencionalitats, des de petits, s'intenta relacionar als nens amb la figura del soldat o el cavaller. Representen la interpretació masculina en què un ha d'encaixar en els estàndards establerts del que és i ha de fer un home i la càrrega que això comporta. La ballarina, que també apareix, busca trencar amb els rols de la masculinitat establerts, posant en dubte les idees que envolten el gènere i la identitat d'aquest, portant la contrària a tot allò que s'espera del soldat.

La garsa, el colom i el paó, tres diferents ocells, en diverses cultures s'associa les aus amb l'espiritualitat, la transició al més enllà o la divinitat. Personalment, aquesta idea em sembla interessant, ja que sovint és degut a la possibilitat d'aquests de volar. És per aquest motiu, que també relaciono en general als ocells amb la llibertat, no tant espiritual com es pot plantejar en un inici, sinó com a éssers lliures de judicis i normes establertes, però de nou recalco que és una idea pròpia. Tot i formar part del mateix grup i identificar-los com a personatges amb el mateix propòsit, cadascun d'ells té un origen diferent. La garsa m'interessa per la relació que té en la cultura japonesa amb l'espiritualitat. El colom, per altra banda, és un ocell del qual l'ésser humà es va apropiat fins a fer-lo domèstic i útil, però que un cop va perdre la seva utilitat i la seva pràctica i ús va disminuir, va passar a ser un animal sovint rebutjat i fastiguejat, convertint-se en el que des del meu punt de vista, és una víctima de les aparences i una representació més de com les imatges poden canviar ràpidament depenent del context que les envolta. Per acabar, el paó depenent de la cultura en la qual se'l consideri pot representar des de la divinitat, la bellesa o fins i tot la guerra, els trons o la pluja entre d'altres. El concepte amb què el relaciono personalment, és amb

la idea d'assolir una bellesa per la qual ser acceptat, tenint en compte el seu comportament a l'hora de mostrar-se.

Deixant de banda els personatges, figures que també tenen un pes essencial en l'obra són els fons florals, els elements de vegetació que tot i quedar en un pla secundari també tenen una càrrega simbòlica. Les flors, en general, són un codi visual que utilitzo per parlar del pas del temps i la transformació. En la seva naturalesa cíclica neixen, floreixen i es marceixen, produint una metàfora directa del que intento transmetre: les identitats com a processos vius, inestables, canviants. A més, el fet que sovint creixin en silenci, en els marges, reforça la idea dels meus personatges com a éssers marginals, a vegades invisibilitzats, però amb una força orgànica pròpia. Els espais vegetals funcionen també com a refugis simbòlics. Contràriament al que podrien suggerir els escenaris urbans o arquitectònics, la natura en les meves peces és un lloc on els personatges poden deixar de respondre a normes socials, on poden mutar lliurement. Aquesta vegetació no és idíl·lica, sovint és espessa, inquietant o onírica, com un bosc on les normes es dilueixen i els personatges poden deformar-se sense demanar permís.



