

Bracho/Rivera

El viaje geométrico

1995/2002



Bracho / Rivera
El viaje geométrico
1995/2002

Índice	5	El viaje geométrico por Juan Carlos Bracho
	7	Proyecto Velcro
	17	Hogar ideal
	29	Proyecto Velcro 99/00
	39	Borderline, bordedering, borderland
	59	Nearly famous
	71	Conversación con Jesús Arpal
	75	Quantum Continuum

"I could sit on the roof
On top of that abstract house
See my abstract view
An abstract mouse
I want to live on an abstract plane"

I Want to Live on an Abstract Plane. Teenager or the Year
Frank Black

"El tema de mis obras es la experiencia que me posibilitan"

Franka Hörnschemeyer

EL VIAJE GEOMÉTRICO

Desde los años de estudios universitarios Juan Carlos Bracho y Julia Rivera forman un equipo artístico y emprenden un viaje de aprendizaje común que tiene al minimalismo como principal referencia.

Actualmente la herencia de dicho movimiento se puede ver reflejada en escaparates de grandes almacenes, tiendas de lujo e interiores de refinados hoteles. “¿Puede entenderse como la consecución de un sueño la producción en serie de mobiliario geométrico y barato... bloques, consolas y cubos blancos, negros y grises, de una elegancia agradable y adaptada al mercado, apropiados para la mercancía que se ofrece a precios muy altos?”. ¿Soñaría Donald Judo con este momento?.

Sin duda estas últimas décadas, tras los excesos de los ochenta, han vivido la transformación de esos *Objetos Específicos* en objetos de consumo. Tras la precipitada pérdida de esa presencia y autoridad con la que estas obras se presentaban a finales de los sesenta, la conquista del espacio se convierte en uno de los principales logros del movimiento minimalista.

Tras una apariencia brillante, la obra de Bracho/Rivera presenta con enorme rigor diversos aspectos que muestran nuestra relación con los espacios que habitamos y con los objetos que lo pueblan, planteando la búsqueda de una posición más consciente con el entorno que constituye nuestra vida cotidiana; dentro de una línea de investigación formal que utiliza materiales realmente novedosos.

La realización de sus diferentes proyectos no se plantea como experiencias aisladas, sino como investigación y desarrollo de las posibilidades de formalización y articulación del espacio; el espacio físico y el espacio como concepto. Labor que llevan a cabo con el dibujo y la geometría como herramientas.

A través de una fluctuación en términos de espacio que cuestiona esa división axiomática entre los límites de los géneros artísticos, el dibujo -visión unidimensional- se transforma en las instalaciones con vinilo adhesivo en un espacio que fluye entre lo exterior y lo interno estructurando su entorno sin añadirle apenas unas líneas; líneas y puntos de inflexión que construyen y seccionan los

elementos básicos de la tridimensionalidad. Un ejercicio de fuerza y deconstrucción que también aplican al cuadro como plano, en el cual, gracias al Velcro, el espacio de representación se mantiene en tensión latente comunicando plasticidad sin recurrir a estrategias escultóricas tradicionales.

Durante los siete años que dura su colaboración cada proyecto y cada pieza se resuelve como parte de un proceso de experimentación y aprendizaje. Asumir, conquistar y dominar, para después volver a perderse. Un trabajo que parte de la relectura del espacio pictórico, y que se desarrolla a través del dibujo como reconocimiento, posicionamiento y apropiación. Concebir la ciudad como una maqueta sobre la que efectuar intervenciones de tipo experimental, diseñar escenografías que poseen un carácter estrictamente mental, dibujar es un espacio abstracto, móvil, sin límites, que se despliega y se desdobra.

Un recorrido que origina un cambio en la manera de entender y asumir lo inmediato. De un espacio finito a una infinitud abstracta. De una concepción gestáltica que define el espacio como parcela y acotación, a un espacio de ejes y coordenadas con posibilidades infinitas

PROYECTO VELCRO

Facultad de Bellas Artes. Cuenca. Junio 1996

1. Utilización de materiales industriales, factura mecánica y despersonalizada. Elegimos de manera subjetiva materiales industriales atraídos por su estética. Descontextualizamos éstos de toda funcionalidad, ya que, la forma estética de contemplar el mundo es generalmente contrapuesta a la actitud práctica que sólo se interesa por la utilidad del material en cuestión.

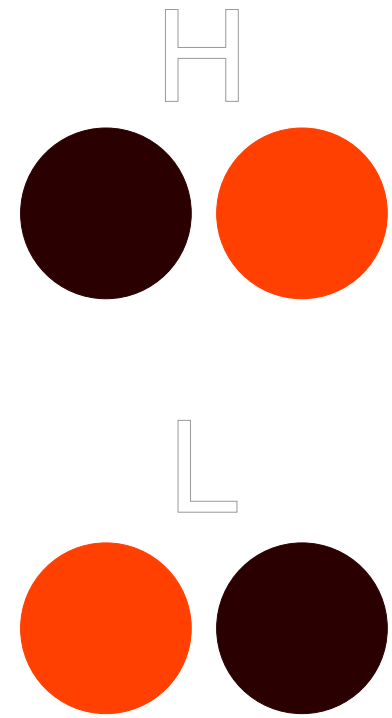
Tras este proceso -calculado y metódico- se obtiene un objeto estético que potencia la propia materia; una nueva forma abstracta cuyo nivel de complejidad viene dado por la interrelación total de las partes, la forma y su color.

2. Posibilidad de ensamblaje. El espacio donde se sitúa una pieza es tan importante como el propio espacio de representación.

No acotamos ni enmarcamos las obras, jugamos con el concepto de plano más que con el de soporte; módulos bidimensionales que sugieren la tridimensionalidad, el movimiento y la variación, y acercan la obra al plano escultórico. Relieves que poseen la dimensión de la escultura y el color de la pintura pero que no son ni lo uno ni lo otro.

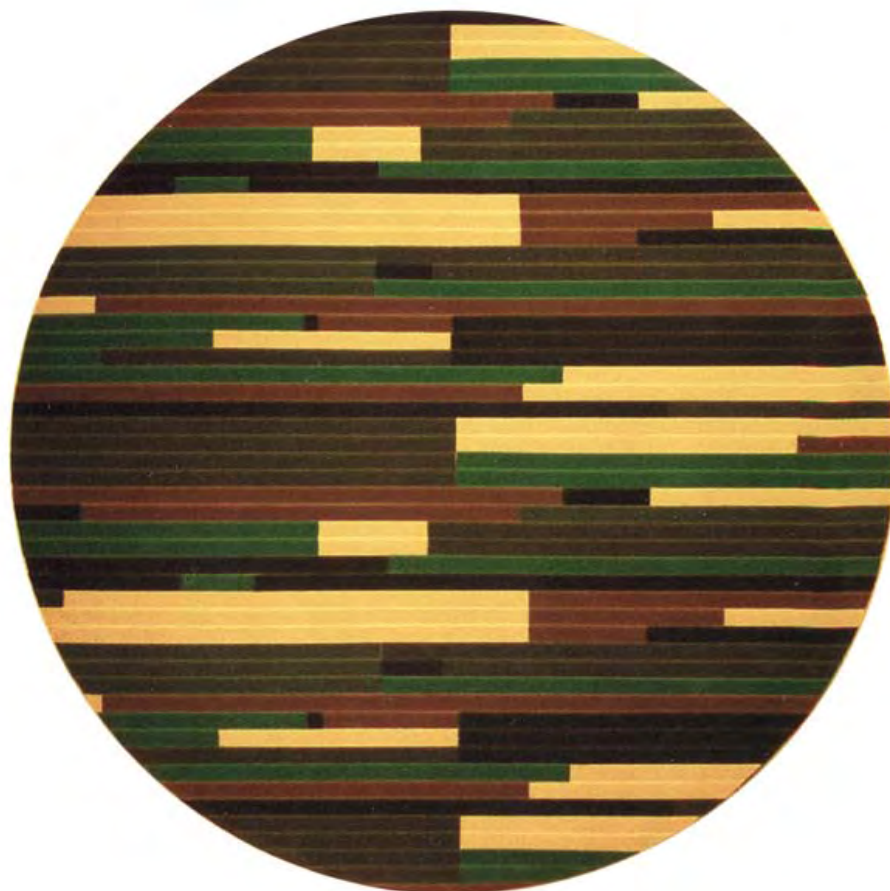
El Velcro¹ como material, gracias a su propiedad intrínseca de adhesión, se convierte en un elemento idóneo para crear nuevas relaciones plásticas; dilatar la propia obra, enfrentando piezas de gran formato o trasladar la tensión a los límites de la forma en sí, mezclando la dos texturas en una misma pieza, plegándola de una forma figurativa. Todos los títulos de esta serie están compuestos por los números de los códigos de color y la textura utilizada en cada pieza H y L (*hook* y *loop*, pincho y pelo).

1. Material que apareció en la década de los 60 como solución práctica para los trajes de astronauta de la N.A.S.A. creando grandes expectativas de lo que iba a ser la forma más revolucionaria y moderna existente de cualquier tipo de cierre.

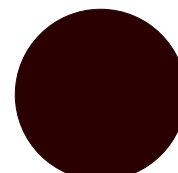




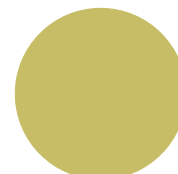
630, 640, 650, 215, 220 - L / 1
1996. Velcro sobre madera. 100 x 6cm



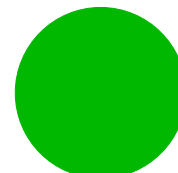
630, 640, 650, 215, 220 - L / 2
1996. Velcro sobre madera. 100 x 6cm



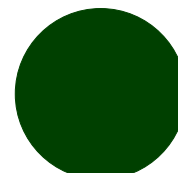
630



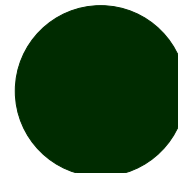
640



650



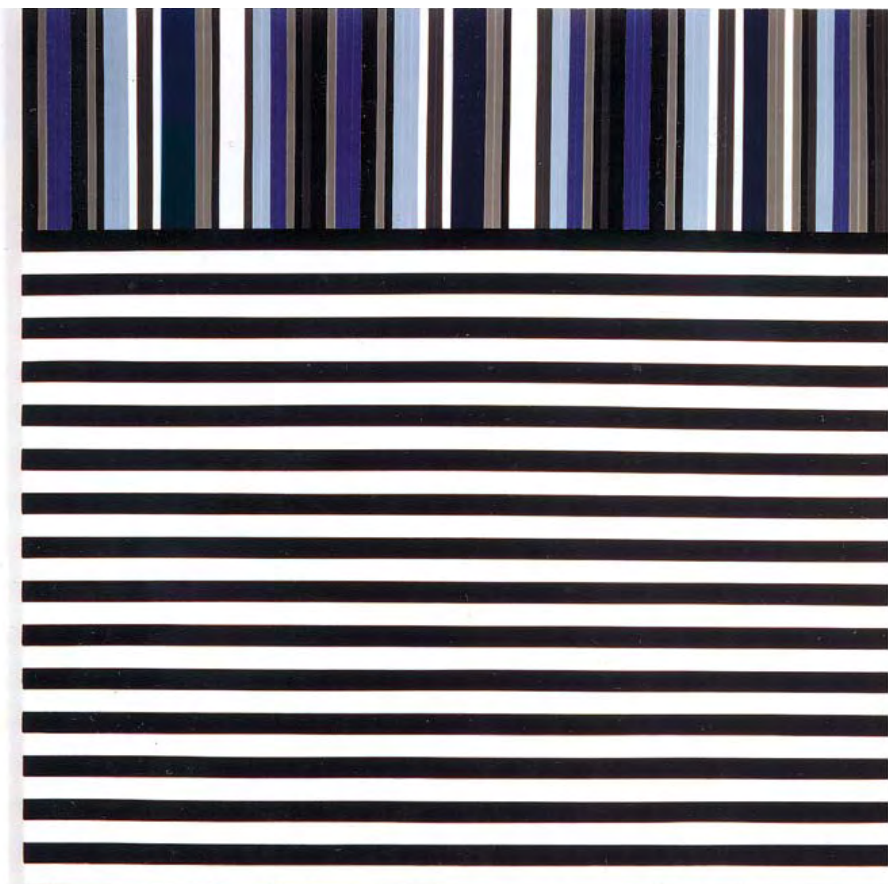
215



220

630, 640, 650, 215, 220 - L / 3
1996. Velcro sobre madera. 100 x 6cm



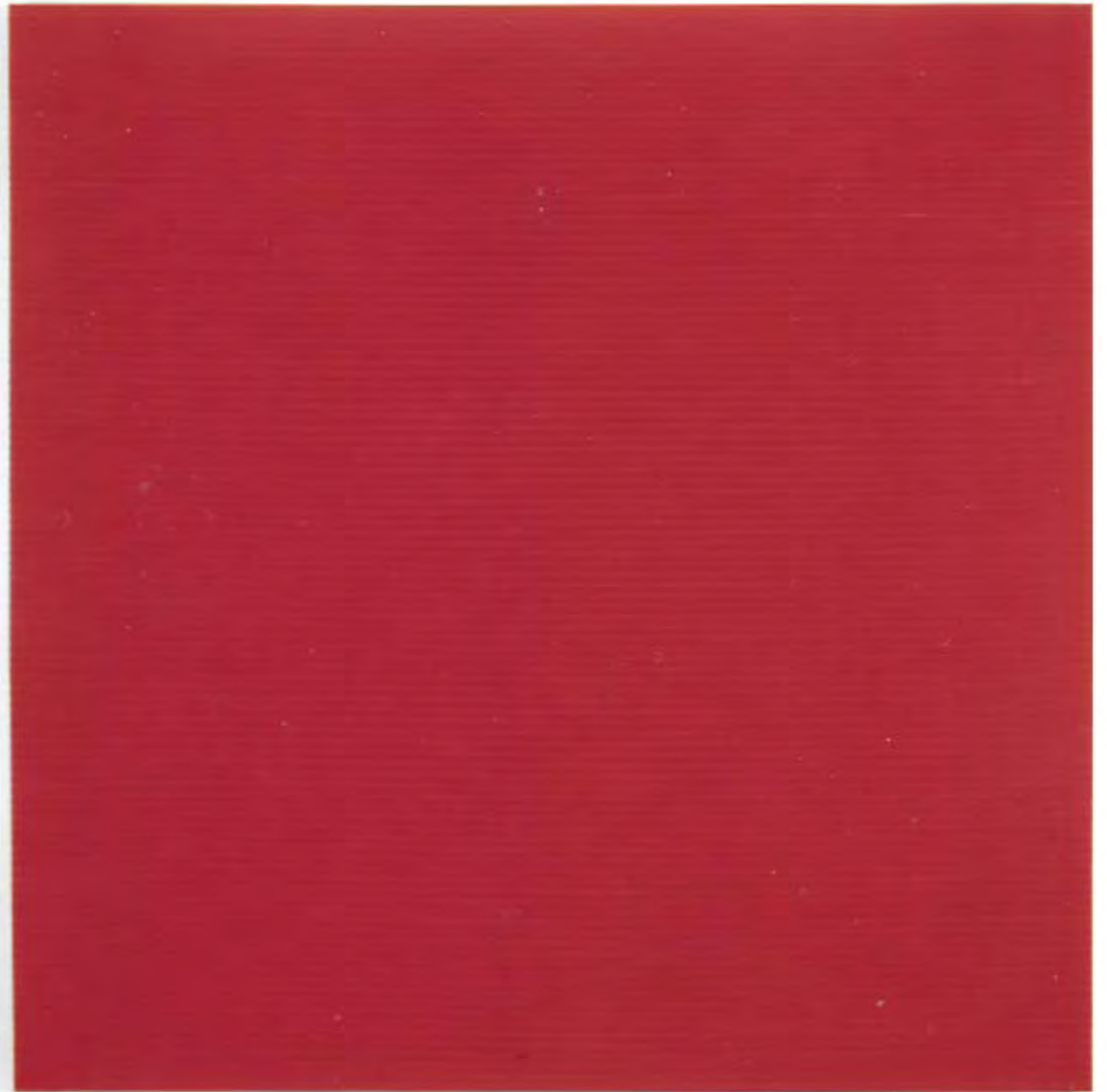


310, 315, 145, 121, 131, 010, 330 - H, 010, 330 - L
1996. Velcro sobre madera. 200 x 200 x 6cm



