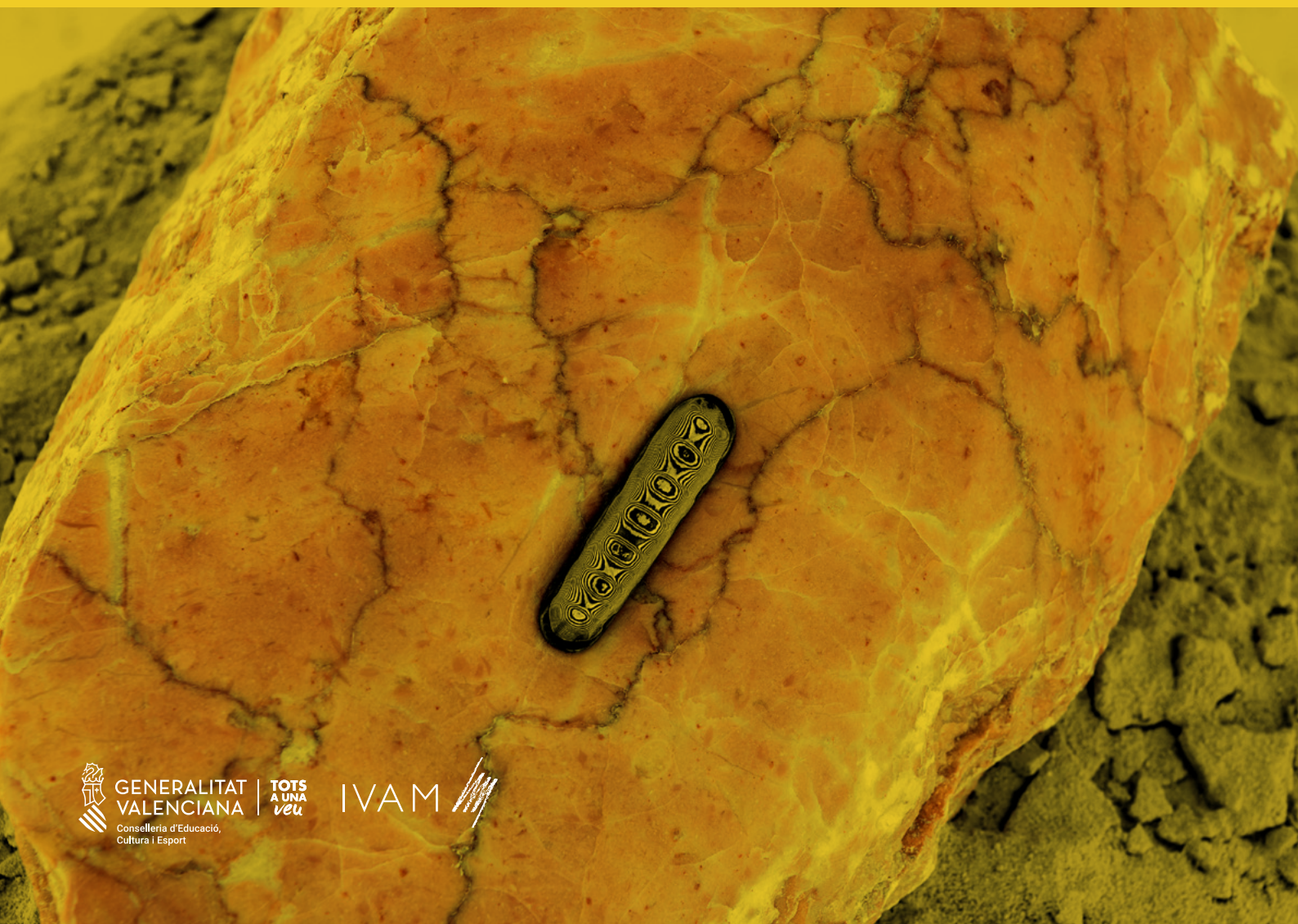


# Passejades

Texto de mediación  
a partir de la exposición  
“Un ejercicio de violencia.  
Guillermo Ros”



## UN EJERCICIO DE VIOLENCIA. GUILLERMO ROS

A lo largo de la Galería 6 del IVAM, Guillermo Ros (Vinalosa, 1988) ha desarrollado una narrativa literaria a través de un conjunto escultórico que se va completando en dos escenarios, divididos en varios subniveles como si de un videojuego se tratara. *Un ejercicio de Violencia* es un proyecto producido específicamente para el IVAM, en el que Ros materializa las violencias que envuelven sistemáticamente la producción artística. El autor se enfrenta a la propia institución museística, a los sistemas de precarización y exigencia de la práctica artística y a la somatización de esta estructura traducida en un proceso de autoexplotación constante de quienes componen la comunidad artística.