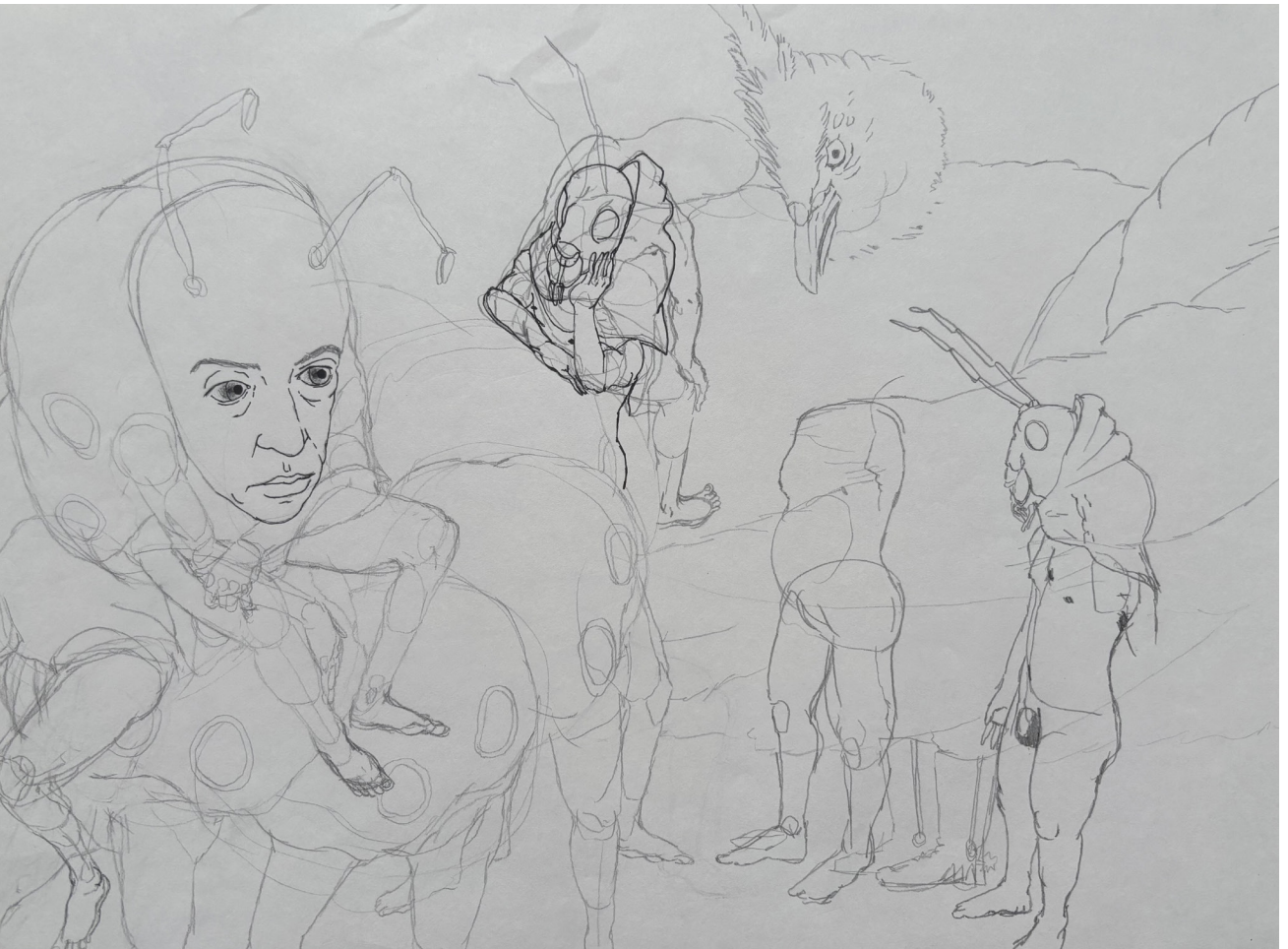
Procés artístic i esbossos

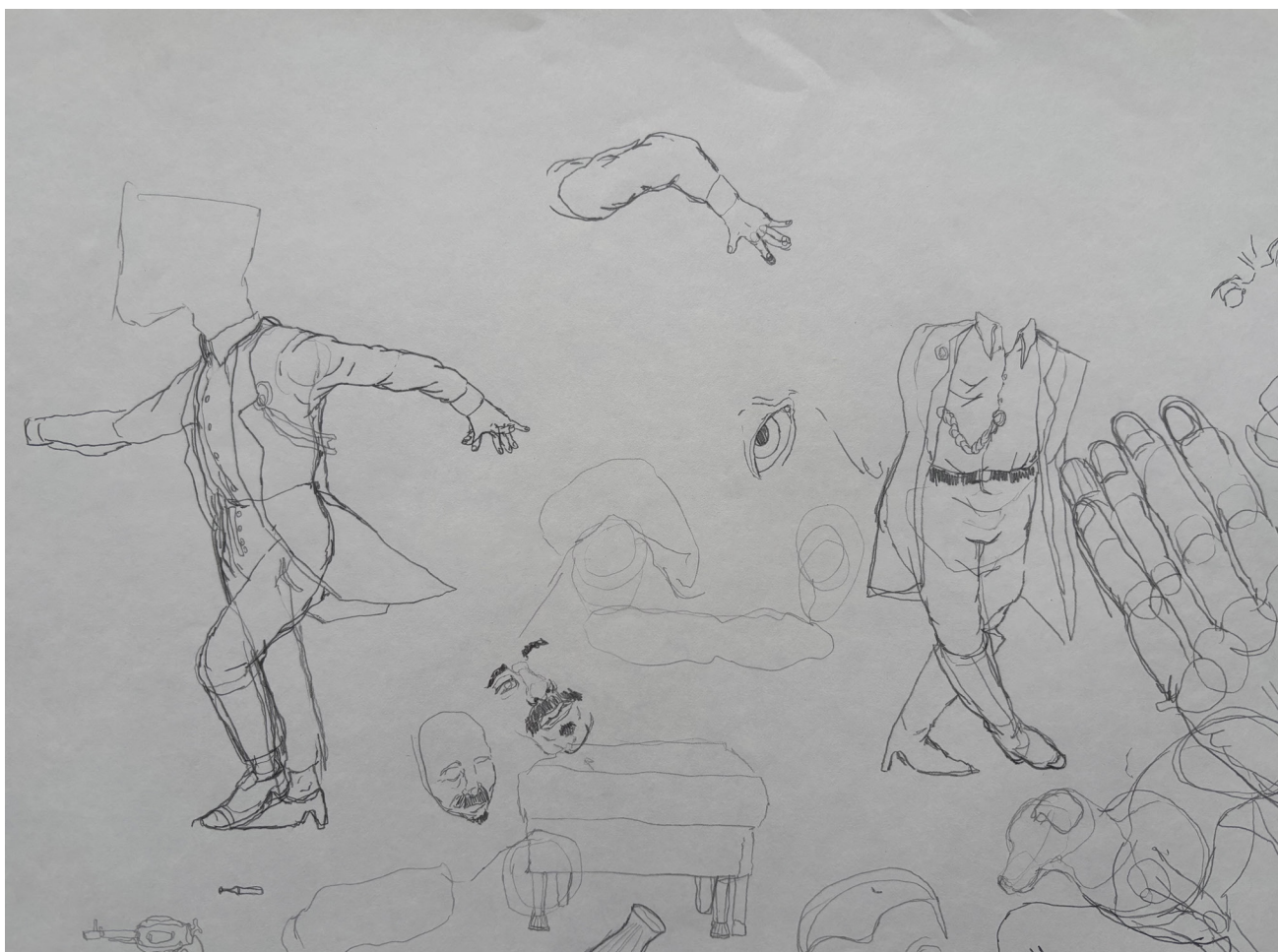
El meu procés artístic parteix sempre des del dibuix com a eina de pensament i de descobriment. Abans de ser una obra acabada, cada peça neix com a diferents esbossos, com una intuïció traçada ràpidament sobre paper, sovint en fulls dinA3 solts, sense pretensió de permanència. Aquesta primera etapa, la més lliure i espontània, és on sorgeixen els personatges, els entorns i les situacions. Hi ha una planificació inicial de les escenes i els personatges, així com de la composició, però no és rígida, sinó que pot variar amb l'evolució de la peça, a partir d'una exploració oberta. L'esbós em serveix com a mapa i com a laboratori: és l'espai on puc provar, equivocar-me i insistir. Els personatges que després apareixen a les peces finals sovint han passat per múltiples versions, ajustos i mutacions, fruit d'un procés de refinament que parteix d'allò gestual cap a allò més detallat. Aquestes primeres aproximacions em permeten jugar amb la composició, entendre la relació entre les figures i el fons. Sovint és a partir de passos que les escenes es van construint, en un inici sempre els personatges i, un cop aquests estàn colocats, el fons es delimita tenint en compte l'espai que aquests ocupen