310, 315, 145, 121, 131, 010, 210 - H
1996. Velcro sobre madera. 200 x 200 x 6cm

530 - H
1996. Velcro sobre madera
200 x 200 x 6cm

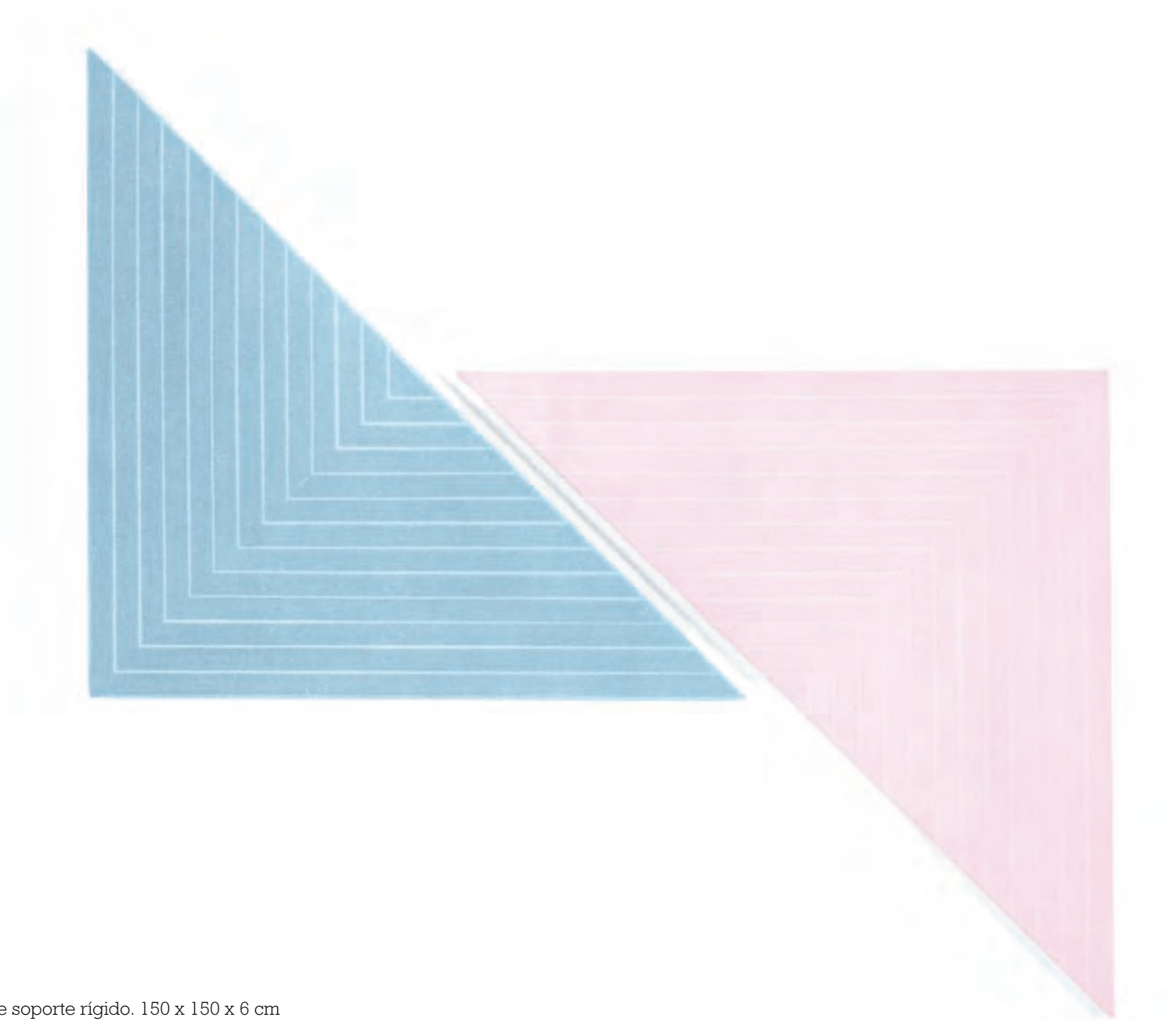




530 - L
1996. Velcro sobre madera
200 x 200 x 6cm



La disposición de las piezas *530 - H* y *530 - L* enfrentadas en un espacio a modo de pasillo-corredor potencia el diálogo que se establece entre ellas. Dos campos de idéntico color, forma, tamaño y diferente textura que se atraen, se complementan y se anulan como dos polos opuestos. El espacio en el que se sitúan y sobre todo el "entre" queda así cargado de una tensión simbólica y física que el espectador experimenta al situarse en él.



121 - L, 480 - H
1996. Velcro sobre soporte rígido. 150 x 150 x 6 cm

HOGAR IDEAL

Intervenciones realizadas en el antiguo edificio de la Facultad de BBAA de Cuenca.
Noviembre 96 / marzo 97

La serie *Hogar Ideal* tiene su origen en el ejercicio de taller *Espacio 1*. Tomando esa primera experiencia como referencia nos planteamos retomar esa idea y realizar otras intervenciones que profundizasen y ampliaran en ese primer experimento, pero esta vez desde una perspectiva mucho más compleja. Si esa primera intervención se caracterizaba por una presencia autoritaria, autosuficiente, que incluso podríamos denominar fascista respecto al espacio contiguo -el cual quedaba totalmente subordinado y anulado por esa cuatro paredes que dibujaban esa habitación en potencia en oposición al resto de la sala- las obras *Espacio 2, 3, 4...* establecen desde un principio una relación más armónica con su entorno pero no por ello más complaciente.

Articulando el espacio siguiendo unos criterios subjetivos y atendiendo características que dotan a éste de ese carácter moldeable (continuidad, infinitud*, flexibilidad), evitamos esa habitabilidad que con tanta claridad se ponía de manifiesto en *Espacio 1*.

Espacio 2, 3, 4... quedan así liberadas de toda funcionalidad práctica, de ese modelo arquitectónico dominante, aunque se siga utilizando un lenguaje propio de esa disciplina. Se contemplan y se experimentan desde un punto de vista puramente perceptivo, sin obstáculos reales que dificulten esa visión. Se trata de espacios diáfanos, que se adaptan a cada emplazamiento, y dibujan paradójicamente lo ajeno a la obra en sí, lo potencian, lo construyen y deconstruyen poniéndolo en evidencia.

Esa pérdida de espacialidad más o menos acusada producida por esa inestabilidad no pretende alterar la concepción del espacio como límite, ni los elementos que definen una espacialidad concreta, sino romper la relación automática, mediatizada del individuo con lo cotidiano, con su "espacio vivencial". Se explora la experiencia espacial, convirtiendo lo inmediato en un placer visual neutral para todo el mundo que no en una transformación de uso.

Cada intervención esta determinada por las fisicidad del espacio en el que se ubica y por tanto por las diferencias que cada lugar propone. Las líneas que las dibujan destacan detalles que pasarían desapercibidos; ventanas, columnas, desniveles, instalaciones de calefacción o puertas, definiendo y redefiniendo el espacio a través de la experiencia y la mirada.

Debido al carácter efímero de esas primeras intervenciones realizadas con vinilo adhesivo la fotografía -en un principio estaba siendo utilizada para documentar las instalaciones temporales. Motivados por la imposibilidad de des-

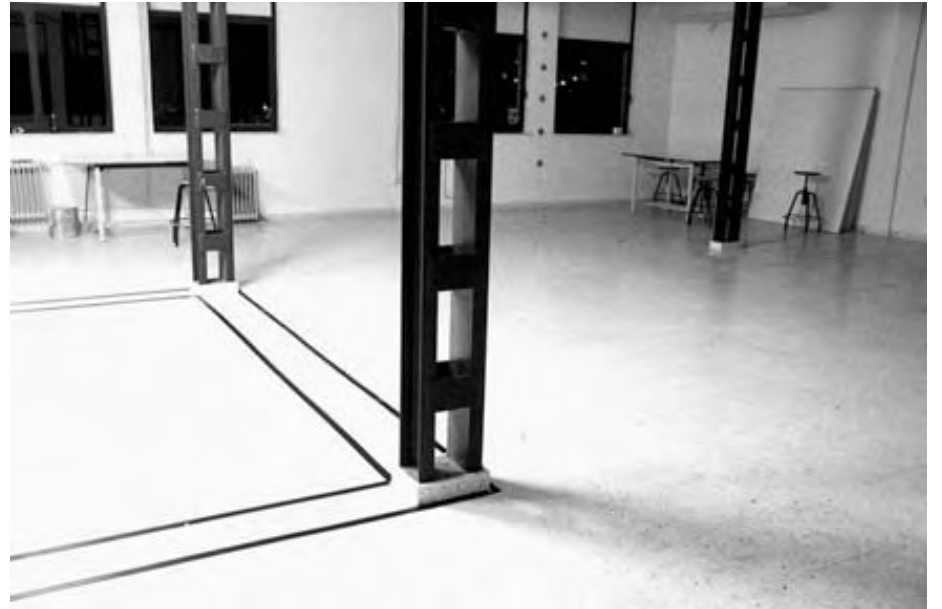
plegar las obras en lugares de difícil tránsito que dificultasen su percepción, piezas como *Espacio 3 (Julie y Delia)* -producida para la exposición Servicio Estación- obedecen al intento de convertir la fotografía misma en hecho.

Como si se tratase de un escenario del que salen y entran diferentes personajes, las imágenes que componen *Espacio 3 (Julie y Delia)* recrean un mismo espacio cubículo aséptico; acotado por el dibujo de las baldosas que cubren suelo y pared como papel milimetrado. Sobre este espacio se proyecta una unidad mínima de representación espacial, que paradójicamente derriba mentalmente la propia pared sobre la que se levanta. La ilusión de espacios interiores que invitan a entrar rompe la barrera entre el aquí y el más allá, entre lo que está dentro y lo que está fuera.

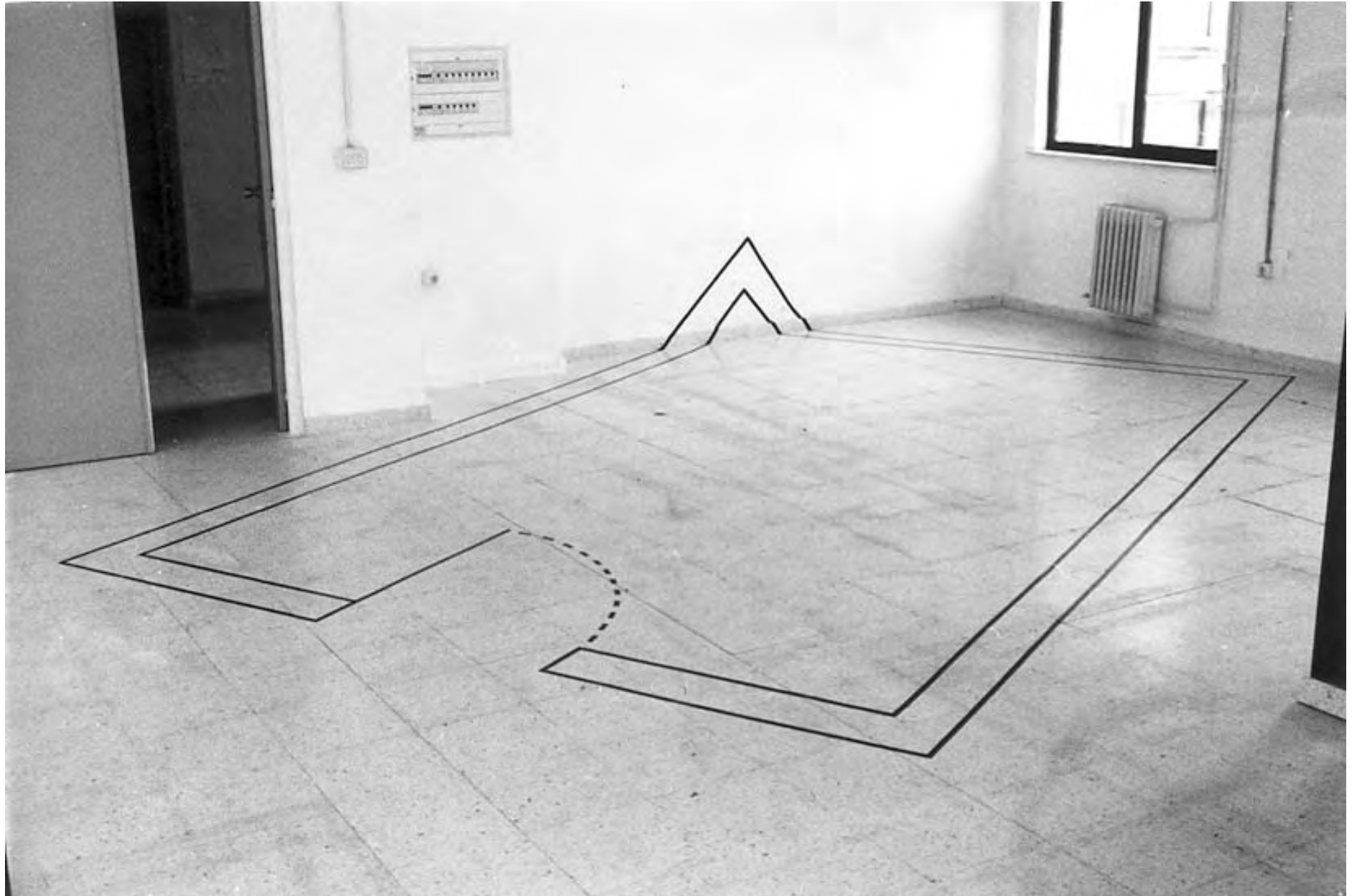
Esta obra se sitúa así en un punto de inflexión entre las primeras intervenciones -donde se experimenta con la concepción de una visión-percepción del espacio idealizada y en la que el espectador es mero observador- y el proyecto *Bordering* en el que entran en juego parámetros espacio-temporales más complejos.

*Cuando nos referimos al espacio infinito no se trata de una "infinitud abstracta, sino de la posibilidad de un avance sin impedimentos", un reconocimiento del entorno, del espacio inmediato.

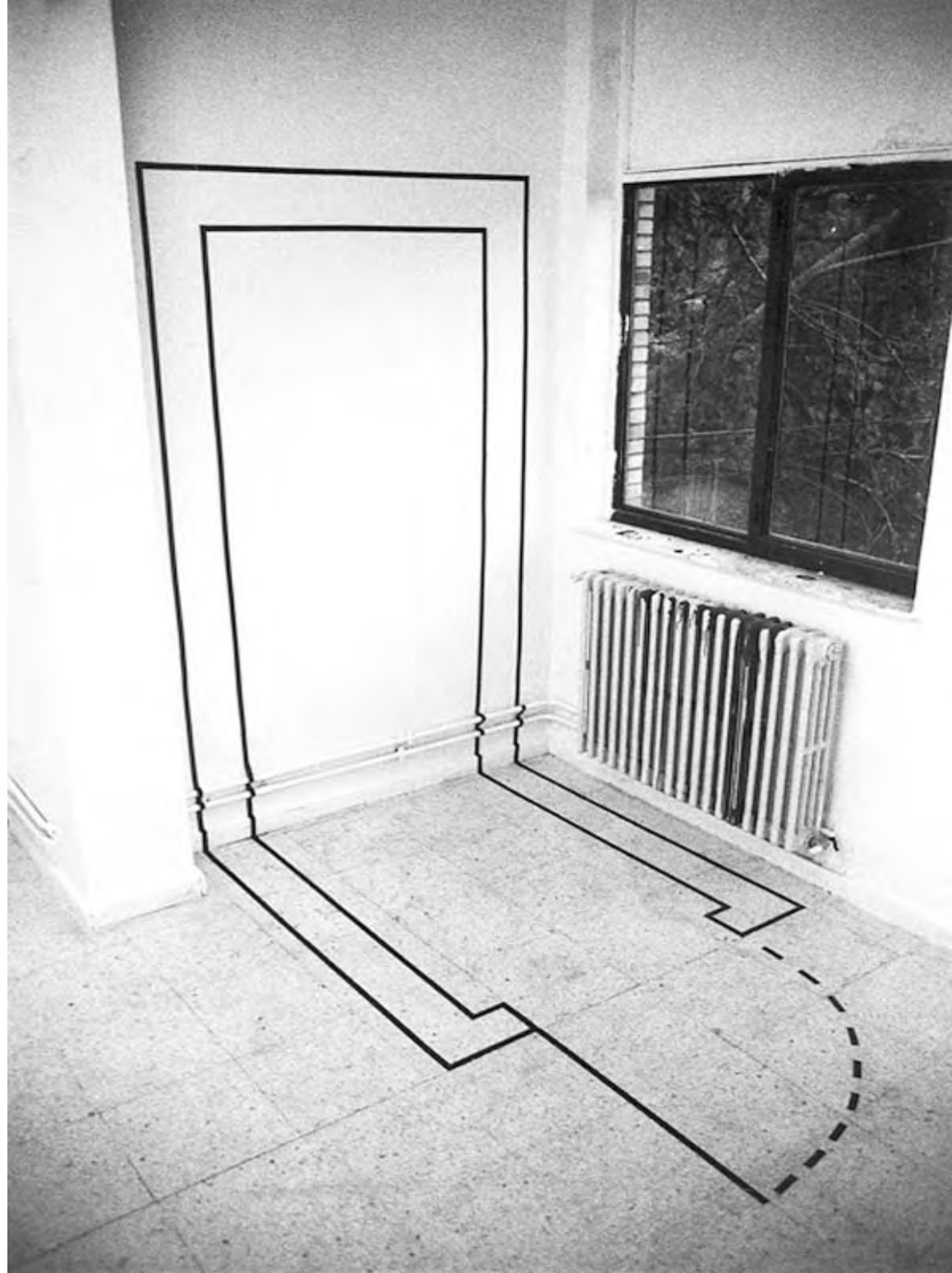
1-F.Bolnow, *Hombre y espacio*. Ed Labor, Barcelona, 1969.P.42.
2-ID.,op.cit.,pp 25 y ss."La espacialidad humana define la relación del hombre con ese espacio vivencial". El espacio de la vida



