

# Passejades

Text de mediació a  
partir de l'exposició  
"Un exercici de violència.  
Guillermo Ros"



GENERALITAT  
VALENCIANA  
Conselleria d'Educació,  
Cultura i Esport

TOTS  
A UNA  
veu

IVAM



## UN EXERCICI DE VIOLÈNCIA. GUILLERMO ROS

Al llarg de la Galeria 6 de l'IVAM, Guillermo Ros (Vinalesa, 1988) ha desenvolupat una narrativa literària a través d'un conjunt escultòric que es va completant en dos escenaris, dividits en diversos subnivells com si d'un videojoc es tractara. *Un exercici de violència* és un projecte produït específicament per a l'IVAM, en el qual Ros materialitza les violències que envolten sistemàticament la producció artística. L'autor s'enfronta a la institució museística, als sistemes de precarització i exigència de la pràctica artística i a la somatització d'aquesta estructura traduïda en un procés d'autoexplotació constant de qui compon la comunitat artística.

L'única instal·lació, que conforma per complet la mostra, es planteja no obstant això en dos escenaris complementaris: un primer situat a la sala inferior, i el segon a la sala superior. Al marge d'això, Ros ofereix diverses possibilitats de microrelats o subnivells a través d'unes referències simbòliques que marcarien el *lore* de l'exposició. Entenem per *lore* el conjunt de narratives que determinen el rerefons de la història en un videojoc.<sup>1</sup> El *lore* vol donar coherència a l'univers en el qual s'inscriu la història dels seus personatges, de les accions que duen a terme i dels fets que construeixen la narrativa. Ací, eixos microrelats unificaran la diegesi, la història discursiva que l'artista proposa per a l'exposició, basada en la interacció violenta de l'escultor amb l'espai museístic, amb la mateixa producció i amb el rerefons sociopolític que constitueix el context en el qual es desenvolupa la mostra, elements tots igualment agressius.



El primer escenari que es planteja en la mostra, és a dir, el primer nivell d'*Un exercici de violència*, comença a la sala inferior de la Galeria 6. L'espai de la galeria es transforma en una sala hipòstila mig derruïda. Les columnes que haurien de sostindre el sostre de la sala superior han sigut destruïdes, i revelen un nucli de pedra marbrejada en una escena que recorda les ruïnes que resten després d'un combat. Sense cap noció del que ha succeït, com a públic ens enfrontem a un espai trencat, en desequilibri, explotat fins als fonaments. Per al primer nivell, Ros ha reconfigurat l'estructura arquitectònica de la sala, ha replicat les columnes originals de l'espai i s'ha enfrontat a la mateixa disposició espacial configurant-la com un escenari de violència.

L'espai de la sala inferior és, en ell mateix, un espai conflictiu. L'estança, disposada com un cub blanc, amaga diferents problemàtiques d'exposició. El recorregut de la sala el limiten les quatre columnes originals que sostenen la planta superior, i l'escala que connecta tots dos espais. A l'inici del projecte, Ros es va enfrontar a eixa condició espacial i va decidir abalçar-se contra ella en lloc de salvar els espais d'exposició més còmodes. Una decisió de l'artista que és una de les primeres referències del *lore* del projecte i constitueix el primer subnivell de la narrativa que Ros ha proposat per a l'exposició.

La proposta d'*Un exercici de violència* es veu reforçada constantment per l'imaginari particular de l'artista. En aquest cas, i com és comú en la seua producció, Ros proposa una referència, més de nínjol que evident, a *Berserk* (1988-2021), un manga  *seinen*  de culte que

<sup>1</sup>-*Lore* és una paraula anglesa que el Diccionari Oxford defineix com «el coneixement i la informació relacionada amb un tema en particular, especialment quan no està escrita», o bé com «les històries i tradicions d'un grup particular de persones». No obstant això, quan el terme s'inscriu en la cultura dels videojocs, el significat deriva cap a una manera particular d'estructurar narratives en la qual les històries es construeixen a través de la lectura no lineal dels esdeveniments i de múltiples interpretacions que es conjunten segons les diferents elucidacions de la comunitat que hi juga. El *lore* d'un videojoc es pot definir com la construcció d'una història a través de microrelats, interns i externs a la mateixa dinàmica del joc, que busquen enriquir-ne la narrativa, reforçar una interacció empàtica amb els personatges i desplegar un univers a través de diferents històries que es presenten desordenades, trossejades i, la majoria de vegades (almenys en els videojocs de culte), encriptades en diferents nivells d'interpretació. El *lore* dona cabuda al que es defineix com a narració contextual.