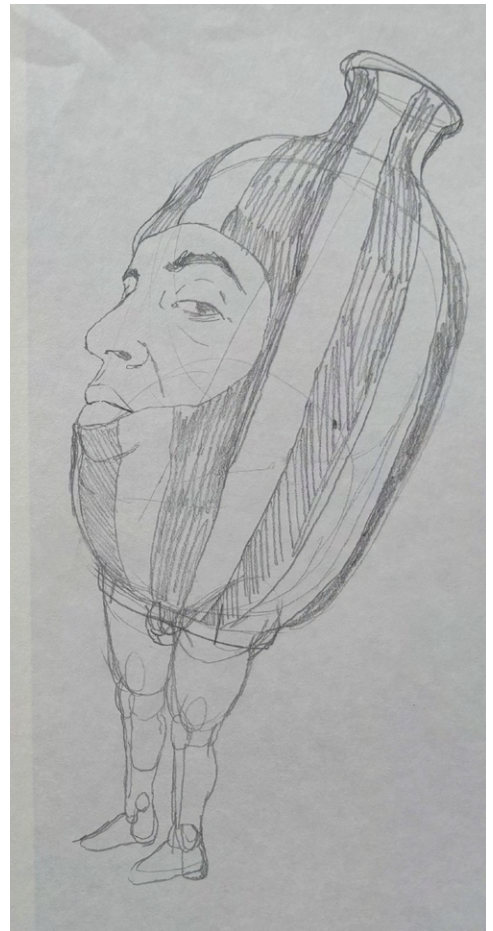
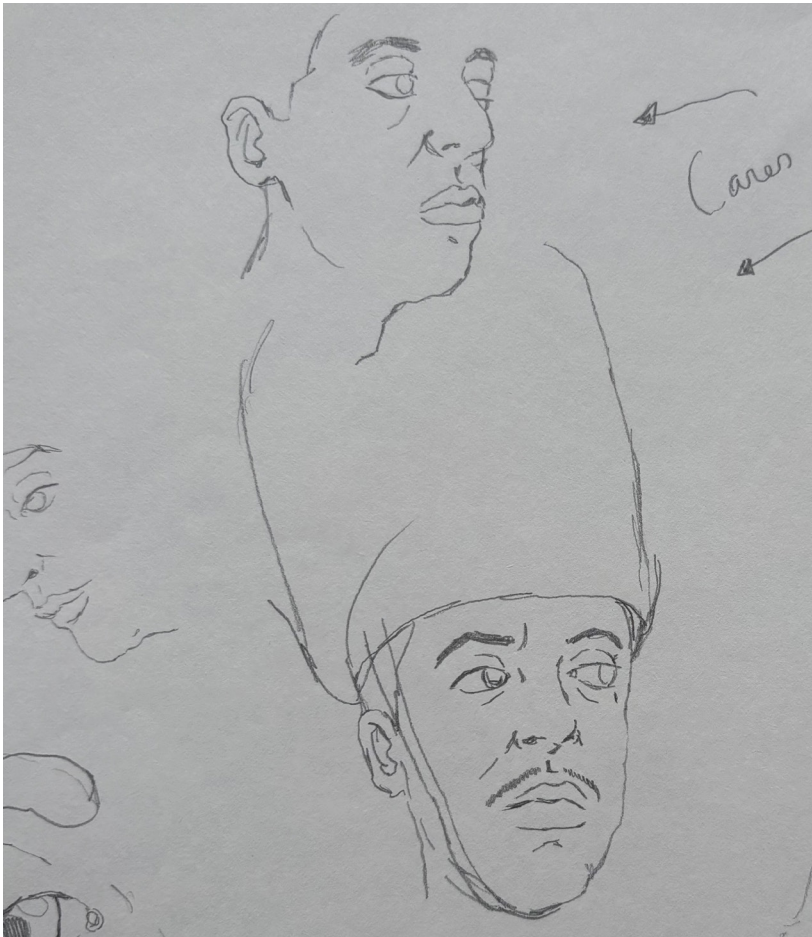
La llibreta, doncs, es converteix en un espai de pensament visual on el traç és immediat, sincer i desprotegit. A diferència de les peces finals, els esbossos no carreguen la responsabilitat de la forma definitiva, cosa que els permet respirar i mostrar una altra faceta del projecte. Aquesta etapa és fonamental perquè manté viu el vincle amb l'origen del dibuix com a gest íntim, com a acte de presència i observació. D'altra banda, el procés d'esbossar també em permet assajar amb la representació de la meua pròpia imatge en diferents formes. És en aquest estadi on experimento amb deformacions, gestos i transformacions que després es consoliden com a figures dins l'univers narratiu del projecte. Així, l'esbós no només és preparatori, sinó que és part essencial de la creació del relat visual i simbòlic.