La única instalación, que conforma por completo la muestra, se plantea no obstante en dos escenarios complementarios: un primero situado en la sala inferior, y el segundo en la sala superior. Al margen de estos, Ros ofrece varias posibilidades de microrrelatos o subniveles a través de unas referencias simbólicas que marcarían el *lore* de la exposición. Entendemos por *lore* el conjunto de narrativas que determinan el trasfondo de la historia en un videojuego.<sup>1</sup> El *lore* busca dar coherencia al universo en el que se inscribe la historia de sus personajes, de las acciones que llevan a cabo y de los hechos que construyen la narrativa. En este caso, esos microrrelatos van a unificar la diégesis, la historia discursiva que el artista propone para la exposición, basada en la interacción violenta del escultor con el espacio museístico, con la propia producción y con el trasfondo sociopolítico que constituye el contexto en el que se desarrolla la muestra, elementos todos ellos igualmente agresivos.



El primer escenario que se plantea en la muestra, es decir, el primer nivel de *Un ejercicio de Violencia*, comienza en la sala inferior de la Galería 6. El espacio de la galería se transforma en una sala hipóstila semiderruida. Las columnas que deberían sostener el techo de la sala superior han sido destruidas, revelando un núcleo de piedra marmolada en una escena que recuerda a las ruinas que quedan tras un combate. Sin ninguna noción de lo que ha sucedido, como público nos enfrentamos a un espacio roto, en desequilibrio, explotado hasta sus cimientos. Para este primer nivel, Ros ha reconfigurado la estructura arquitectónica de la sala, ha replicado las columnas originales del espacio y se ha enfrentado a la propia disposición espacial configurándola como un escenario de violencia.

El espacio de la sala inferior es, en sí mismo, un espacio conflictivo. La estancia, dispuesta como cubo blanco, esconde distintas problemáticas de exposición. El recorrido de la sala está limitado por las cuatro columnas originales que sostienen la planta superior, así como por la escalera que conecta ambos espacios. Al inicio del proyecto, Ros se enfrentó a esta condición espacial y decidió abalanzarse contra ella en lugar de salvar los espacios de exposición más cómodos. Esta decisión por parte del artista es una de las primeras referencias del *lore* del proyecto y constituye el primer subnivel de la narrativa que Ros ha propuesto para la exposición.

La propuesta de *Un exercici de violència* se ve reforzada constantemente por el imaginario particular del artista. En este caso, y como es común en su producción, Ros propone una referencia, más de

<sup>1</sup>-Lore es un anglicismo que el Diccionario Oxford define como «el conocimiento y la información relacionada con un tema en particular, especialmente cuando no está escrito», o bien como «las historias y tradiciones de un grupo particular de personas». Sin embargo, cuando el término se inscribe en la cultura de los videojuegos, su significado deriva hacia una forma particular de estructurar narrativas en la que las historias se construyen a través de la lectura no lineal de los acontecimientos y de múltiples interpretaciones que se aúnan según las distintas elucidaciones de la comunidad que lo juega. El *lore* de un videojuego puede ser definido como la construcción de una historia a través de microrrelatos, internos y externos a la propia dinámica del juego, que buscan enriquecer su narrativa, reforzar una interacción empática con los personajes y desplegar un universo a través de distintas historias que se presentan desordenadas, troceadas y, en la mayoría de ocasiones (por lo menos en los videojuegos de culto), encriptadas en distintos niveles de interpretación. El *lore* da cabida a lo que se define como narración contextual.