va crear el fa poc traspasat Kentaro Miura.<sup>2</sup> *Berserk* és una història de fantasia medieval japonesa, que narra l'aventura del protagonista, Guts, condemnat a ser perseguit per entitats demoníaqques que anhelan devorar-ne la carn, en un camí de venjança i destrucció contra els traumes de la seua infància i joventut. En els episodis 256 i 257 del manga, es produeix un combat que Ros pren ací com a referència per a trobar la manera d'enfrontar-se a l'espai arquitectònic de la sala. Sense entrar en la narrativa substancial del manga, i passant als fets per alleugerir el present text, en els episodis als quals ens referim i que van inspirar a Ros, a Guts el cita Serpico –un antic amic convertit en adversari– en una sala hipòstila amb arcs de mig punt anomenada *Cambra de la columnata* (hi ha una referència estètica evident al bosc de columnes de la Mesquita de Còrdova). Serpico cita el protagonista en eixe lloc amb la intenció de dur a terme el segon assalt del combat que ja els va enfrontar en l'episodi 150.<sup>3</sup> L'emplaçament del duel forma part d'un estratagema de Serpico perquè Guts no puga brandar correctament el *Matadrac*, l'arma principal del protagonista: una espasa gegantesca, de més de dos metres de llarg, que xocarà amb cada columna de la Cambra quan Guts tracte d'atacar el seu rival. No obstant això, Guts, com a resposta a l'estratègia de Serpico, utilitza una tàctica violenta i abrasiva. El protagonista decideix persistir atacant a base d'estocades frontals i colps forts horitzontals l'estructura arquitectònica de la sala. Uns colps que fan replegar Serpico darrere de les columnes mentre es trenquen amb cada atac, fins que, destruïdes les columnes, el rival no troba cap espai darrere del qual refugiar-se.

Imitant l'estratègia de Guts, Guillermo Ros, en comptes de buscar els racons de la sala de la Galeria 6 que pogueren condicionar més poc l'exposició, decideix transformar la sala en un bosc

de columnes, multiplicant-ne el nombre amb altres de similars de les que ocupen originalment l'espai de la sala i modificant la condició espacial de l'arquitectura en funció de la seua pròpia problemàtica. El primer subnivell que Ros planteja en *Un exercici de violència* és, per tant, una entrada irresistible contra les mateixes condicions de l'arquitectura del museu.



Analitzant el primer escenari, veiem com els pilars distribuïts per l'espai de la sala inferior han sigut danyats. Les ferides de les capes exteriors de les columnes deixen veure un nucli que no es correspon amb la lògica de construcció d'eixos elements. Darrere de les capes d'algeps i ciment apareix un interior de marbre rosaci.<sup>4</sup> Les pedres de l'interior de les columnes apareixen en brut davall els mossos més superficials, mentre que, en les columnes més treballades, la pedra pareix tractada amb cura, polida quasi a xuplits. Així mateix, en un d'eixos marbres apareix incrustada una xicoteta peça de metall, una

2- Incloure una referència a *Berserk* era quasi obligatori per a *Un exercici de violència*. Kentaro Miura va ser el *mangaka* ('dibuixant de manga') japonès que va desenvolupar l'obra, clau per a la cultura manga. *Berserk* marcà l'eclosió de la cultura japonesa contemporània. A més, sent un dels mangues més venuts de la història és, sens dubte, un dels referents principals des de la dècada dels noranta per a l'escena del manga i també del videojoc. *Berserk* és una obra fonamental de la cultura contemporània que, hui en dia podem assegurar, quedarà incompleta. El talentós creador, guionista i dibuixant de *Berserk*, Kentaro Miura, va morir el 6 de maig del 2021, amb cinquanta-quatre anys. La causa va ser una dissecció aòrtica aguda provocada per l'esgotament al qual els ritmes de treball exigents dels fanàtics del manga i de l'editorial, sempre desitjosos de contingut nou, van portar l'autor. La mort de Miura està marcada per eixa autoexplotació que Guillermo Ros reconeix en la producció artística. La defunció de l'autor ha sigut un dels darrers tocs d'atenció contra la dinàmica de producció i publicació d'un dels sectors de la creació cultural amb un índex més alt de malalties cròniques i suïcidis entre els artistes.