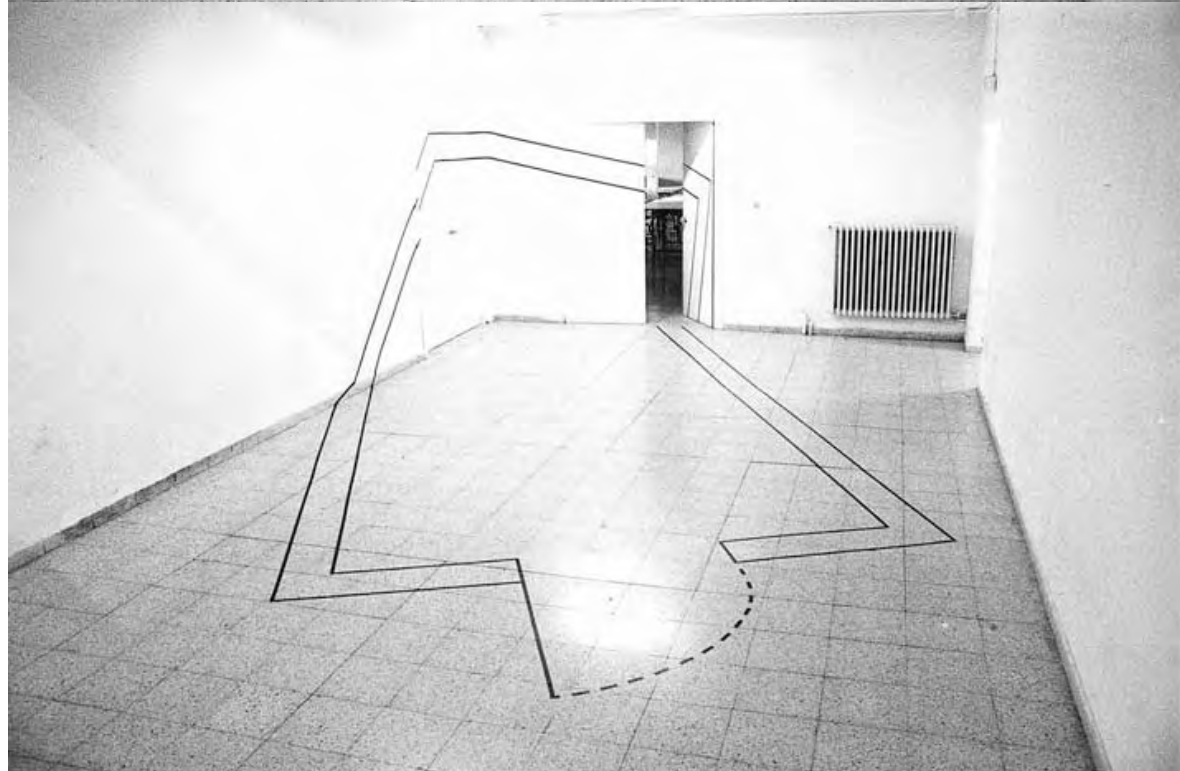
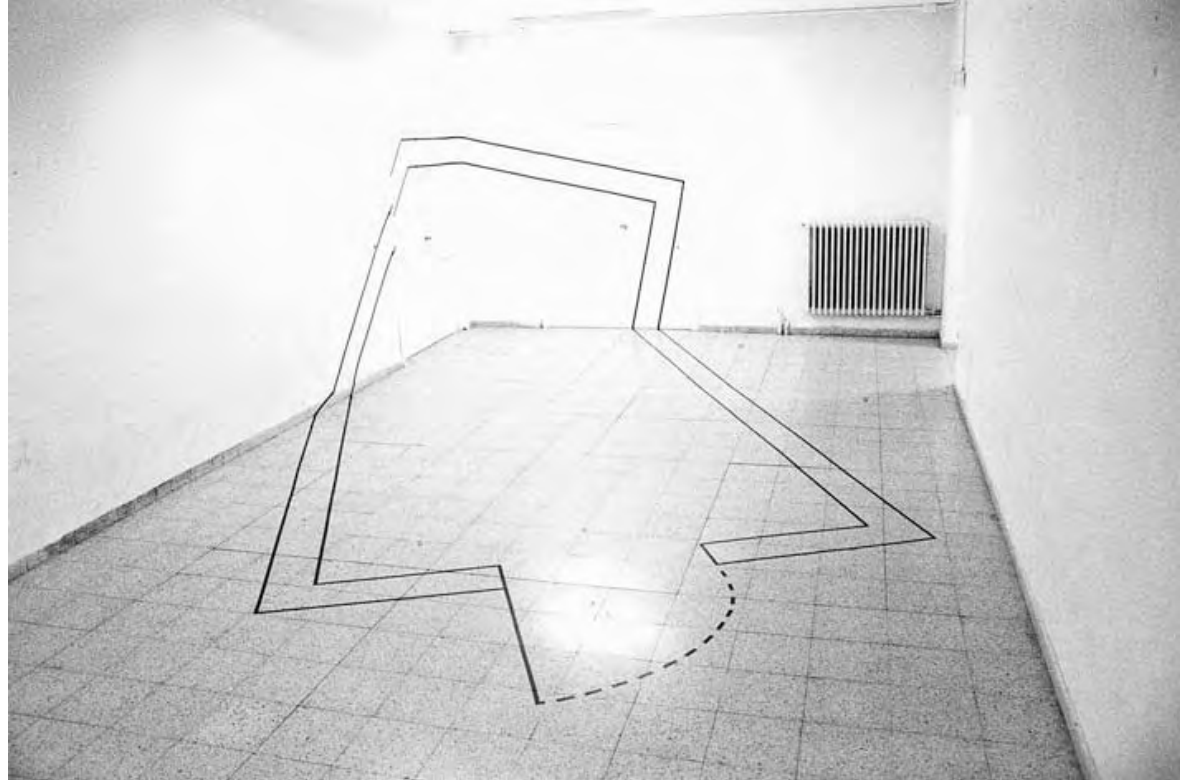
Espacio 1. Vinilo adhesivo. 1997