nicho que evidente, a *Berserk* (1988-2021), un manga *seinen* de culto creado por el recientemente fallecido Kentaro Miura.<sup>2</sup> *Berserk* es una historia de fantasía medieval japonesa, que narra la aventura de su protagonista, Guts, condenado a ser perseguido por entidades demoníacas que ansían devorar su carne, en un camino de venganza y destrucción contra los traumas de su infancia y su juventud. En los episodios n.º 256 y n.º 257 del manga, se produce un combate que Ros toma aquí como referencia para hallar la forma de enfrentarse al espacio arquitectónico de la sala. Sin entrar en la narrativa sustancial del manga, y pasando a los hechos para aligerar este texto, en los episodios a los que nos referimos y que inspiraron a Ros, Guts es citado por Serpico —un antiguo amigo ahora convertido en adversario— en una sala hipóstila con arcos de medio punto llamada *Cámara de la columnata* (existe una referencia estética evidente al bosque de columnas de la Mezquita de Córdoba). Serpico cita al protagonista en ese lugar con la intención de llevar a cabo el segundo asalto del combate que ya los enfrentó en el episodio n.º 150.<sup>3</sup> El emplazamiento del duelo forma parte de una estratagema de Serpico para que Guts no pueda blandir correctamente su *Matadragones*, el arma principal del protagonista: una espada gigantesca, de más de dos metros de largo, que chocará con cada columna de la Cámara cuando Guts trate de atacar a su rival. Sin embargo, Guts, como respuesta a la estrategia de Serpico, emplea una táctica violenta y abrasiva. El protagonista decide persistir atacando a base de estocadas frontales y fuertes golpes horizontales la estructura arquitectónica de la sala. Esos golpes repliegan a Serpico detrás de las columnas mientras estas se rompen con cada ataque hasta que, destruidas las columnas, el rival no encuentra ningún espacio tras el que refugiarse.

2- Incluir una referencia a *Berserk* era casi obligatorio para *Un ejercicio de Violencia*. Kentaro Miura fue el *mangaka* (dibujante de manga) japonés que desarrolló esta obra clave para la cultura manga. *Berserk* marcaría la eclosión de la cultura japonesa contemporánea. Además, siendo uno de los mangas más vendidos de la historia es, sin duda, uno de los referentes principales desde la década de los noventa para la escena del manga y también del videojuego. *Berserk* es una obra fundamental de la cultura contemporánea que, a día de hoy podemos asegurar, quedará incompleta. El talentoso creador, guionista y dibujante de *Berserk*, Kentaro Miura, falleció el 6 de mayo de 2021, a los 54 años. La causa fue una disección aórtica aguda provocada por el agotamiento al que los exigentes ritmos de trabajo de los fanáticos del manga y de la editorial, siempre deseosos de nuevo contenido, llevaron al autor. La muerte de Miura está marcada por esa autoexplotación que Guillermo Ros reconoce en la producción artística. El fallecimiento de este autor ha sido una de las últimas llamadas de atención contra la dinámica de producción y publicación de uno de los sectores de la creación cultural con mayor índice de enfermedades crónicas y suicidios entre sus artistas.

3-Kentaro Miura: «Episodio 256: Colonnade Chamber», en *Berserk* #29. Yung Animal, Hakusensha, Inc. Chiyoda, Tokio 2005.

Kentaro Miura: «Episodio 257: Duel», en *Berserk* #30. Yung Animal, Hakusensha, Inc. Chiyoda, Tokio 2005.

Kentaro Miura: «Episodio 150: Cliff», en *Berserk* #19. Yung Animal, Hakusensha, Inc. Chiyoda, Tokio 1999.

Imitando la estrategia de Guts, Guillermo Ros, en lugar de buscar los recovecos de la sala de la Galería 6 que pudieran condicionar en menor medida la exposición, ha decidido transformar la sala en un bosque de columnas, multiplicando el número de columnas con otras similares a las que ocupan originalmente el espacio de la sala y modificando la condición espacial de la arquitectura en función de su propia problemática. El primer subnivel que Ros plantea en *Un ejercicio de Violencia* es, por tanto, una entrada arrolladora contra las propias condiciones de la arquitectura del museo.