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

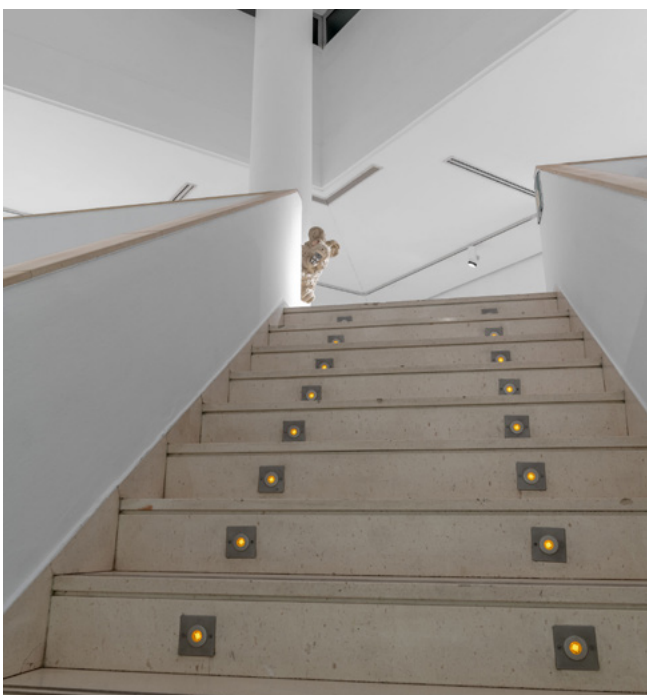
Kentaro Miura: «Episodi 257: Duel», en *Berserk* #30. Yung Animal, Hakusensha, Inc. Chiyoda, Tòquio, 2005.

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

4- Dins del *lore* de l'exposició, la pedra marbrejada que apareix dins de les columnes i que tornarem a trobar en el segon nivell de la instal·lació (perdó per l'espòiler), és una referència al mateix context de producció de l'artista. Les pedres han sigut extretes de les pedreres de la serra del Buixcarró, famoses pels marbres rosacis, que s'han utilitzat –pedrera i pedra– des de l'època romana, i encara hui es troben en moltes fronteres d'estil romà, en piles islàmiques o en brincalets al llarg del territori valencià. Entre els elements patrimonials que han usat marbres de les pedreres del Buixcarró destaca la Llotja de la Seda de València. Tant el paviment com les huit imponents columnes exemptes que marquen l'arquitectura interna i les gàrgoles de la frontera estan fetes del marbre que es trau de les pedreres de les quals Ros també extrau la pedra de les seues escultures.

forma d'acer amb vetes elegants que configuren dibuixos hipnòtics sobre la superfície. Una exploració dels elements que componen la primera part de la instal·lació que ens obri la porta del subnivell següent de l'exposició. El desplegament de violència de la primera narrativa s'ha vist afectat per una altra trama, una narrativa subjacent que amaga l'arc argumental real del projecte i que es genera com el nivell narratiu total de la proposta de Ros. Alguna cosa o algú s'ha encarregat de mossegar les columnes a la recerca de la pedra marbrejada que hi ha dins. Per a trobar una resposta hem d'eleva la nostra mirada fins als escalons superiors de l'escala que hi ha en el centre de la sala. Allà dalt, la figura d'una rata enorme ens mira mentre romanem en el primer escaló, i evidencia la continuïtat del recorregut de la història.

Qui haja jugat a videojocs com ara *Amnesia*, *Diablo*, *Zelda* o *Dark Souls*, haurà reparat en com la dinàmica del joc la determina la nostra percepció dels elements que se'ns disposen en cada escenari i la nostra capacitat per a interpretar-los. Sigui com sigui la dificultat del joc, sabem que si volem continuar amb el nostre recorregut, hem de cercar els elements indicadors que ens conduïsquen a través de la història; uns elements que construeixen la narrativa i que ens ofereixen les pistes per a continuar avançant. La rata del final de l'escala és el nostre element d'enllaç, així que ens hi acostarem per a passar a l'escenari següent.