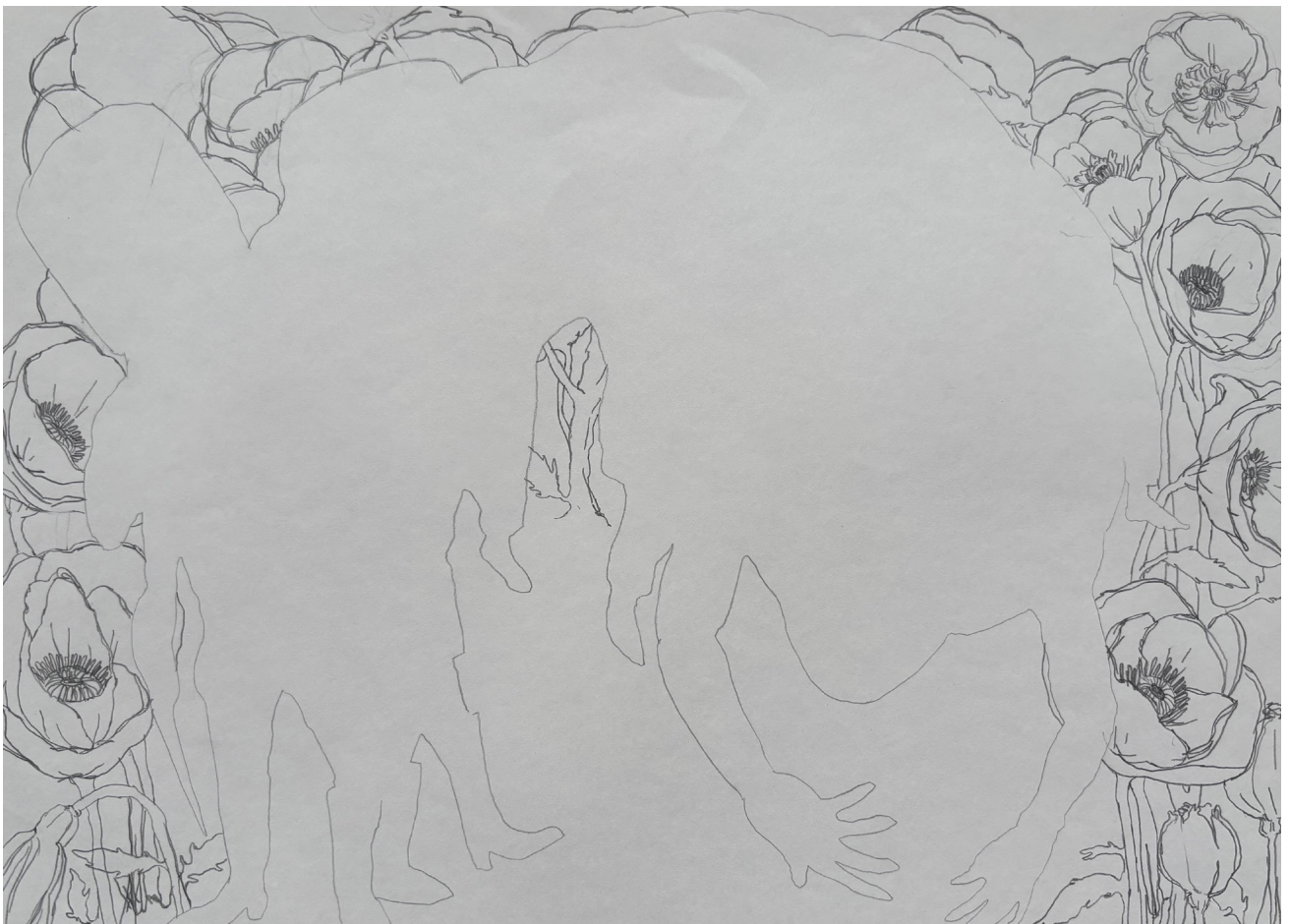
Exemples del procés artístic i esbossos tant inicials com finals:

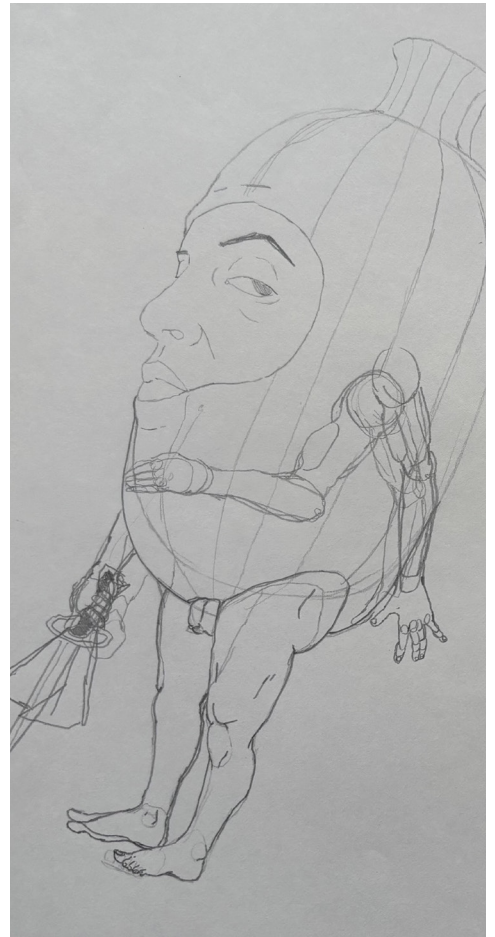
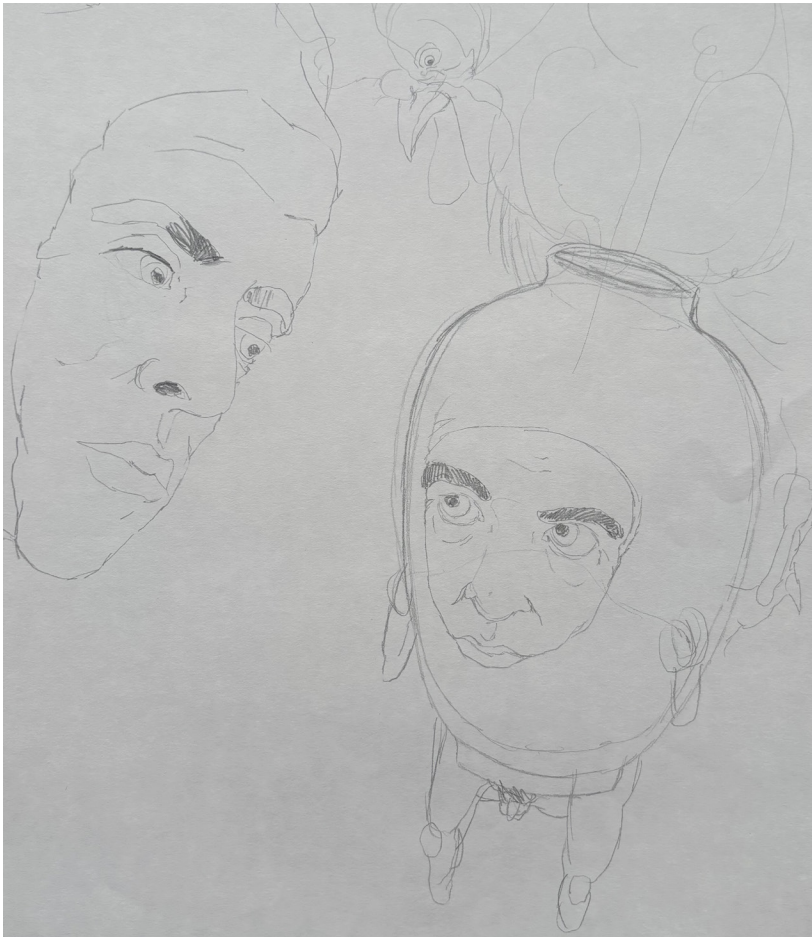












Obra

A partir d'un conjunt d'obres, repartides entre dibuixos i escultura, *Estic cansat de ser un soldat!*, busca ser una crítica a una societat carregada de judicis i normes establertes, busca assenyalar la tensió amb la qual s'observa al desconegut i, mostrar el ventall i la diversitat d'identitats que assolim, per tant, de sobreviure a la rigidesa i la violència que provoca la mirada de l'altre i com afecta aquesta a la pròpia. Cadascuna de les obres té una intencionalitat darrere, significats tant concrets com generals, és a dir que poden aplicar individualment en aquella peça o, que tracten conceptes que apareixen en més d'una obra.

El projecte consta d'un conjunt de peces de dibuix a tinta sobre paper, un conjunt de peces escultòriques i una peça individual amb tècniques diverses sobre paper de gran format.

Aquest és el llistat d'obres finals, amb títol inclòs si és que la peça en té:

- (1) *Assemblea! Comença el judici!* - Tinta sobre paper 29'7 x 42 cm.
- (2) *M'he enamorat d'una preciosa ballarina.* - Tinta sobre paper 29'7 x 42 cm.
- (3) *Ei! Cuc! No em miris les cartes!* - Tinta sobre paper 29'7 x 42 cm.
- (4) *Dos soldats i l'home-cuc.* - Tinta sobre paper 29'7 x 42 cm.
- (5) *M'estimaries si fos un cuc?* - Tinta sobre paper 29'7 x 42 cm.
- (6) *No t'envejo pas.* - Tinta sobre paper 29'7 x 42 cm.
- (7) *Estimat colom, trobo a faltar les teves cartes.* - Tinta sobre paper 29'7 x 42 cm.
- (8) *Estic cansat de ser un soldat!* - Tinta i aquarel·la sobre paper 100 x 70 cm.
- (9) *Marxa militar, soldats en formació!* - Escultura de plom, pintura acrílica i base de pasta blanca i cartó ploma, 21'2 x 7'6 x 8'2 cm.
- (10) *Marxa militar 2.* - Escultura de plom, pintura acrílica i base de pasta blanca i cartó ploma, 13 x 7 x 10 cm.
- (11) *Compte amb els homes-gerro.* - Conjunt de tres escultures, pasta blanca i pintura acrílica, diferents dimensions.