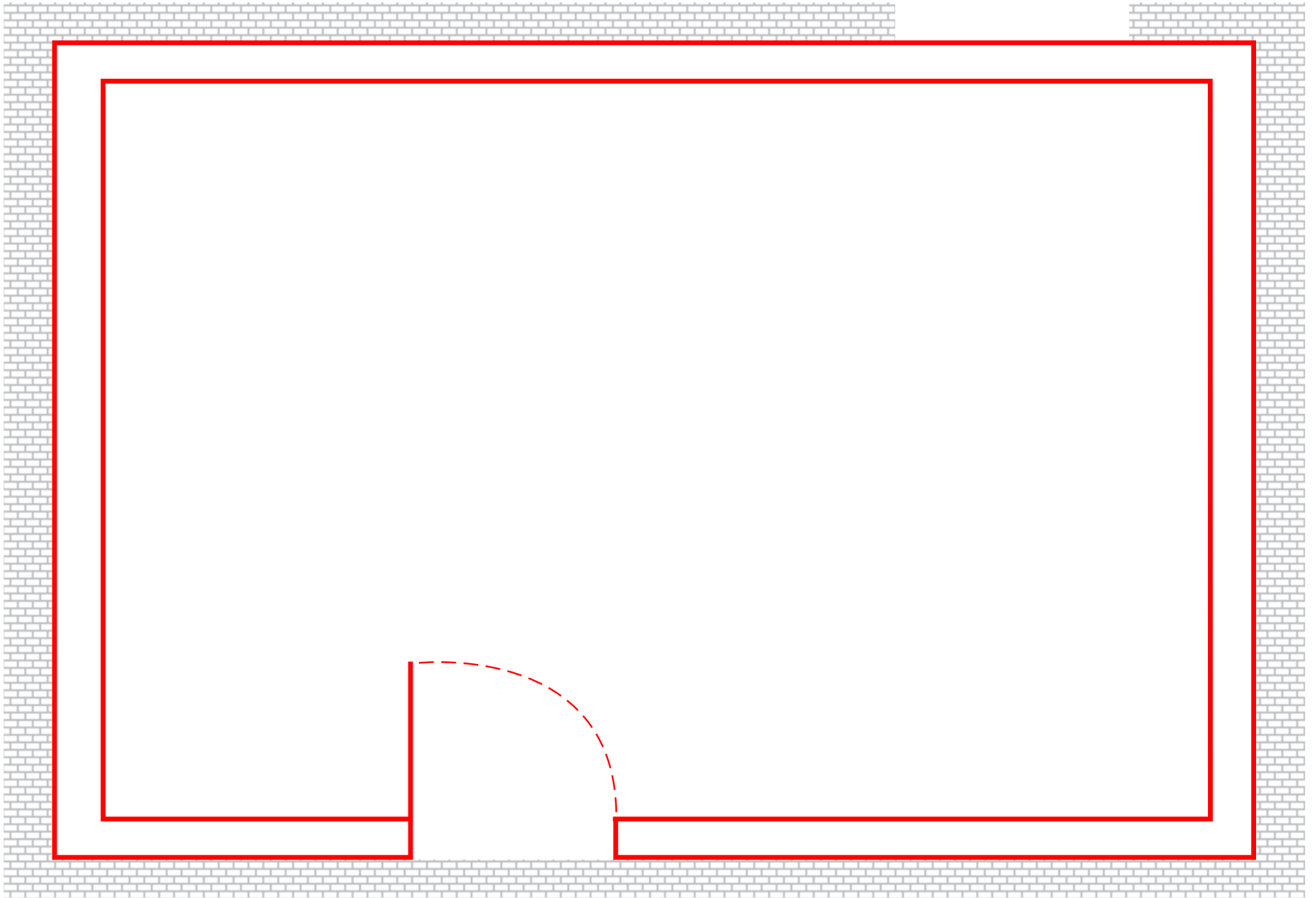


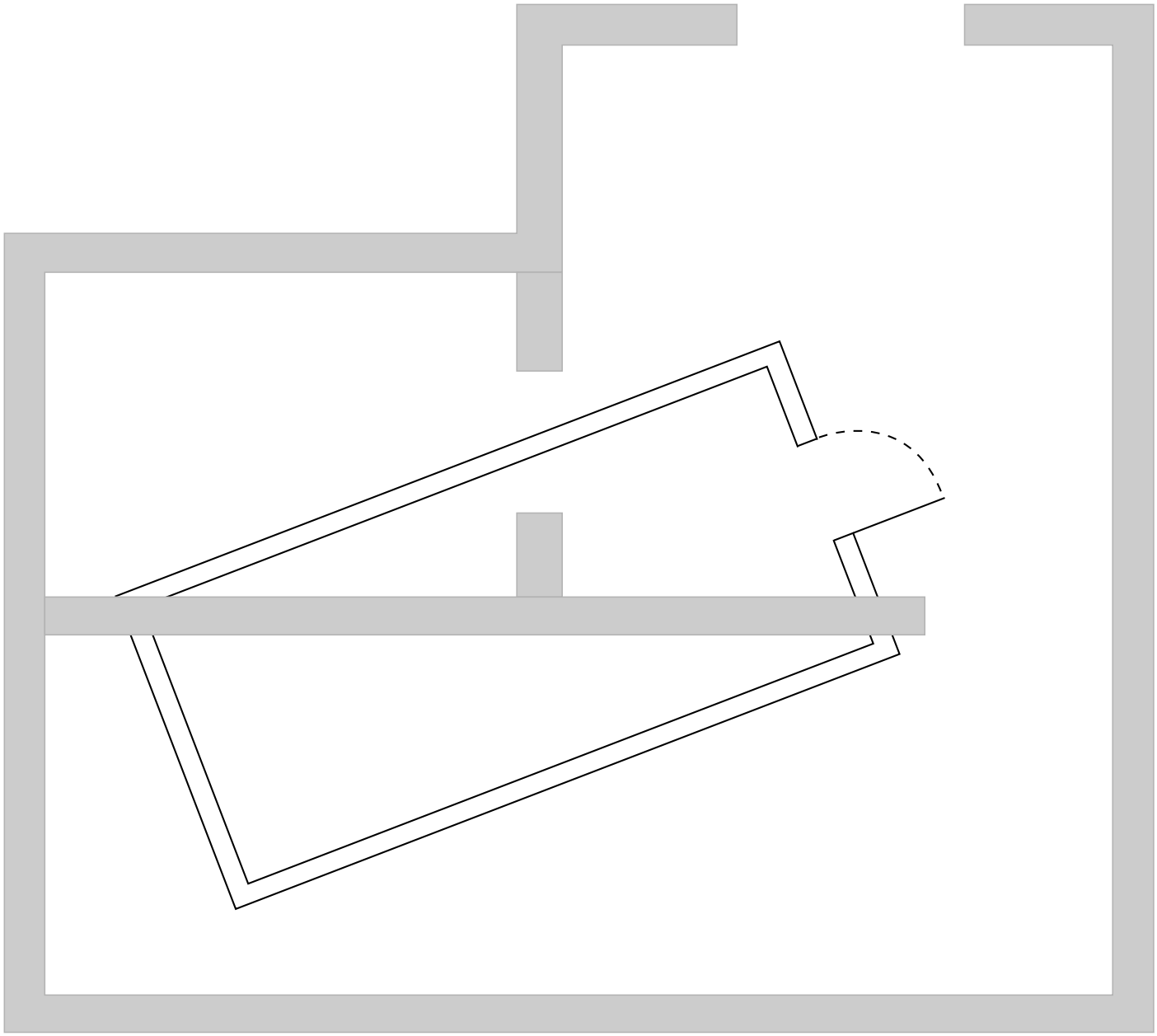
Espacio 2. Vinilo adhesivo. 1997



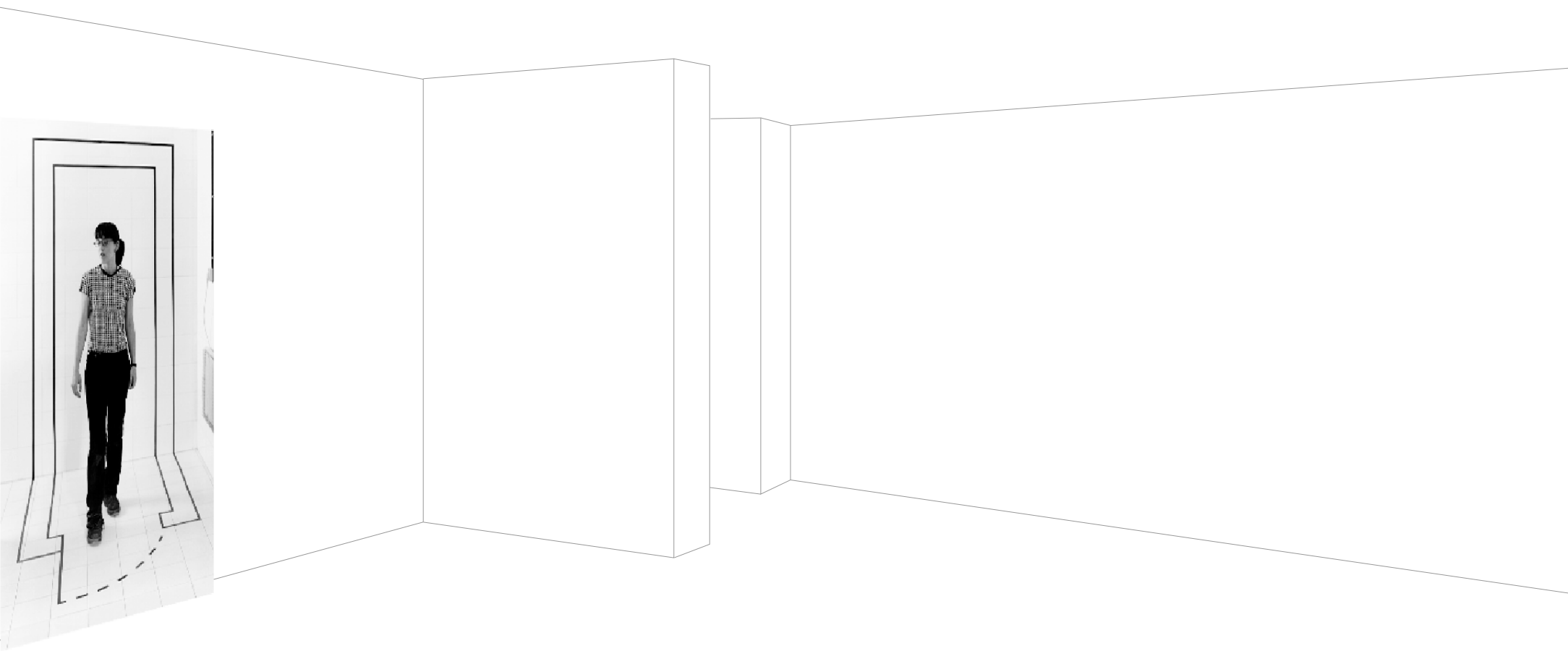
Espacio 4
Vinilo adhesivo. 1997











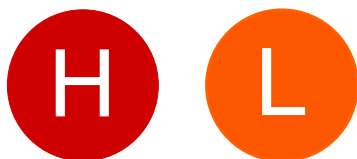




PROYECTO VELCRO 98/00

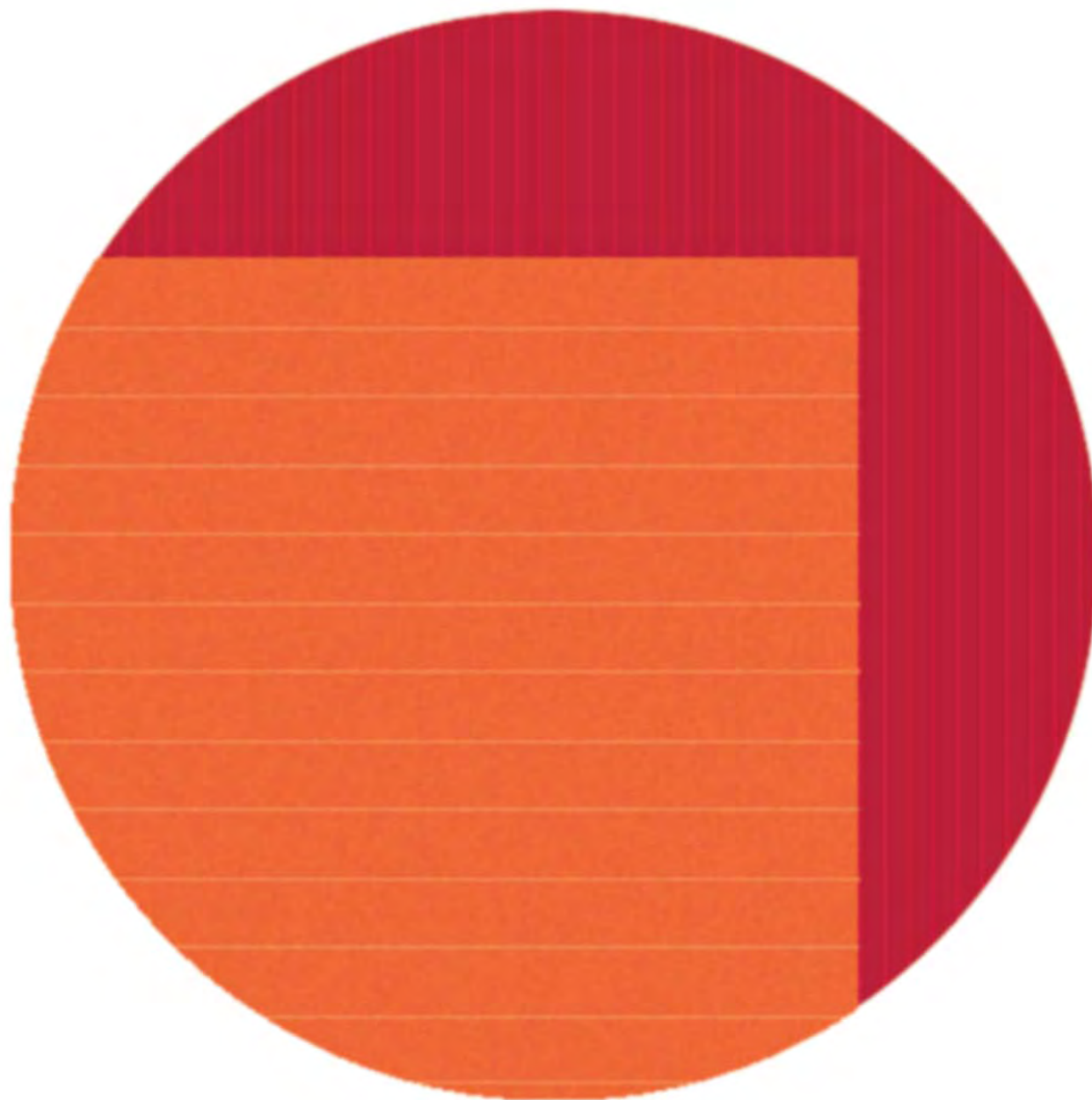
Si las primeras piezas realizadas con Velcro (95-96) -híbridos entre escultura y pintura- se formalizaban intuitivamente y se apoyaban formalmente en la utilización del color acercando más la obra a lo pictórico, en estas nuevas series (98, 99, 00) -proyectadas después del estudio realizado en las intervenciones con vinilo adhesivo donde los pliegues del espacios son evidentes- el juego de texturas es más claro e intencionado. Y, aunque se sigue tratando de una superficie plana, el espacio de representación se mantiene en tensión latente, otorgando a la pintura una realidad material, plegándolas de una forma figurativa.

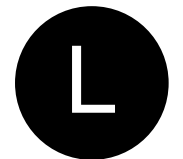
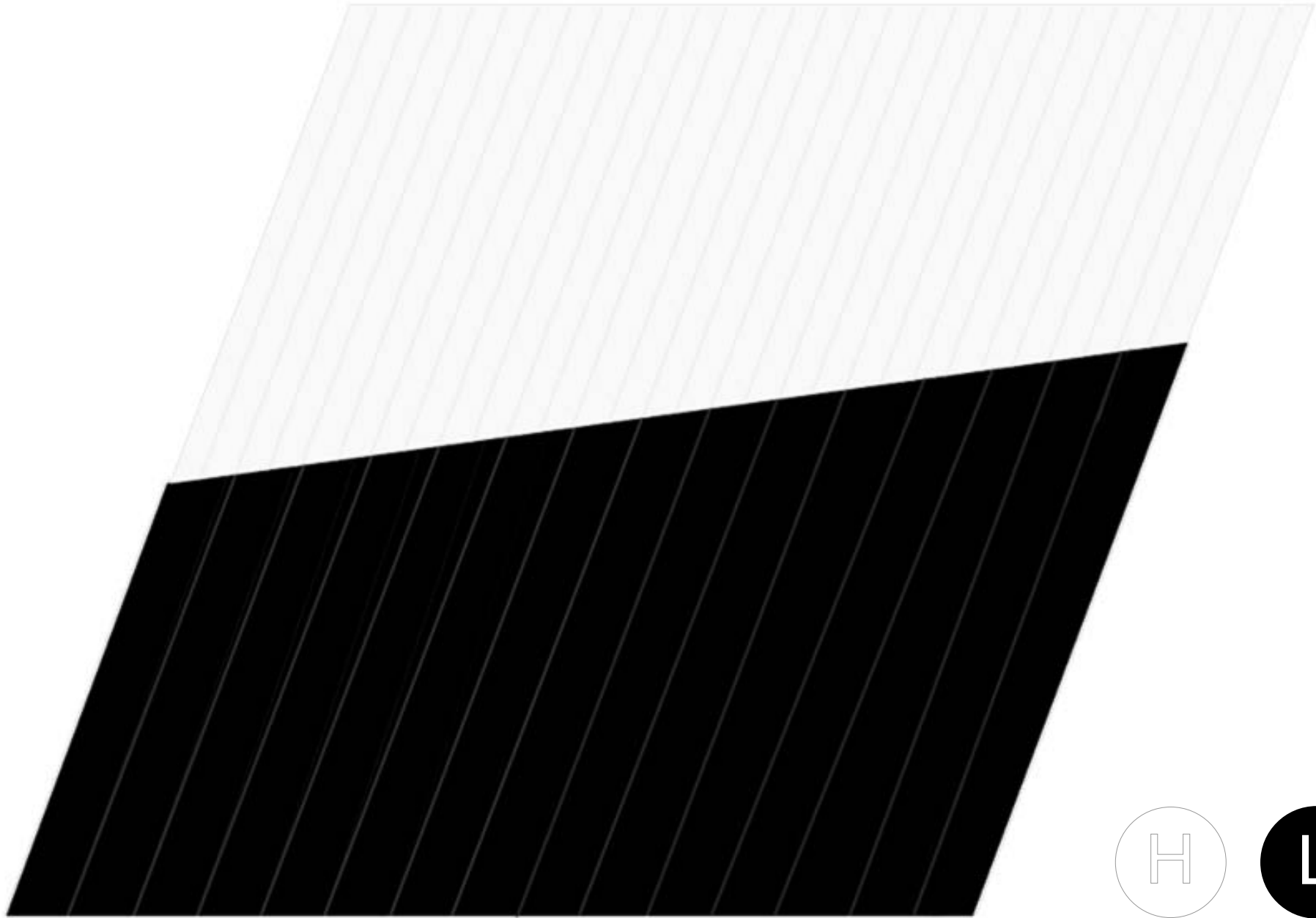
Los formatos también exploran el perímetro de la forma; el cuadrado se convierte en rectángulo y evoluciona hacia el trapecio, el triángulo pasa a ser un romboide y el círculo se fusiona con el cuadrado..

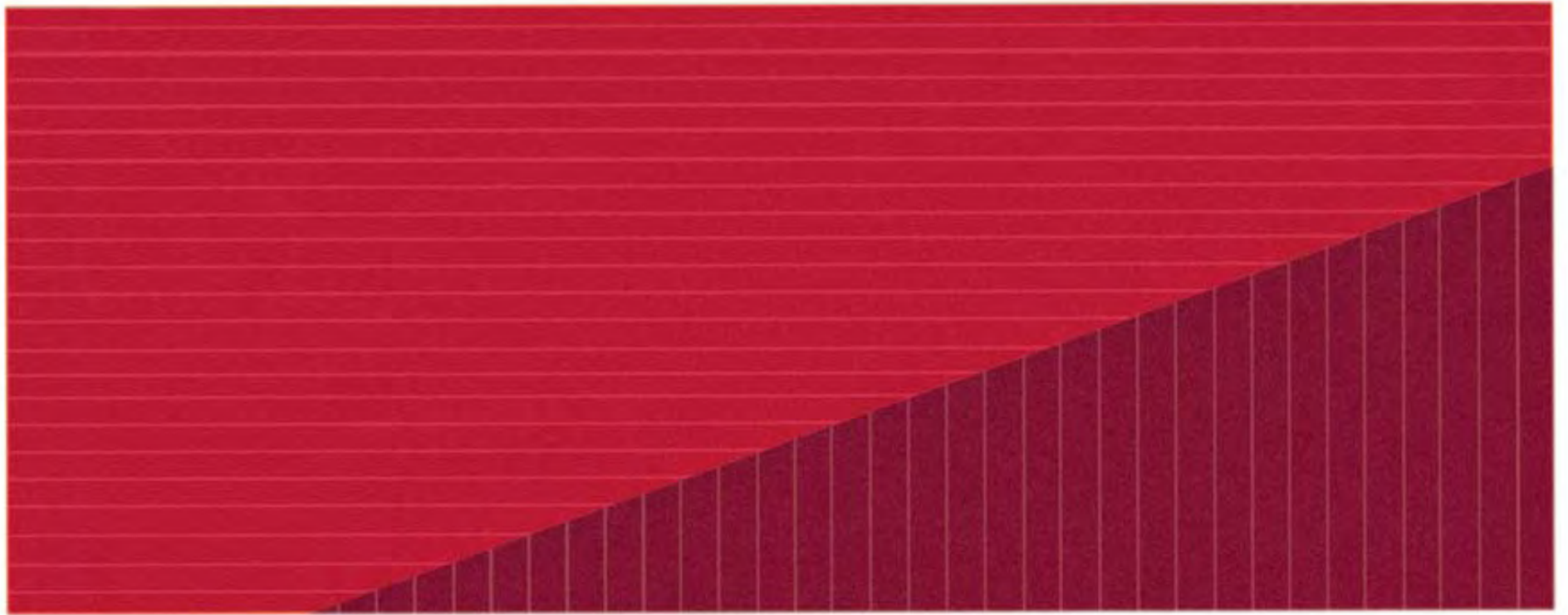


Very
Velcro (100mm - L, 20mm - H) sobre madera
80 x 6cm. 199

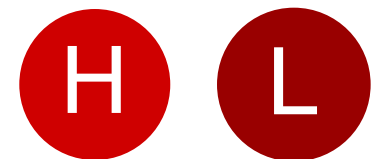
▷
Tú a Boston y yo a California
Velcro (100mm - L, 50mm - H) sobre madera
180 x 240 x 6 cm. 1999

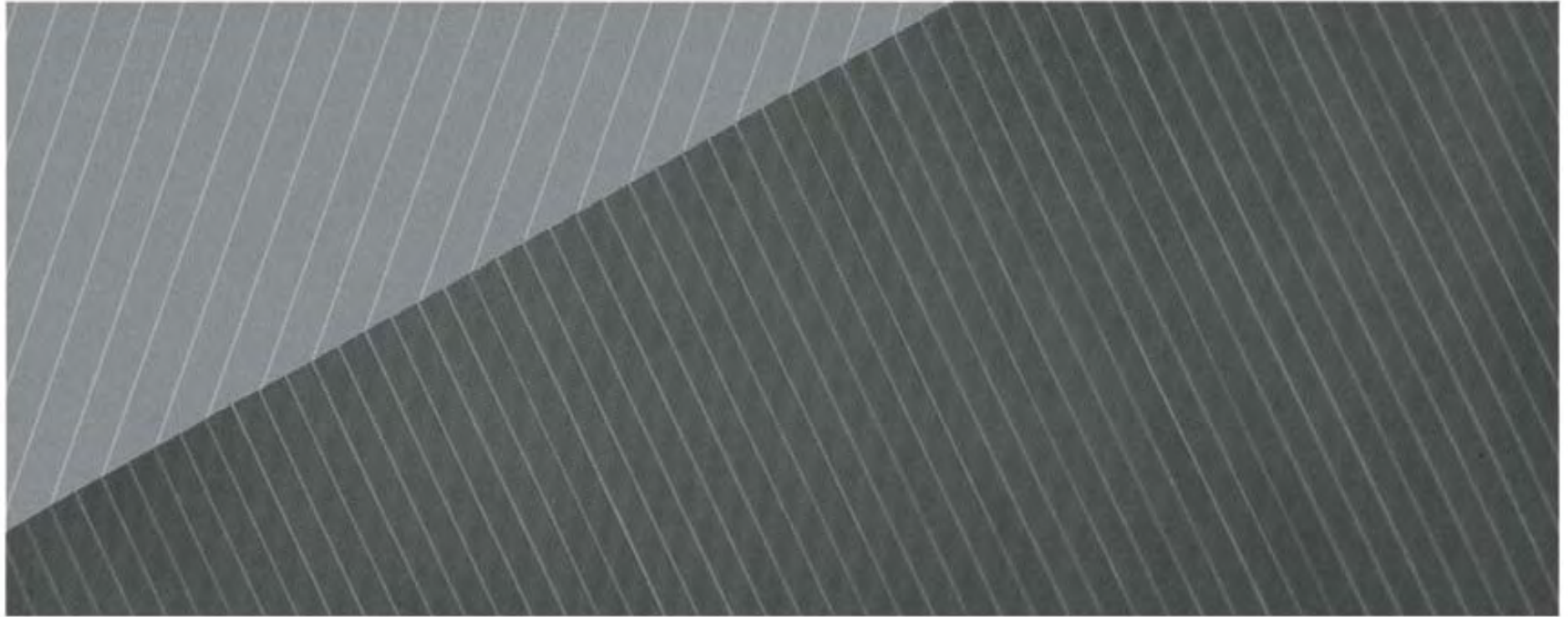






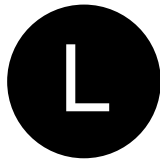
Versus 1
Velcro (50mm - L, 38mm - H) sobre madera. 80 x 200 x 6 cm. 1998