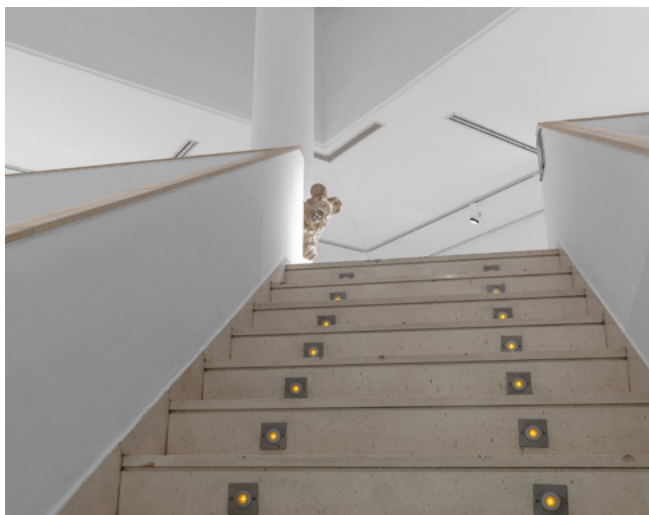
Analizando el primer escenario, vemos cómo los pilares distribuidos por el espacio de la sala inferior han sido dañados. Las heridas de las capas exteriores de las columnas dejan ver un núcleo que no se corresponde con la lógica de construcción de dichos elementos. Tras las capas de yeso y cemento aparece un interior de mármol rosáceo.<sup>4</sup> Las piedras del interior de las columnas aparecen en bruto bajo las dentelladas

4- Dentro del *lore* de la exposición, la piedra marmolada que aparece dentro de las columnas y que nos volveremos a encontrar en el segundo nivel de la instalación (perdón por el *spoiler*), es una referencia al propio contexto de producción del artista. Las piedras han sido extraídas de las canteras de la Sierra del Buixcarró, famosas por estos mármoles rosáceos, que han sido utilizados —cantera y piedra— desde la época romana, encontrándose aún hoy en numerosas fachadas de estilo romano, en pilas islámicas o en *brincalets* a lo largo del territorio valenciano. Entre los elementos patrimoniales que han empleado mármoles de las canteras del Buixcarró destaca la Lonja de la Seda de Valencia. Tanto su pavimento como las ocho imponentes columnas exentas que marcan su arquitectura interna y las gárgolas de su fachada están hechos del mármol que se consigue en las canteras de las que Ros extrae también la piedra de sus esculturas.

más superficiales, mientras que, en las columnas más trabajadas, la piedra parece tratada con mimo, pulida casi a lametazos. Asimismo, en uno de esos mármoles aparece incrustada una pequeña pieza de metal, una forma de acero con elegantes vetas que configuran dibujos hipnóticos sobre su superficie. Esta exploración de los elementos que componen la primera parte de la instalación nos abre la puerta del siguiente subnivel de la exposición. El despliegue de violencia de esta primera narrativa se ha visto afectado por otra trama, una narrativa subyacente que esconde el arco argumental real del proyecto y que se genera como el nivel narrativo total de la propuesta de Ros. Algo o alguien se ha encargado de morder las columnas en busca de la piedra marmolada que está albergada en su interior. Para encontrar una respuesta debemos elevar nuestra mirada hasta los peldaños superiores de la escalera que se encuentra en el centro de la sala. Allí arriba, la figura de una enorme rata nos mira mientras permanecemos en el primer peldaño, y evidencia la continuidad del recorrido de esta historia.

Quien haya jugado a videojuegos como *Amnesia*, *Diablo*, *Zelda* o *Dark Souls*, habrá reparado en cómo la dinámica del juego está determinada por nuestra percepción de los elementos que se nos disponen en cada escenario y por nuestra capacidad para interpretarlos. Sea cual sea la dificultad del juego, sabemos que si queremos continuar con nuestro recorrido, debemos buscar los elementos indicadores que nos conduzcan a través de la historia; unos elementos que construyen la narrativa y que nos ofrecen las pistas para seguir avanzando. La rata del final de la escalera es nuestro elemento de enlace, así que nos acercaremos a ella para pasar al siguiente escenario.

En el segundo piso de la Galería 6 nos enfrentamos a una escena de pura decadencia y auto-destrucción. La rata que hemos visto al principio de la escalera está acompañada de otras ratas que conforman una comunidad de roedores en búsqueda de la trufa oculta en las columnas del museo: la piedra marmolada rosa que alberga las piezas de acero. En el espacio de la sala superior de la galería encontramos a los culpables de los destrozos de la sala inferior. Cada rata cumple un rol particular en esta trama, incluso se puede apreciar cierta configuración tribal de la comunidad: una mordisquea incesantemente un trozo de columna; otra defeca el mármol rosado tras haber conseguido digerirlo; una tercera sufre las condiciones del proceso y aparece desfallecida, con el estómago lleno de piedra; incluso una de ellas nos ofrece un trozo de su indigesto manjar para nuestro deleite. Todas las ratas desarrollan una acción común basada en fagocitar los elementos arquitectónicos del museo en una inercia de intoxicación y muerte. Al acercarnos a las ratas descubrimos que su cuerpo está hecho de arenisca y que, de su piel, en proceso *petrogénico*, han comenzado a erupcionar los mármoles rosas que están comiéndose adictivamente. Sus ojos han quedado ciegos, han cambiado su textura vítrea ocular por esferas de mármol en un punto de no retorno de su dependencia insana con el material. Sus dientes han sufrido también un proceso de adaptación a la labor que desarrollan, han perdido su dentina y la han sustituido por puro acero de Damasco<sup>5</sup>, el mismo material que encontramos incrustado en algunas de las piedras. Las ratas olvidan su propia condición física y mental y se dejan intoxicar de su necesidad intrínseca por alcanzar los recursos que buscan dentro del museo.