En el segon pis de la Galeria 6 ens enfrontem a una escena de pura decadència i autodestrucció. La rata que hem vist al principi de l'escala està acompanyada d'altres rates que conformen una comunitat de rosegadors que busquen la tòfona oculta en les columnes del museu: la pedra marbrejada rosa que alberga les peces d'acer. En l'espai de la sala superior de la galeria trobem els culpables de les destrosses de la sala inferior. Cada rata compleix un rol particular en la trama, fins i tot es pot apreciar certa configuració tribal de la comunitat: una rosega incessantment un tros de columna; una altra defeca el marbre rosat després d'haver aconseguit digerir-lo; una tercera pateix les condicions del procés i apareix defallida, amb l'estómac ple de pedra; fins i tot n'hi ha una que ens ofereix un tros de la seua indigesta menja per al nostre delit. Totes les rates desenvolupen una acció comuna basada a fagocitar els elements arquitectònics del museu en una inèrcia d'intoxicació i mort. En acostar-nos a les rates descobrim que tenen el cos fet de gres i que, de la pell, en procés petrogènic, han començat a erupcionar els marbres rosa que es mengen de manera addictiva. Els ulls els han quedat cecs, han canviat la textura vítria ocular per esferes de marbre en un punt de no retorn de la seua dependència insana amb el material. Les dents han patit també un procés d'adaptació a la labor que desenvolupen, han perdut la dentina i l'han substituïda per pur acer de Damasc,<sup>5</sup> el mateix material que trobem incrustat en algunes de les pedres. Les rates obliden la seua pròpia condició física i mental i es deixen intoxicar de la necessitat intrínseca que tenen d'aconseguir els recursos que busquen dins del museu.

5- L'acer de Damasc és un element simbòlic en el *lore* d'*Un exercici de violència*. Els mites de l'acer de Damasc ens connecten amb un imaginari marcat per armes poderoses i gestes bèl·liques. És una referència a l'eina, al treball manual, al zel artesanal. No obstant això, l'acer respon també a una història afectada pels mites que connecta un passat construït a través de la guerra i la violència amb la perspectiva amb la qual interpretem els relats en època contemporània. L'origen de les armes d'acer de Damasc se situa a Síria en el segle ix, encara que es reconeixen algunes referències anteriors entorn del 540 a. de C. El van conèixer els europeus a Palestina en l'època de les Croades, però abans va arribar a la península Ibèrica a través de les comunitats àrabs (fonamentalment a Còrdova). Dels sabres d'acer de Damasc es diu que podien seccionar l'armadura dels croats com si fora paper, o que podien tallar una roca pesada sense perdre el tall, que tenien propietats curatives, que el mateix Alexandre el Gran els va fer servir en la seua conquesta o que l'acer que s'utilitzava a Damasc tenia l'origen en el regne perdut d'Atlantis. Res més lluny de la realitat, per descomptat. Tanmateix, i això sí que és cert, el procés de fabricació es va perdre durant quasi tres segles, i es va poder recuperar a partir d'investigacions que van començar a desenvolupar en els anys setanta del segle xx diverses universitats internacionals. El procés de manufacturació original de l'acer de Damasc i les qualitats impressionants que se li atribueixen han sigut objecte d'estudi de diferents grups d'investigació d'Enginyeria Química, entre els quals destaca el Grup de Tecnologia Mecànica i Arqueometal·lúrgia de la Universitat Complutense de Madrid, que ha tornat a donar una corporalitat física a una història representada en les rondalles (acompanyada d'evidències arqueològiques, això sí), per a patentar i tornar a desenvolupar el procés de fabricació de l'acer de Damasc en època contemporània.



El darrer escenari, signe de la composició literària de Guillermo Ros, ens deixa en una incertesa constant, com un final obert. Què faran les rates quan s'acaben els recursos del museu? Què té eixe fruit que tant desitgen i les impulsa a autodestruir-se? En l'espai que han assolat les rates es concentren els desitjos, les esperances i els anhels d'una comunitat gremial que s'enfronta constantment a les dinàmiques violentes de l'esfera cultural. La proposta d'*Un exercici de violència* apel·la a un conjunt, però no deixa d'afectar les singularitats d'eixe mateix col·lectiu, les realitats de cada agent de l'escena de l'art, la posició relativa de cada persona davant d'una estructura fortament jerarquitzada en la qual es despleguen totes les violències de la precarització, de la intimidació i de l'exigència del procés creatiu, de la vulnerabilitat de la projecció de futur... Ros evidencia una sèrie de violències que porten, en diferents graus que depenen de les condicions d'identitat, a l'autoexplotació de cada artista cada vegada que s'enfronten a la resolució del procés creatiu. *Un exercici de violència* és una materialització política de l'afecció de les violències inherents del quefer artístic a la qual Guillermo Ros ens convida a entrar, explorar i descobrir com un escenari d'autorepresentació del mateix escultor.

[Guardant partida...]

Un exercici de Violència. Guillermo Ros  
(7 d'octubre de 2021 - 6 de febrer de 2022)  
IVAM-Centre Julio González

Autor del text: Álvaro Porrás Soriano,  
equip de mediació de l'IVAM