Versus 2
Velcro (50mm - H, 38mm - L) sobre madera. 80 x 200 x 6 cm. 1998

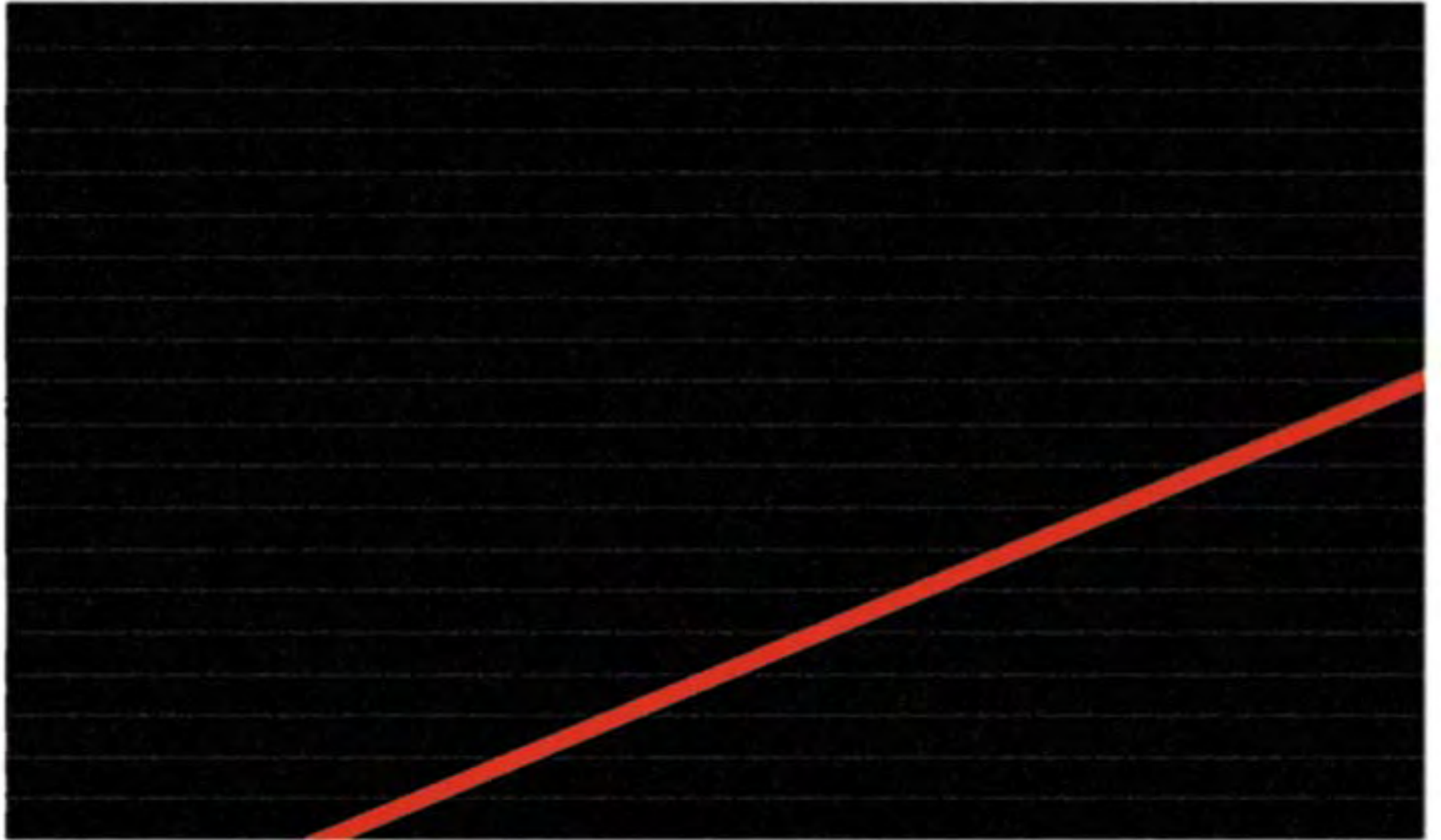




C-H
Velcro (100, 50, 20, 18mm - L) sobre madera.
200 x 200 x 6 cm. 1998

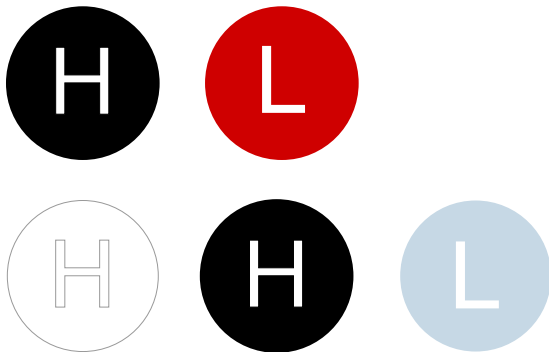
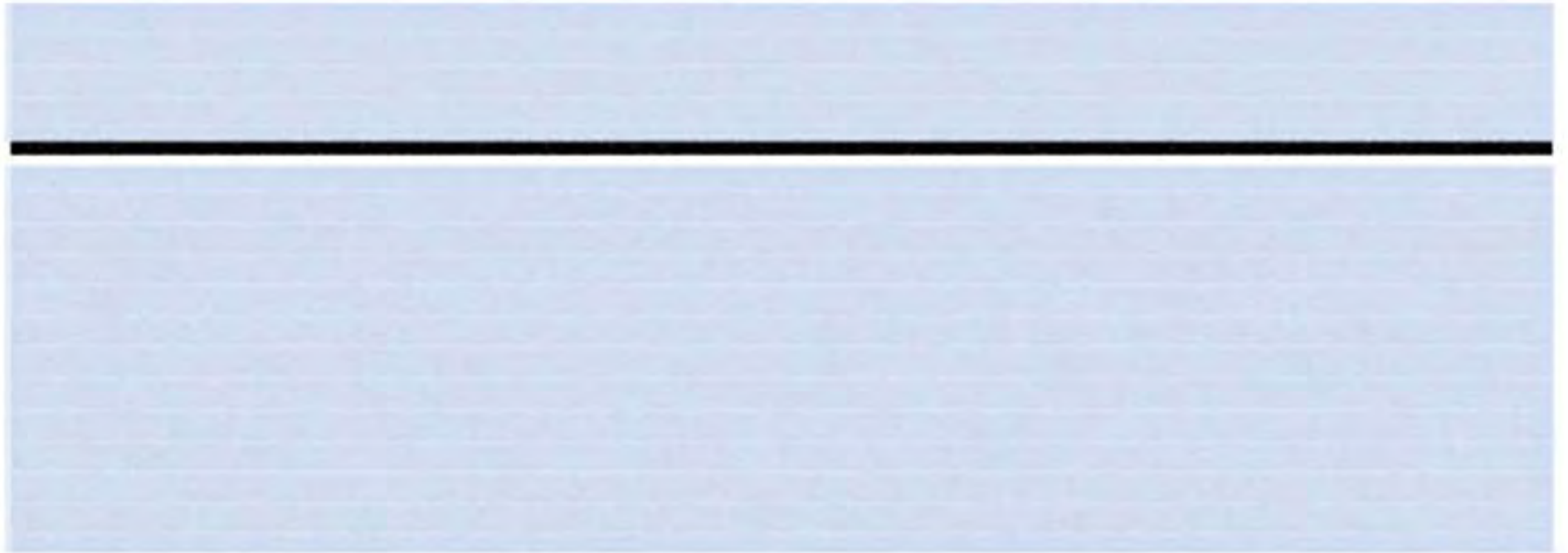


Vergel
Velcro (100mm - H, L) sobre madera
170 x 140 x 6 cm. 1998

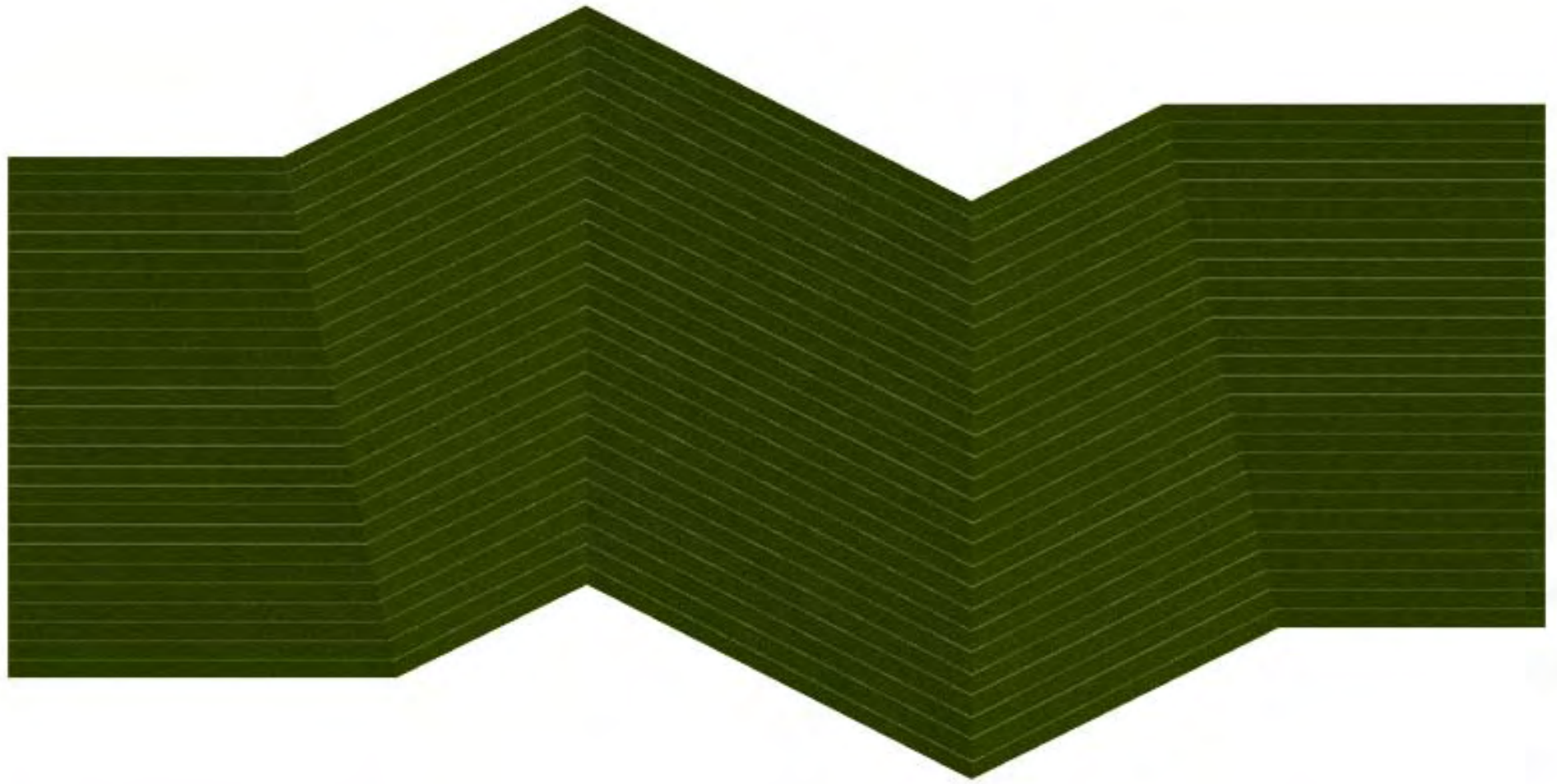


Stardust

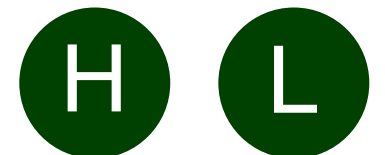
Velcro (50mm - H, 20mm - L) sobre madera. 100 x 170 x 6cm. 1998

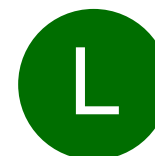
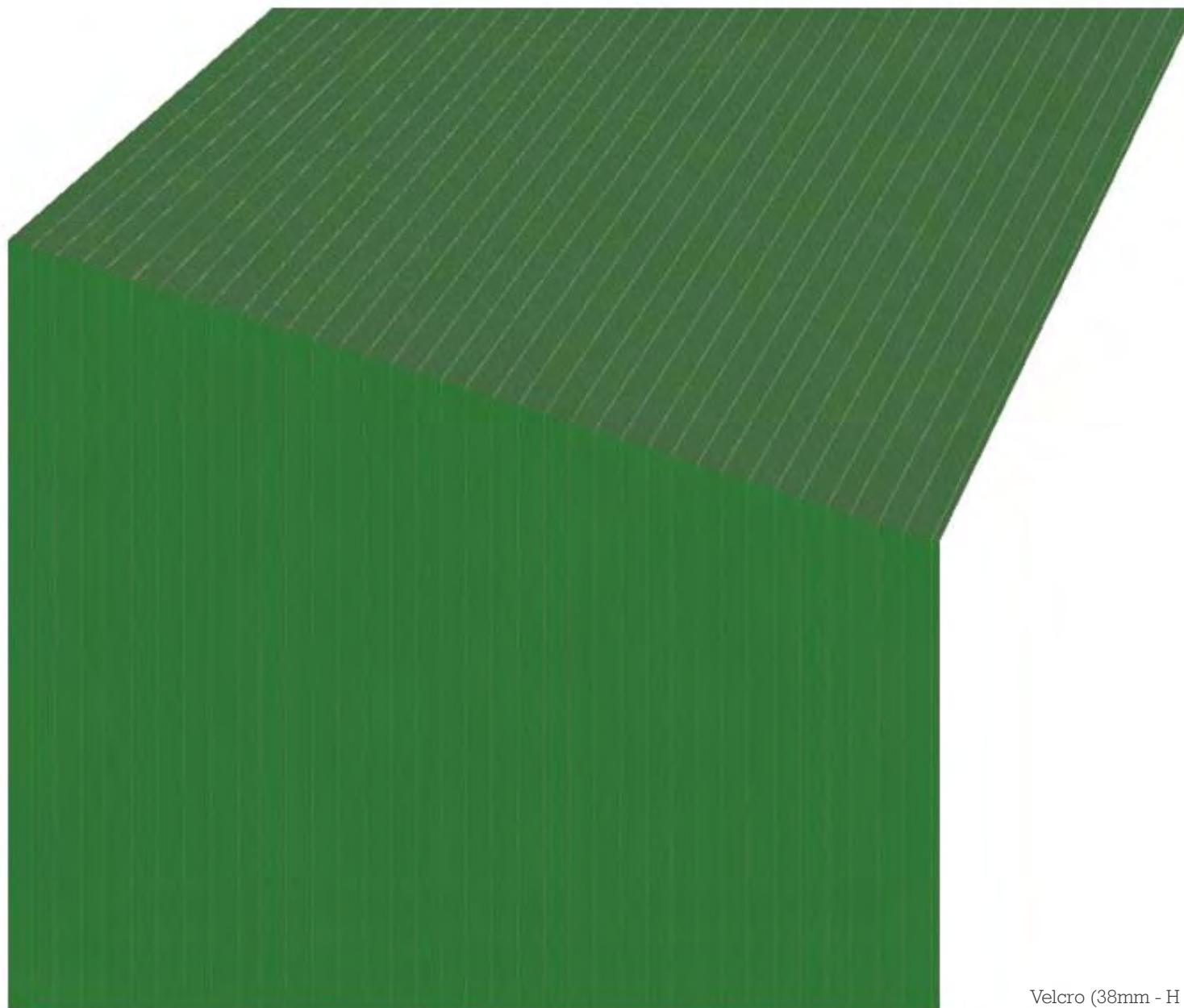


Bahamas
Velcro (38mm - L, 20 ,18mm - H) sobre madera. 70 x 200 x 6cm. 1998



Siempre pasa algo (Frank)
Velcro (20mm - H, L) sobre madera. 90 x 200 x 6cm. 2000





Ambassador
Velcro (38mm - H ,L) sobremadera 120 x 150 x 6cm. 2000

BORDERLINE, BORDERING, BORDERLAND

Conquistar: (del lat. conquistare). 1tr. Adquirir a fuerza de armas un reino, provincia, ciudad o lugar. 2. Obtener algo con trabajo y empeño 3fig. Lograr el amor de una persona.