(1) Assemblea! Comença el judici! - Tinta sobre paper 29'7 x 42 cm.



(2) M'he enamorat d'una preciosa ballarina. - Tinta sobre paper 29'7 x 42 cm.



(3) Ei! Cuc! No em miris les cartes! - Tinta sobre paper 29'7 x 42 cm.



(4) Dos soldats i l'home-cuc. - Tinta sobre paper 29'7 x 42 cm.



(5) M'estimaries si fos un cuc? - Tinta sobre paper 29'7 x 42 cm.



(6) No t'envejo pas. - Tinta sobre paper 29'7 x 42 cm.



(7) Estimat colom, trobo a faltar les teves cartes. - Tinta sobre paper 29'7 x 42 cm.



(8) Estic cansat de ser un soldat! - Tinta i aquarel·la sobre paper 100 x 70 cm.



(9) Marxa militar, soldats en formació! -
Escultura de plom, pintura acrílica i base de pasta blanca i cartó ploma, 21'2 x 7'6 x 8'2 cm.



(10) Marxa militar 2. -
Escultura de plom, pintura acrílica i base de pasta blanca i cartó ploma, 13 x 7 x 10 cm.



(11) Compte amb els homes-gerro. -
Conjunt de tres escultures, pasta blanca i pintura acrílica, diferents dimensions.



Conclusions del projecte

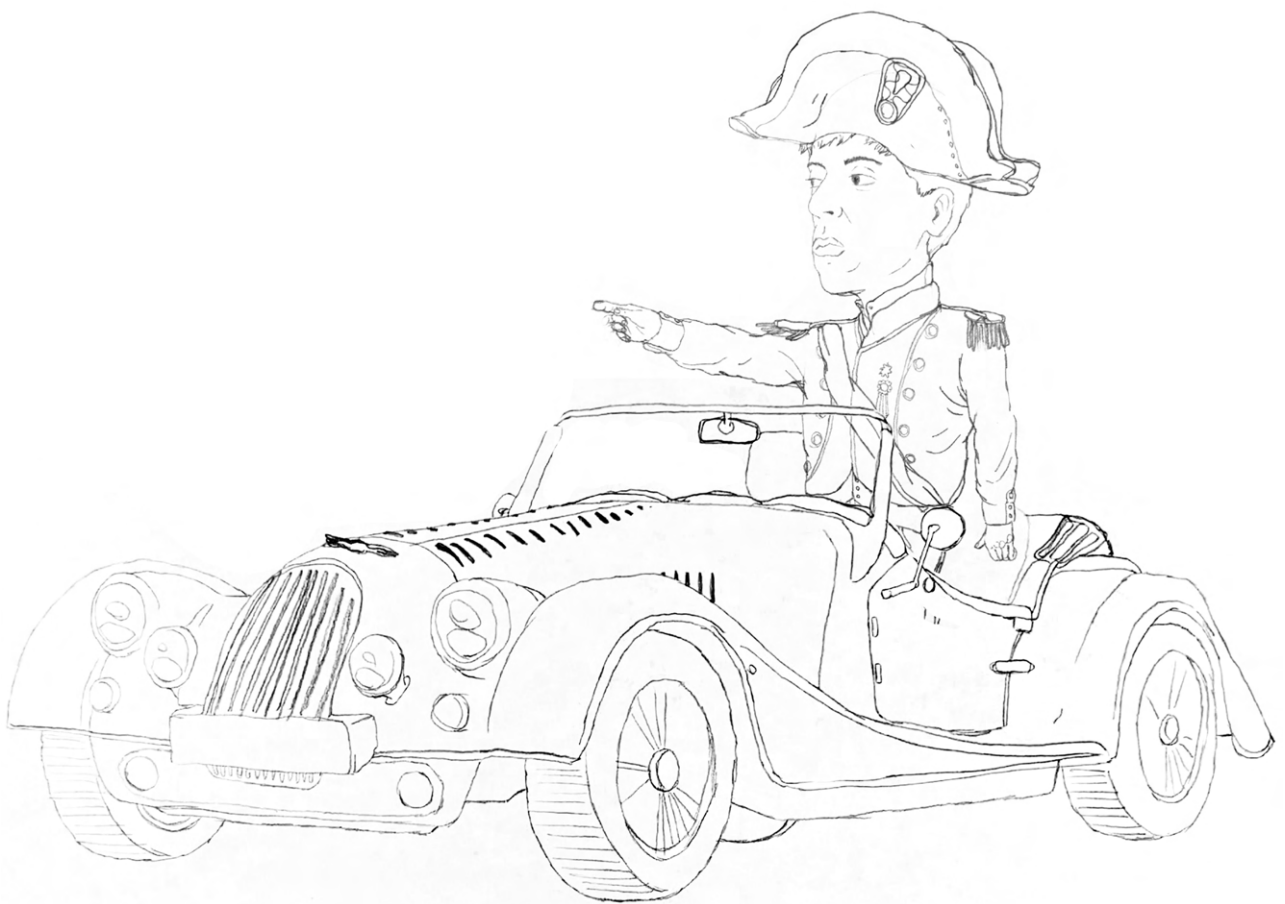
El projecte *Estic cansat de ser un soldat!* m'ha funcionat com a eina per a treballar la identitat i la mirada social. A partir de personatges d'un imaginari propi i escenaris simbòlics he aconseguit generar narratives visuals, que remetien a la fauna i l'ònic, tot partint del dibuix com a línia principal de treball i, expandint l'obra finalment a l'escultura. A través d'escriptors i pensadors com Ervin Goffman o Guy Debord, el meu projecte s'inscriu dins un marc teòric al voltant de la denúncia de la imatge, de la construcció del subjecte al voltant d'una societat que el guia a través de l'aparença i la visió i el judici de l'extern. També tenint en compte aportacions al voltant de l'imaginari i la construcció de mons ficticis, m'han ajudat molt les obres d'artistes com Lewis Carroll o Henry Darger.

