

# Galeria Estrany-de la Mota

<http://www.estranydelamota.com/>

Passatge Mercader 18  
08008 Barcelona, España  
T +34 93 215 70 51

## Francesc Ruiz. BCN Eye Trip

Inauguración: Viernes, 25 de abril de 2008, 19.00 h.

Exposición: 25.04.2008 – 27.06.2008. Martes a sábados de 10.30 a 19.00 h.

Es común, en la obra de Francesc Ruiz, la observación atenta a la ciudad mediante la narración gráfica, a menudo, bajo la estructura de cómic. Preciso y detallado, a su vez, trasciende el marco de la realidad a partir de las historias que viven los personajes. Una mezcla que mediante la ficción explica y reflexiona sobre la realidad de forma clarividente.

En este caso, el objeto de atención es, de nuevo, Barcelona. Habiendo descrito milimetradamente diversas zonas, se sitúa un poco más apartado para hacer dos vistas generales: la "imagen Barcelona", y el retrato-ficción inmerso en diversos barrios.

La instalación formada por cuatro pantallas, marca un punto de anclaje. Es el primer video, siendo también animación, que realiza en color; un color, por otra parte, bastante restringido al código cromático de Barcelona: amarillo, azul y rojo.

A modo de recorrido panorámico, pone al descubierto el *détournement* que ha sufrido el código gráfico de la marca Barcelona, de trazos lúdico-festivos, desarrollado durante los 90 (así como grandes remodelaciones en el espacio urbano) y asentado durante los juegos olímpicos.

Creado para encarar un supuesto carácter abierto, creativo y mediterráneo, lejos de referenciar las cualidades tecnológicas y más próximo a las del ocio, atribuido a la ciudad, y por extensión a la amplia geografía que la circunda. Se nos plantea cómo ahora, pasada una década y pico, este sistema de representación, al margen de la voluntad inicial, ha desarrollado una vida propia, en parte, por la creación de vinculaciones más fuertes con las nuevas aplicaciones que ha tenido.

De signos extremadamente institucionales, como la primera "B" de Barcelona, pasando por el arte público, como *Cap de Barcelona* de Roy Lietschenstein, hasta el logotipo de laCaixa, o el escudo del Barça; resultantes paradigmas del *branding* de la ciudad. Emanando de esta primera horneada, todo un conjunto de descendientes reinterpretan, en el propio uso de este código gestual, el conjunto de valores que se le asocian y de los que quieren ser partícipes.

Cuando esta segunda generación ha extendido el lenguaje y lo ha hecho más llano, emergen los híbridos. Éstos no tan sólo beben de la gráfica, i los valores, ya difusos, asociados en un principio, sino que, además, adoptan significados provenientes, por ejemplo, de la coincidencia cromática con la bandera colombiana; la similitud de la caligrafía árabe y los *tags* con lo que se conoce como "brochazo olímpico", entre otros. Es a partir de aquí donde se excede la providencia del proyecto cerrado que era, para pasar estas apropiaciones a una especie de obra derivada cuando el código, popular por expansión, pasa a ser un copyleft espontáneo.

Si el primero es un trabajo que toca más la apariencia externa de la ciudad, la identidad gráfica; el trabajo expuesto en la otra sala hace una inmersión al interior de los barrios a modo de cómic. Lo hace mediante reflexiones y/o diálogos de los propios personajes sobre diversos aspectos de

la experiencia en la ciudad: el vagar en la desorientación, la confrontación pasado-presente en la transformación del barrio, las posibilidades extravagantes que les ofrece el espacio público, la especial relación de la ciudad con personajes de ficción de carácter más (u)tópico...

Las viñetas son creadas a partir del contenido extraído de herramientas "ciber-geográficas", tales como QDQ, Idealista, Mappy, etc., que permiten acceder tanto al entramado de calles, como fachadas concretas, o incluso el interior de las casas. Herramienta que ha ayudado a prefigurar el contexto de otras obras como *Je suis Mappy*.

El dibujo de cada uno de los seis barrios, formado por imágenes reales del mismo, es, pues, fruto de una estrategia situacionista; realidad confrontada con pequeños diálogos dispersos, a la deriva, creando una lectura no lineal, más fragmentada; más ligada a la lectura de un mapa.

Con la colaboración de:



\*Para más información y/o imágenes contactar con [galeria@estranydelamota.com](mailto:galeria@estranydelamota.com).