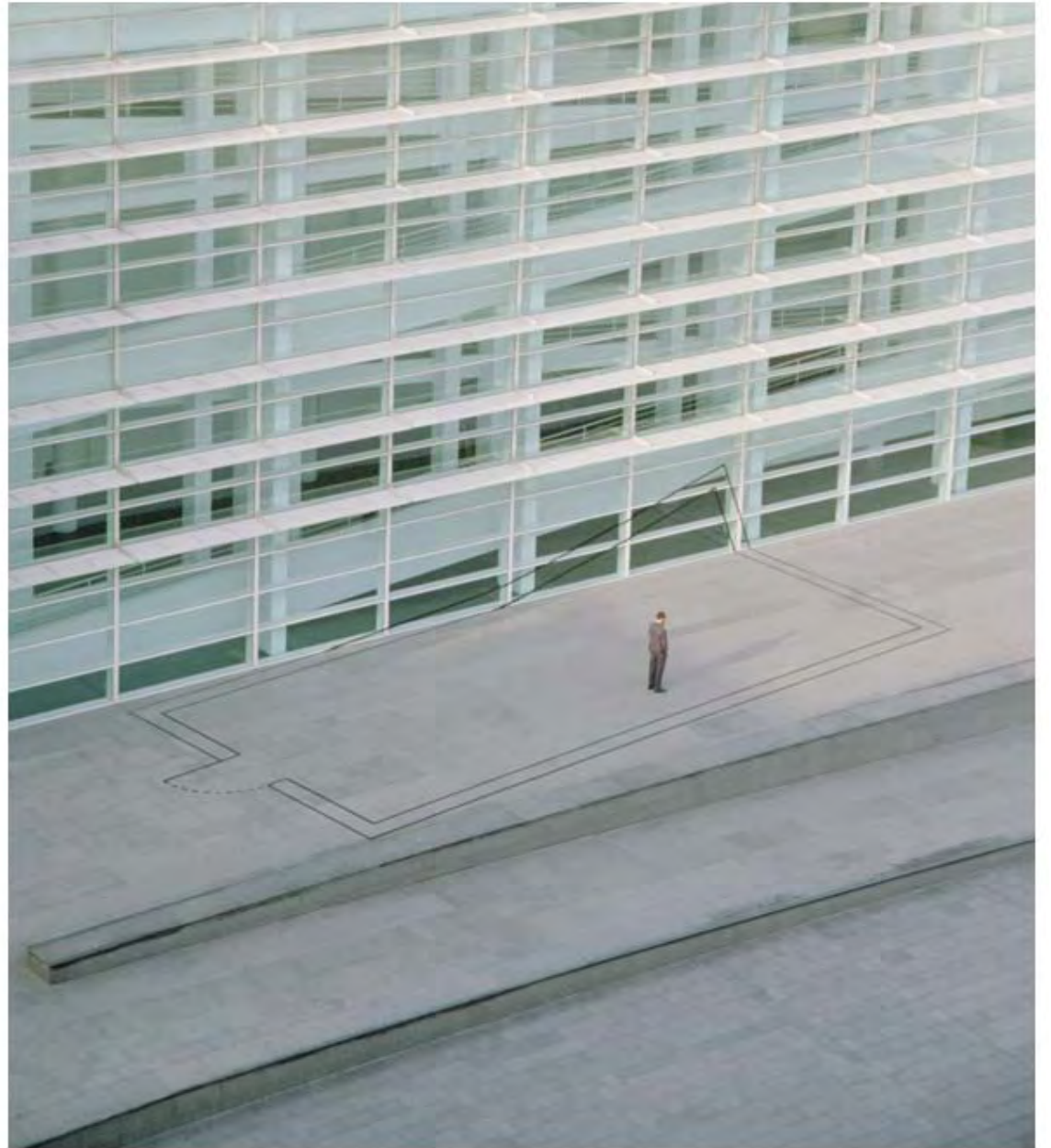
Como si de un reconocimiento, posicionamiento y apropiación de un territorio nuevo y desconocido se tratase, la realización del proyecto *Borderline* coincide con nuestro cambio de residencia, de Jerez, una población de no más de 250.000 habitantes, a Barcelona.

Este cambio de perspectiva nos plantea la posibilidad de utilizar la ciudad como campo de experimentación y aprendizaje, abriendo nuevos caminos a nuestro trabajo. Estas nuevas intervenciones se despliegan en lugares desde los cuales se estructura la ciudad; entornos que son por sus características son idóneos para desencadenar una reflexión sobre la relación del individuo con su medio.

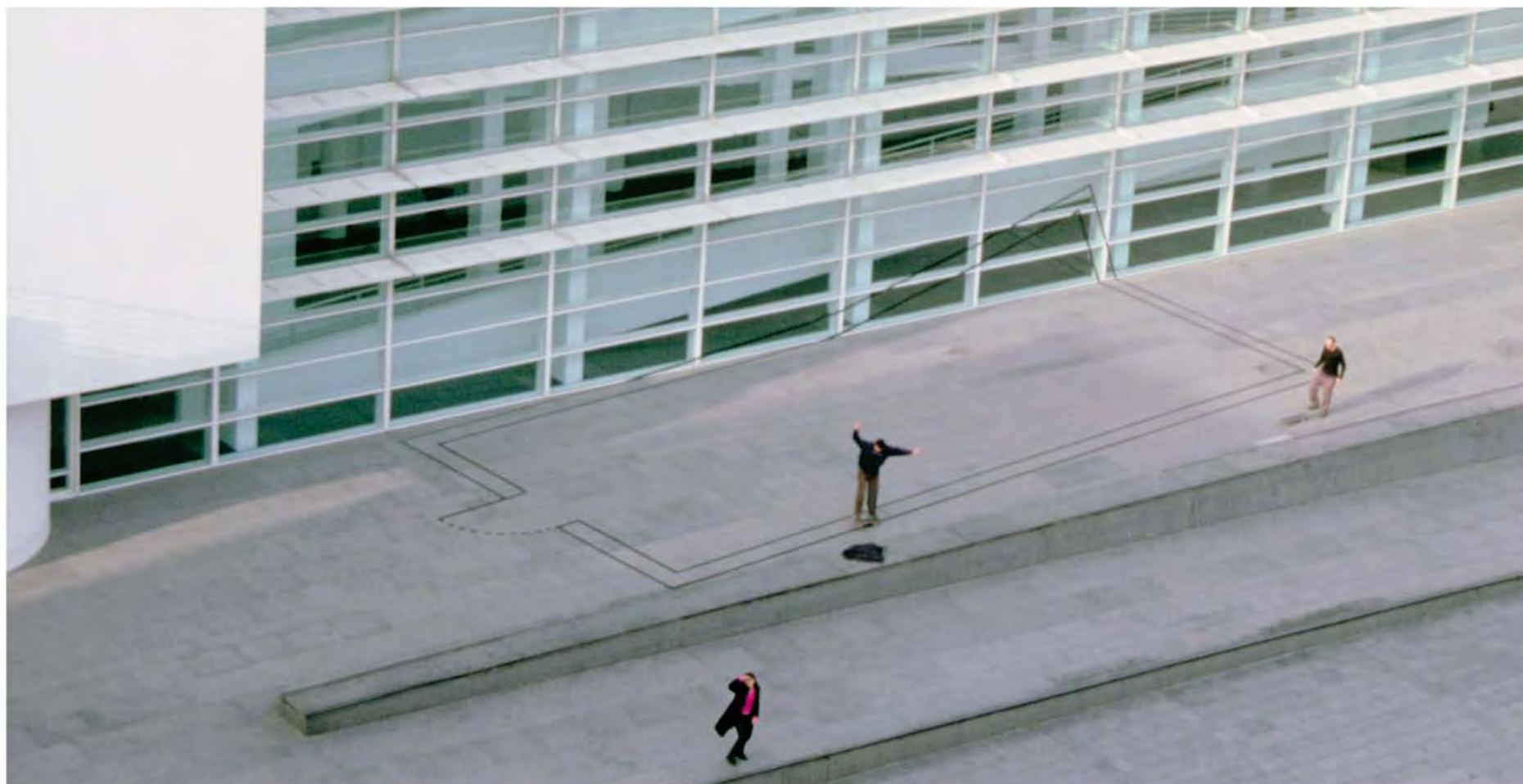
De esta forma *Borderline* se podría considerar una infiltración en el paisaje. Un término más rico y complejo que tiene en cuenta las relaciones que se establecen entre diferentes elementos; el espacio exterior, el paisaje -como entidad mental- y el entorno. Todos ellos conceptos no estáticos que definen nuestra realidad presente; una realidad en continua ordenación y cambio, una realidad compuesta y heterogénea. *Borderline* se convierte así en un auténtico trabajo de campo; un proyecto que surge como evolución de las primeras intervenciones realizadas en condiciones ideales, de laboratorio.

Como ya sucediese con *Hogar Ideal* la cinta vinílica realiza una descripción topológica del terreno que ocupa, adaptándose a cada emplazamiento y dibujando la mínima representación de un espacio arquitectónico. Espacios universales que no articulan ninguna función, marcos en cuyo seno tienen cabida cualquier cosa o actividad. El espectador se convierte así con su actitud de acción o indiferencia en parte integrante de la obra. Las distintas series, algunas concebidas como planos secuencia (*Ambiciones, Contribuciones*) muestran esas diferentes formas de relación.

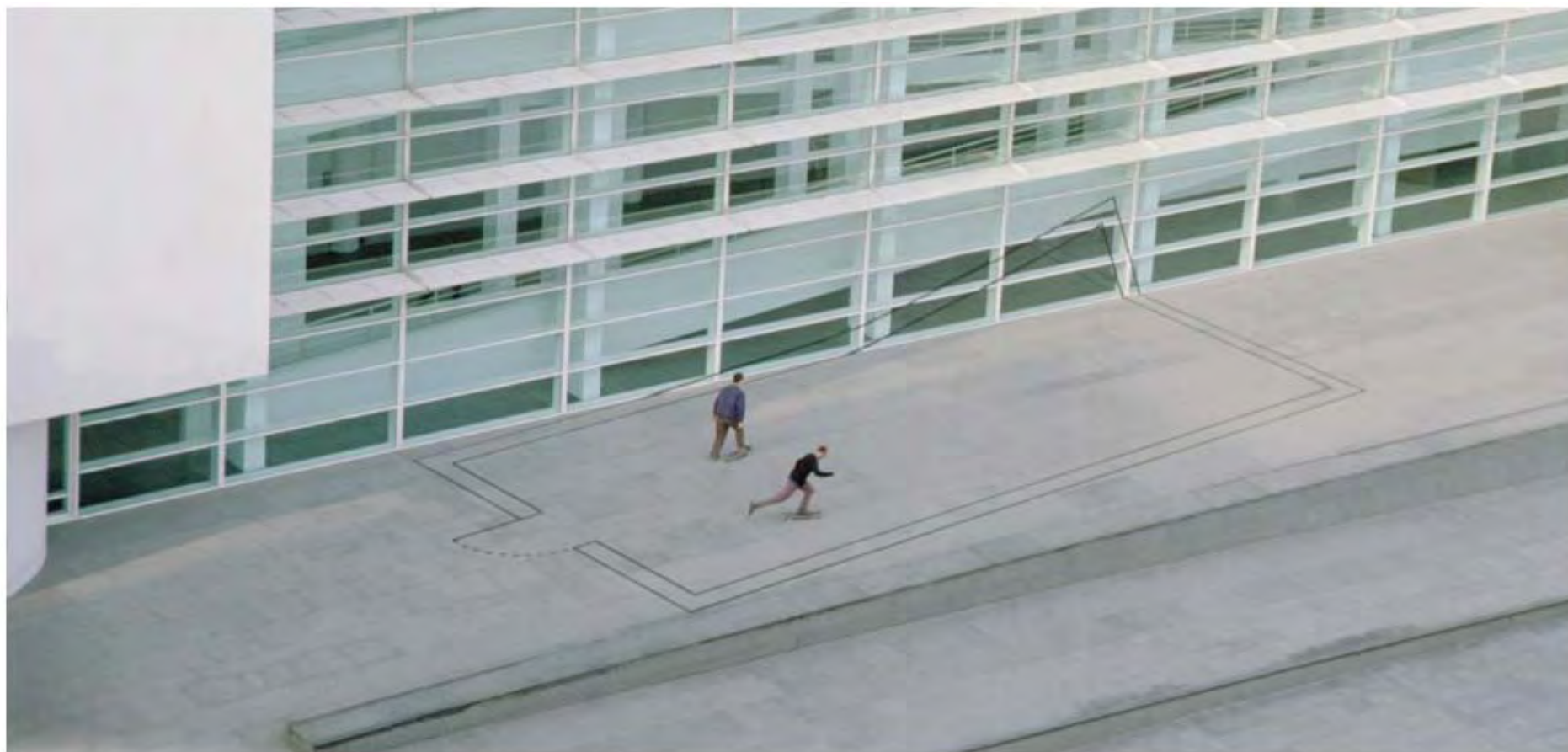
La elección del área urbana anterior al *MACBA* y su propia fachada no intenta cuestionar el edificio como museo o institución sino que responde a una cuestión de estética y ubicación dentro de un entramado más complejo, el barrio del Raval de Barcelona.



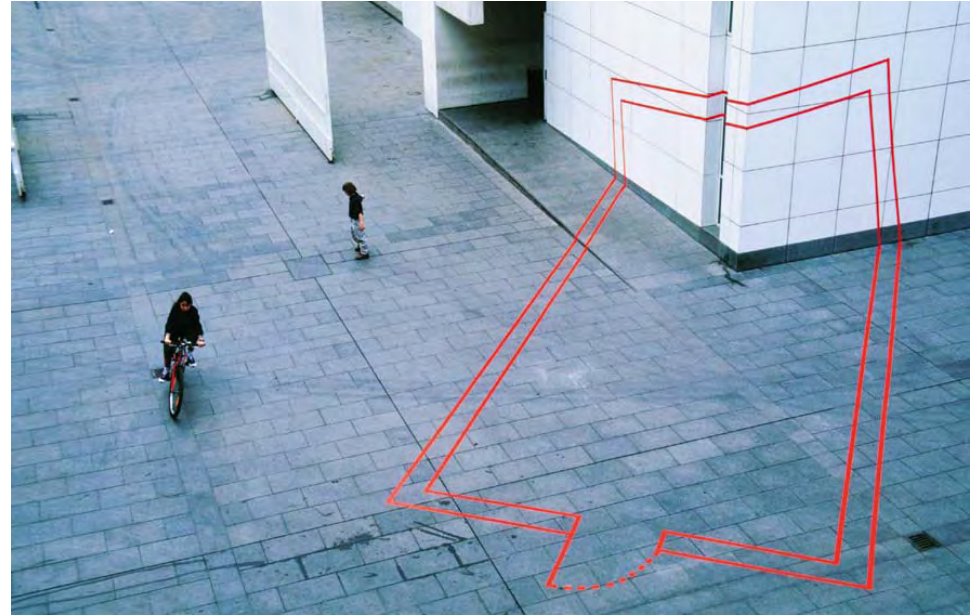
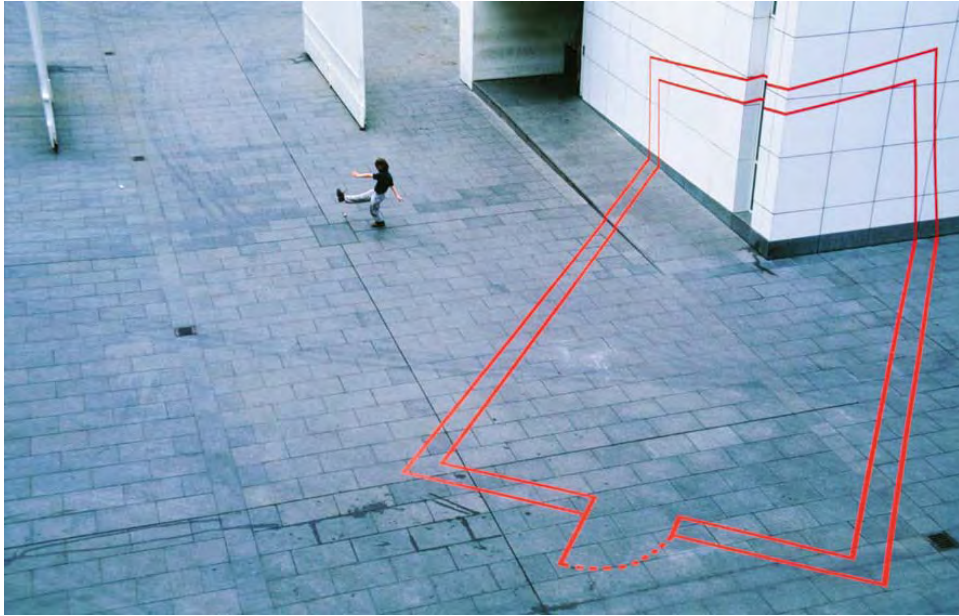
Double Team 1
Fotografia. 87 x 78cm. 2000