Pel que fa a resultats, sento que l'ús del dibuix, escollit per la seva fragilitat, immediatesa i sinceritat, s'ha consolidat com un mitjà coherent vers la proposta i la temàtica, deixant entreveure la vulnerabilitat de les identitats i el caràcter mutacional i de transformació d'aquests. A més, la incorporació de l'escultura m'ha permès portar aquestes imatges a un pla real, físic i tangible, que les converteix en part d'un mateix escenari amb l'espectador, creant un espai immersiu on aquest es veu obligat a enfrontar-se amb les problemàtiques plantejades i qüestionar així la seva posició de jutge o personatge. En definitiva, sento que el projecte no tan sols m'ha servit per a construir un univers visual propi i coherent amb les meves idees, sinó que també interpel·la a l'altre, a l'estrany, buscant posar en dubte les estructures que defineixen la nostra pròpia concepció i comprensió, així com la de la resta que ens envolta.

Estic content amb el resultat i agraït amb tota la feina que hi ha al darrere, sento que sempre es pot fer més, llegir més, crear i elaborar, però em sembla un bon inici de cara a una possible futura carrera artística.

Referències

- Altmejd, D. (n.d.). David Altmejd. Xavier Hufkens.
<https://www.xavierhufkens.com/artists/david-altmejd>
- Branco, M. (2022). Exhibitions. Miguel Branco.
<https://miguelbranco.com/exhibitions/>
- Berger, J. (1972). Ways of Seeing. Penguin Books.
- Berger, J. (2007). Berger on Drawing. Occasional Press.
- Carroll, L. (2013). Alicia en el País de las Maravillas y Alicia a través del espejo. Alianza editorial.
- Debord, G. (2005). La sociedad del espectáculo. Editorial Pre-Textos.
- Goffman, E. (1997). La presentación de la persona en la vida cotidiana. Amorrortu editores Buenos Aires.
- Kafka, F. (2011). La metamorfosis. Alianza editorial.
- Kelly, E. (2017). Ellsworth Kelly Last Paintings and Ellsworth Kelly Plant Drawings. Matthew Marks Gallery.







Estic cansat de ser un soldat!
Adrià Gómez Vila

UNIVERSITAT DE
BARCELONA