<sup>5</sup> El acero de Damasco es un elemento simbólico en el *lore* de *Un ejercicio de violencia*. Los mitos del acero de Damasco nos conectan con un imaginario marcado por armas poderosas y hazañas bélicas. Es una referencia a la herramienta, al trabajo manual, al empeño artesanal. Sin embargo, este acero responde también a una historia afectada por los mitos que conecta un pasado construido a través de la guerra y la violencia con la perspectiva con la que interpretamos los relatos en época contemporánea. El origen de las armas de acero de Damasco se sitúa en Siria en el siglo IX, aunque se reconocen algunas referencias anteriores en torno al 540 a.C. Fue conocido por los europeos en Palestina en la época de las Cruzadas, pero antes llegó a la Península Ibérica a través de las comunidades árabes (fundamentalmente a Córdoba). De los sables de acero de Damasco se dice que podían seccionar la armadura de los cruzados como si fuera papel, o que podían cortar una roca pesada sin perder su filo, que tenían propiedades curativas, que el mismo Alejandro Magno los empleó en su conquista o que el acero que se utilizaba en Damasco tenía su origen en el Reino perdido de Atlantis. Nada más lejos de la realidad, por supuesto. Sin embargo, y esto sí es cierto, el proceso de fabricación se perdió durante casi tres siglos, pudiendo ser recuperado a partir de investigaciones que se empezaron a desarrollar en los años setenta del siglo XX por varias universidades internacionales. El proceso de manufacturación original del acero de Damasco y las impresionantes cualidades que se le atribuyen han sido objeto de estudio para distintos grupos de investigación de Ingeniería Química, entre los que destaca el Grupo de Tecnología Mecánica y Arqueometalurgia de la Universidad Complutense de Madrid, que ha vuelto a dar una corporalidad física a una historia representada en las fábulas (acompañada de evidencias arqueológicas, eso sí), pudiendo patentar y volver a desarrollar el proceso de fabricación del acero de Damasco en época contemporánea.



Este último escenario, signo de la composición literaria de Guillermo Ros, nos deja en una constante incertidumbre, como un final abierto. ¿Qué harán las ratas cuando acaben con los recursos del museo? ¿Qué tiene ese fruto que tanto desean y las impulsa a autodestruirse? En el espacio asolado por las ratas se concentran los deseos, las esperanzas y los anhelos de una comunidad gremial que se enfrenta constantemente a las dinámicas violentas de la esfera cultural. La propuesta de *Un ejercicio de Violencia* apela a un conjunto, pero no deja de afectar a las singularidades de ese mismo colectivo, a las realidades de cada agente de la escena del arte, a la posición relativa de cada persona ante una estructura fuertemente jerarquizada en la que se despliegan todas las violencias de la precarización, de la intimidación y de la exigencia del proceso creativo, de la vulnerabilidad de la proyección de futuro... Ros evidencia una serie de violencias que llevan, en distintos grados dependientes de las condiciones de identidad, a la autoexplotación de cada artista cada vez que se enfrenta a la resolución del proceso creativo. *Un ejercicio de Violencia* es una materialización política de la afección de las violencias inherentes del hacer artístico a la que Guillermo Ros nos invita a entrar, explorar y descubrir como un escenario de auto-representación del propio escultor.

[Guardando partida...]

*Un ejercicio de Violencia*-Guillermo Ros  
(7 de octubre de 2021 - 6 de febrero de 2022)  
IVAM-Centre Julio González

Autor del texto: Álvaro Porrás Soriano,  
equipo de mediación del IVAM.



GENERALITAT  
VALENCIANA  
Conselleria d'Educació,  
Cultura i Esport

TOTS  
A UNA  
veu

IVAM