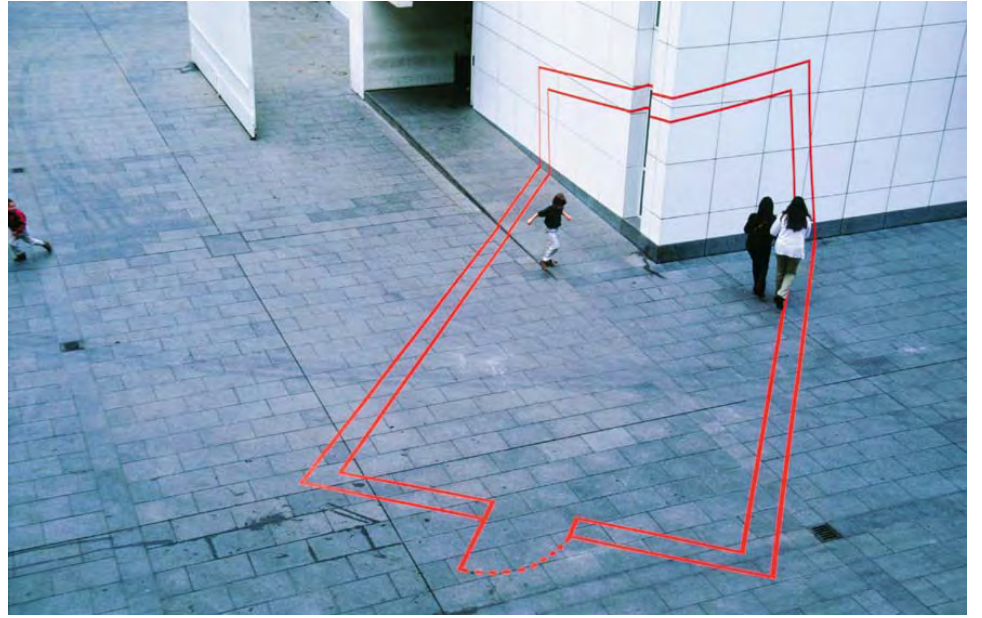
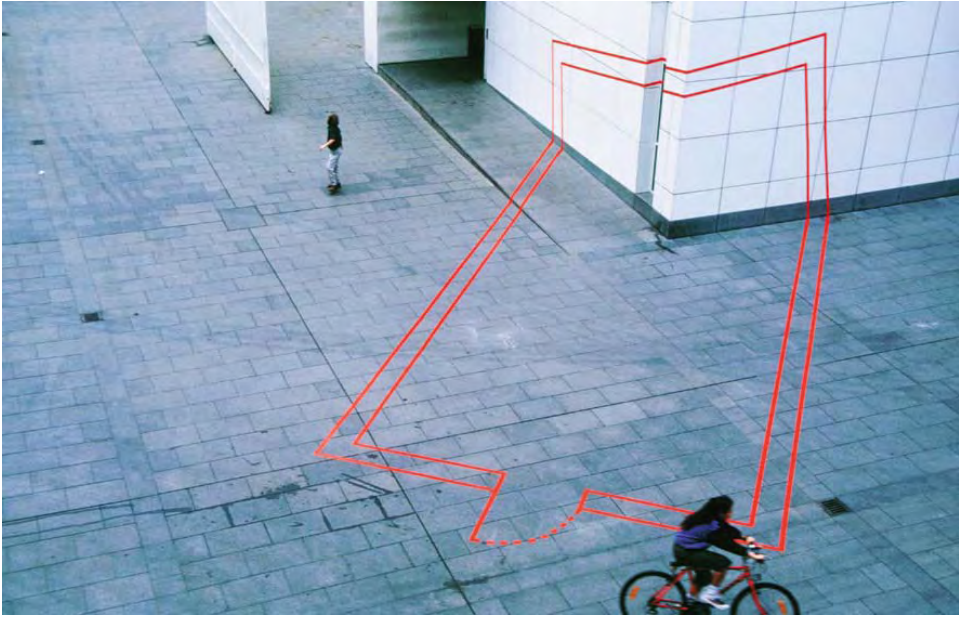
Double Team 2
Fotografia. 72 x 128cm. 2000



Double Team 3
Fotografia. 62 x 128cm. 2000

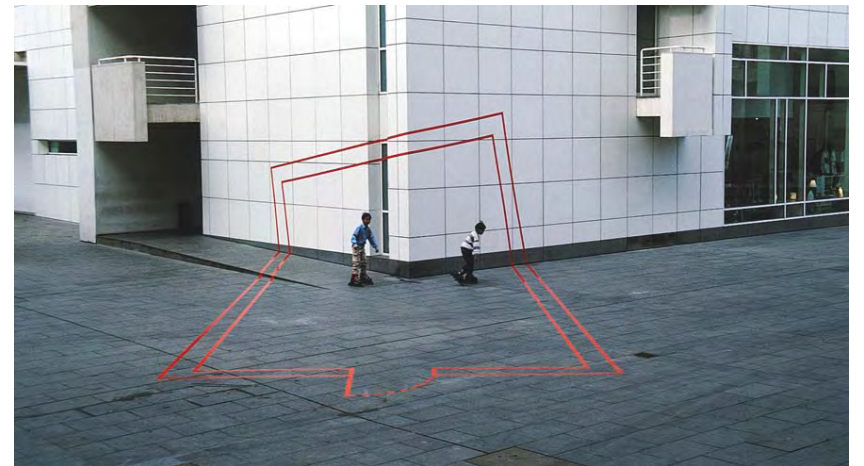
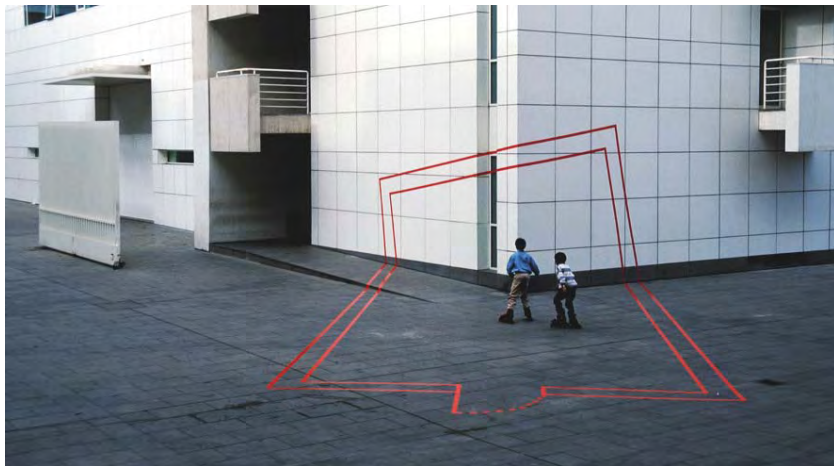
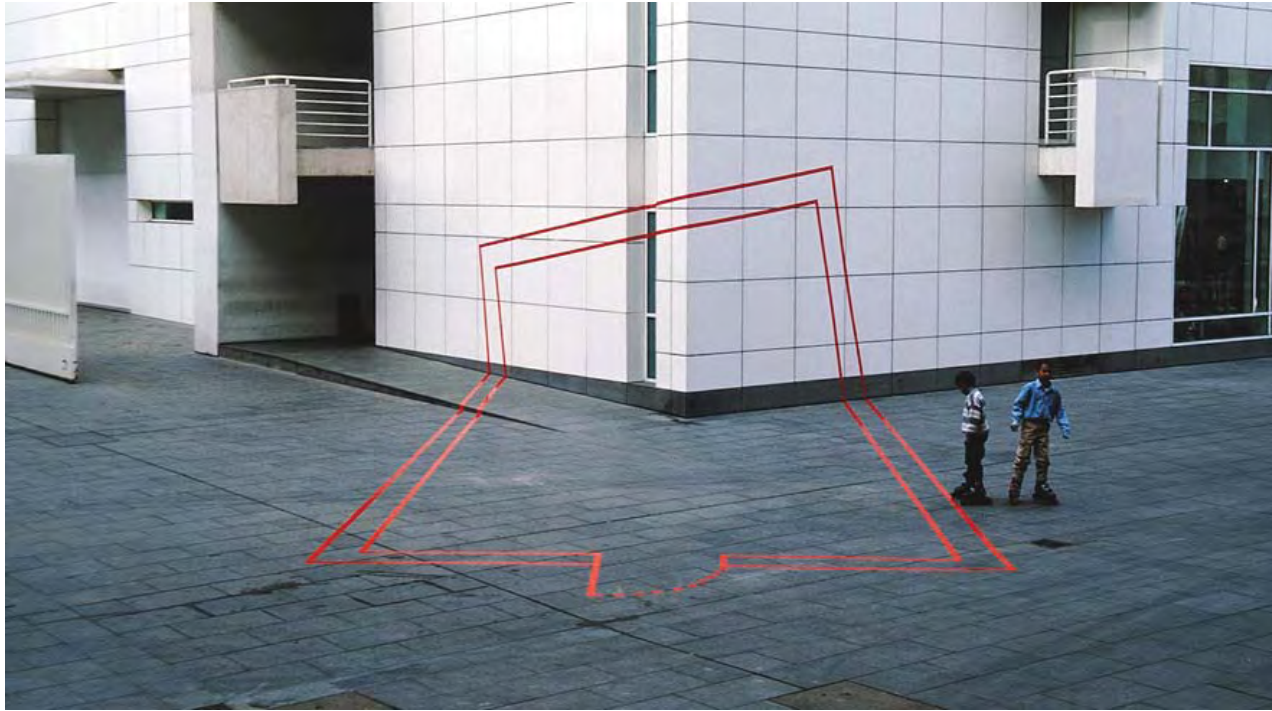


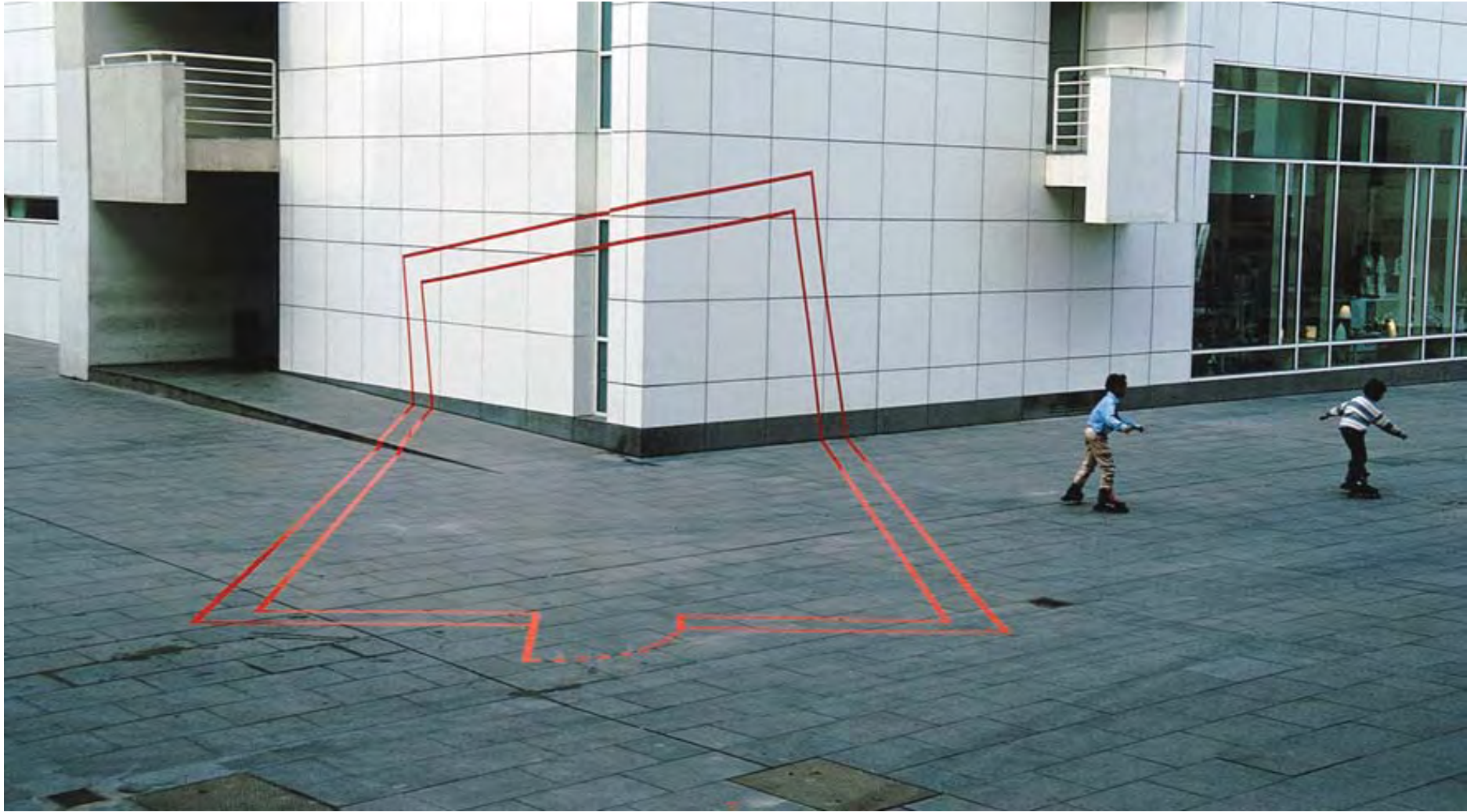
Ambiciones
Fotografía. 78 x 100 cm c/u. 2000



Contribuciones

Fotografía. 55 x 128cm c/u. 2000







T.C. Edelweiss
Fotografía. 128 x 200cm. 2000



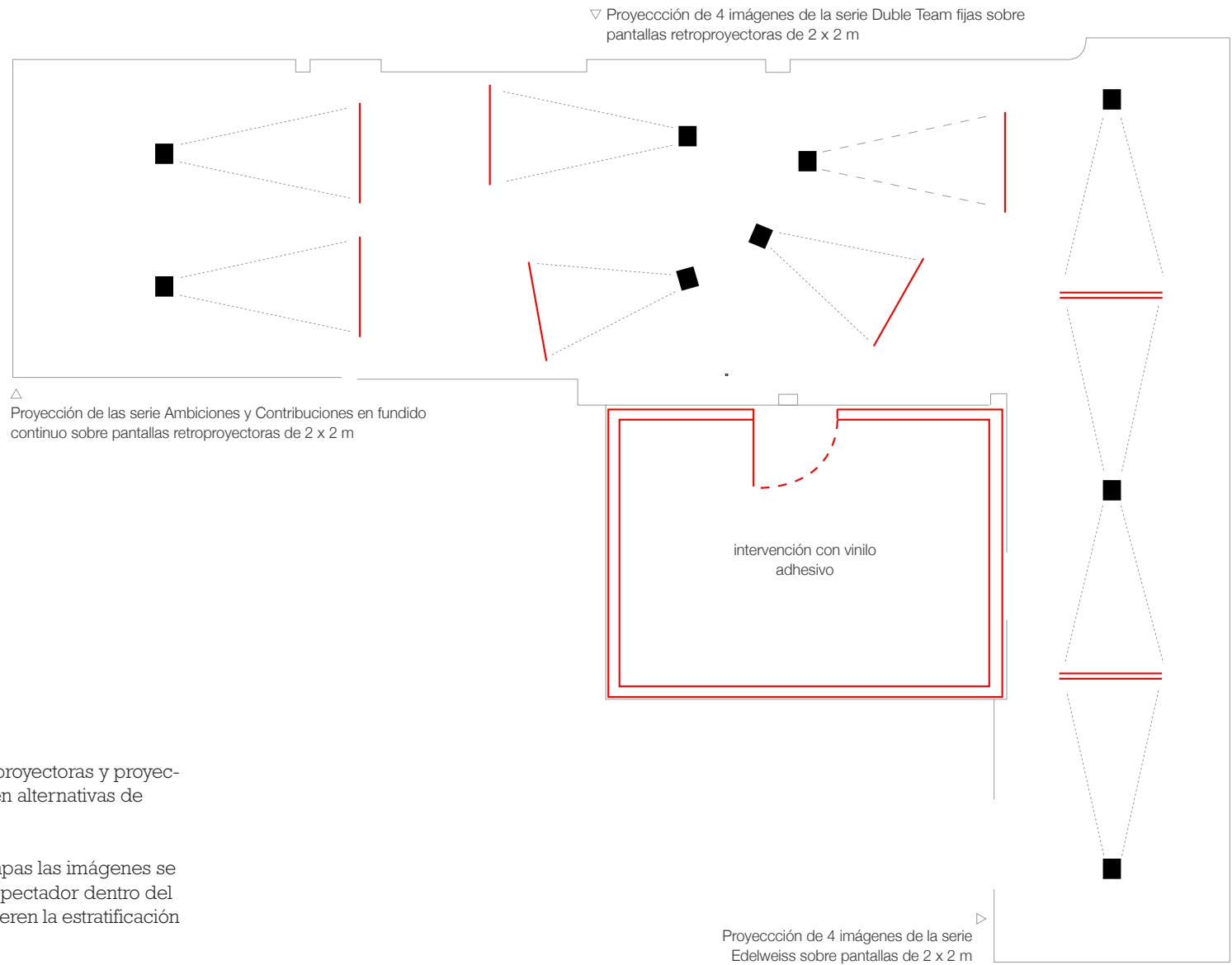
C.A. Edelweiss
Fotografía .128 x 148cm. 2000



C. Edelweiss
Fotografía. 180 x 180cm. 2000

BORDERING

Sala Caja San Fernando, Jerez. Noviembre 2000.

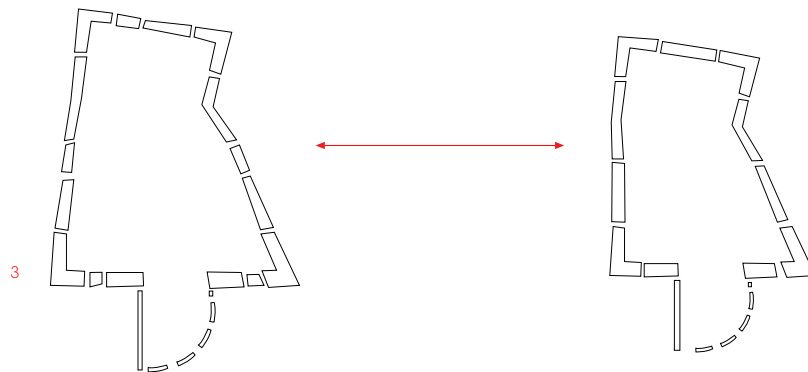
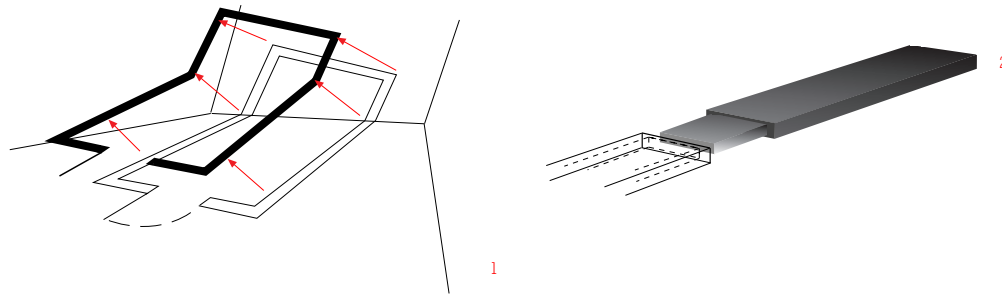


La disposición de las pantallas retroproyectoras y proyectores suspendidos del techo sugieren alternativas de recorrido a través de la sala.

Como si se tratasen de diferentes capas las imágenes se van superponiendo integrando al espectador dentro del conjunto. Diferentes niveles que sugieren la estratificación de la ciudad contemporánea.



BORDERLAND



Borderland es un proyecto itinerante que pretende transformar la ciudad en una maqueta sobre la que efectuar intervenciones de tipo experimental. Este ejercicio de apropiación pretende poner en evidencia los procesos de cambio que está experimentando el paisaje urbano, y poner en relación los paralelismos y las desigualdades entre las diferentes áreas urbanas donde se realizará dicho experimento.

El trabajo a desarrollar se divide en tres fases: una primera de realización técnica de la pieza, una segunda itinerante más amplia y extensa y dividida en etapas en la que se llevará a cabo la reubicación de la misma en diferentes enclaves de diferentes ciudades, y una última de catalogación, edición y memoria del proyecto.

A. Tomando como molde o referencia la intervención sobre un espacio real(1) se construirá una estructura rígida, a partir de piezas ensambladas y desmontables(2) de un dibujo en planta de un espacio acotado con una puerta.

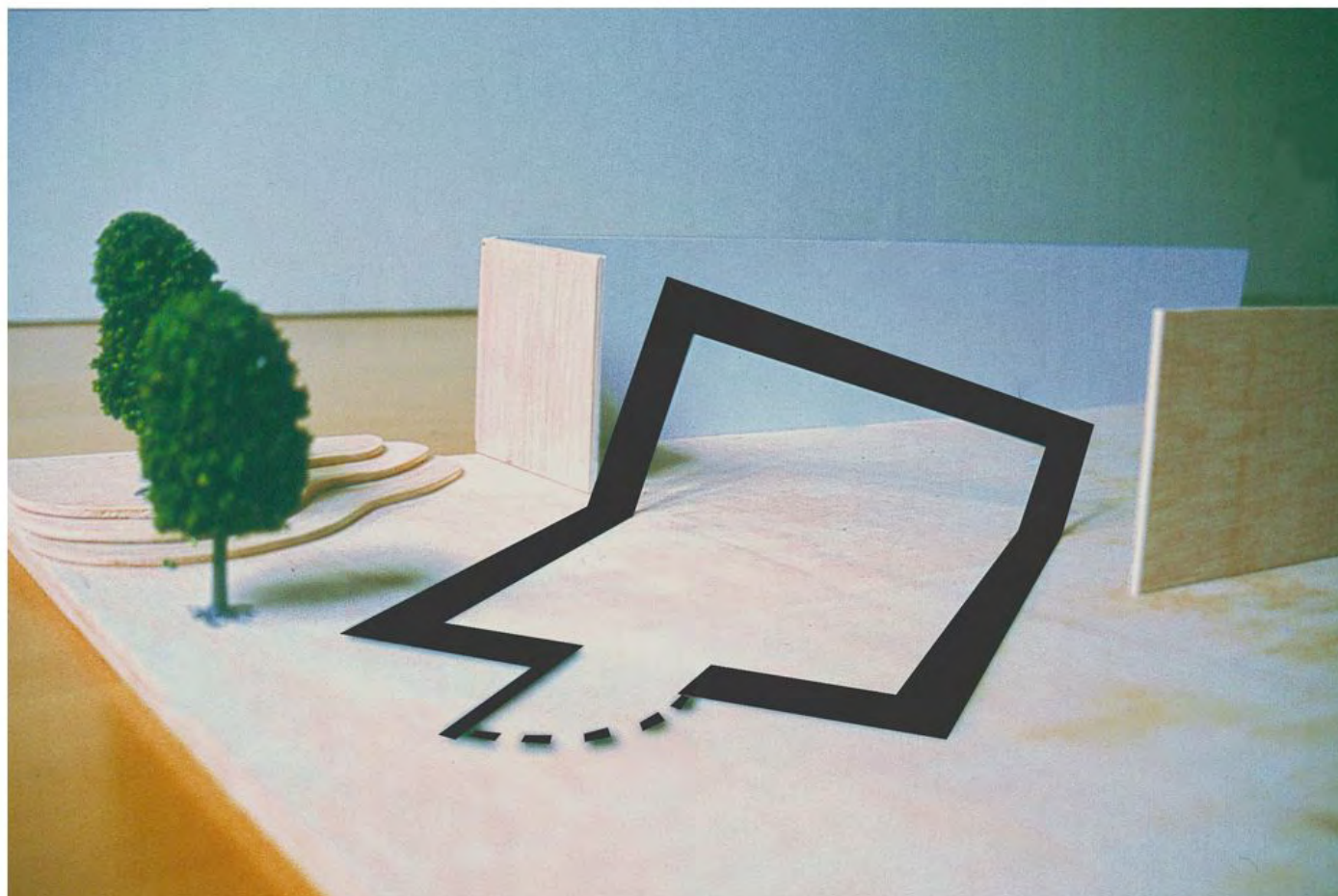
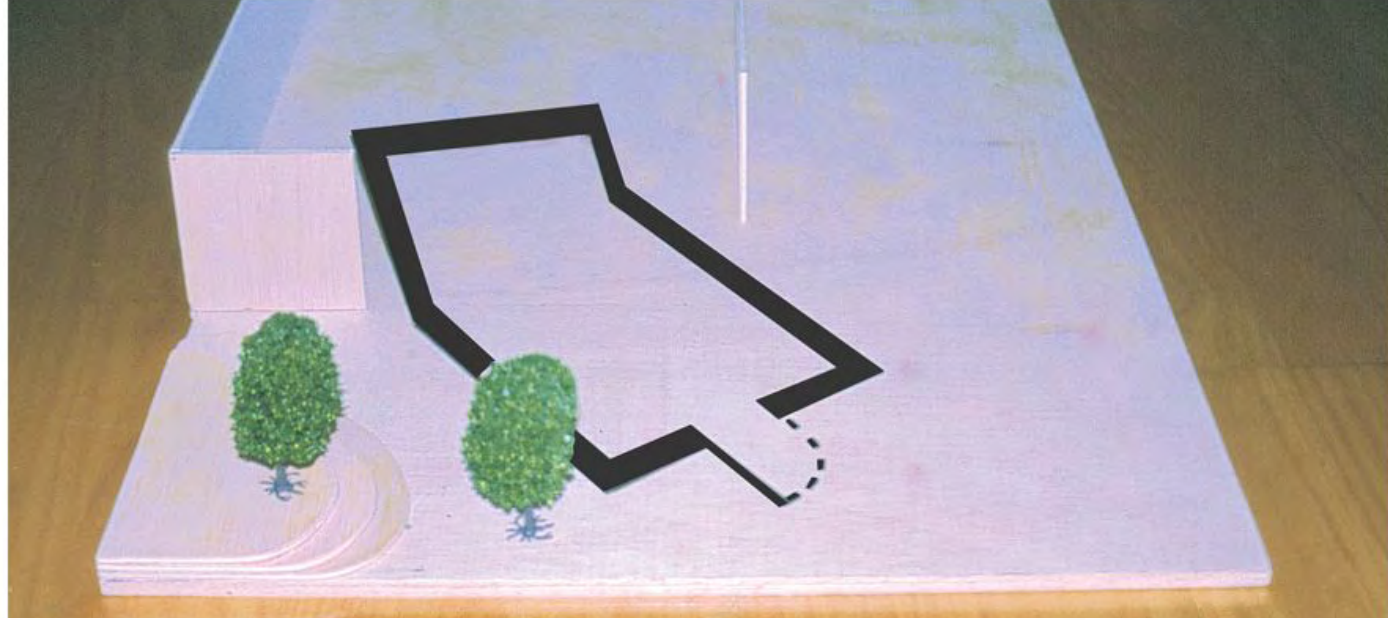
Las medidas aproximadas serán de unos 11m de largo por 5m de ancho y 2,5m de altura en su extremo más elevado. La modularidad permitirá una pequeña fluctuación en el perímetro de la pieza(3) y su fácil transporte para su posterior reubicación, siendo esta la segunda fase del proyecto.

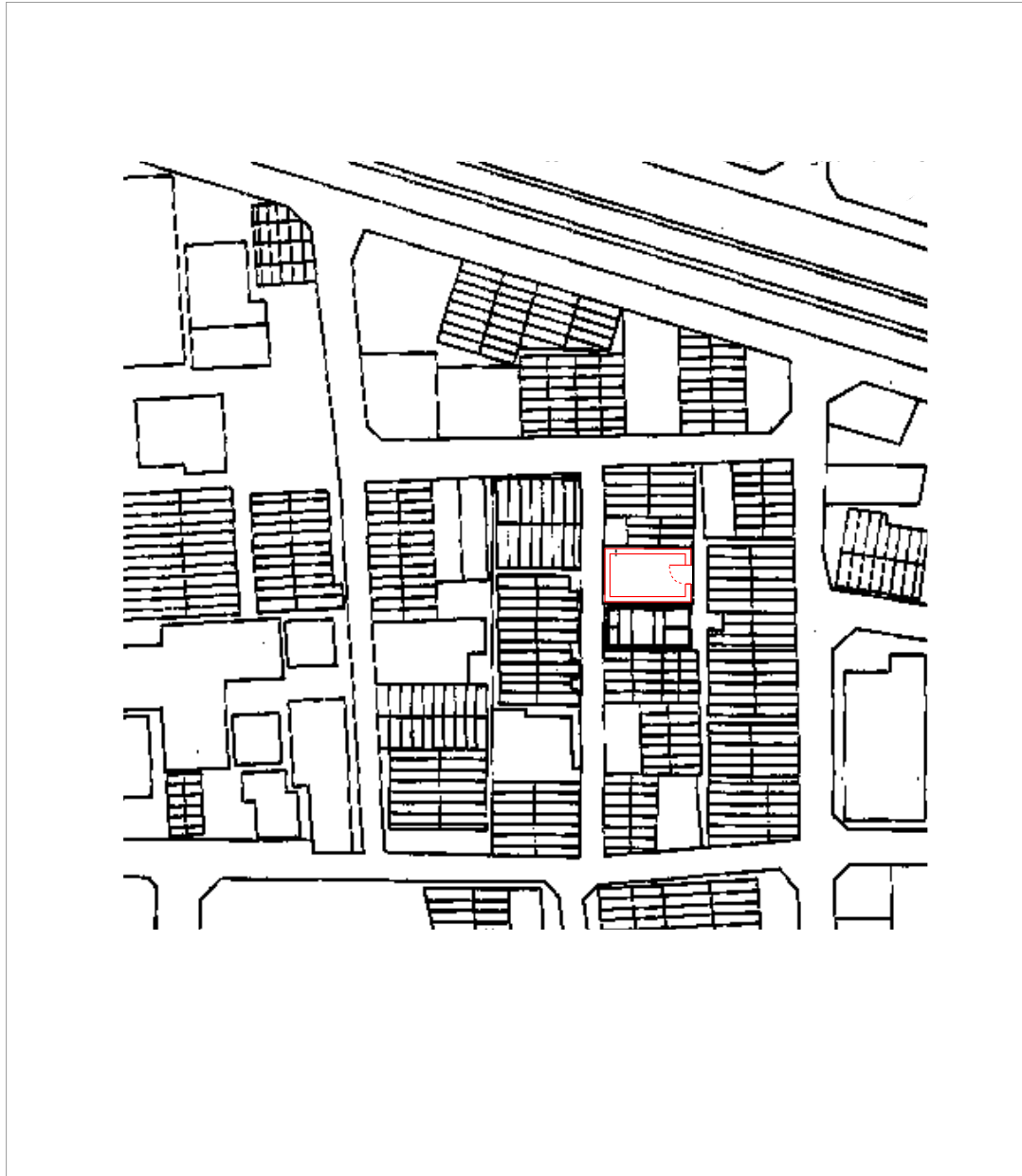
B. Partiendo de una primera instalación se iniciará un recorrido aún por determinar. Paisajes exteriores e interiores en los que se pondrá de manifiesto lo irregular, lo insólito, lo intrincado, la variedad excesiva, el desorden, la falta de armonía, la fragmentación, la dispersión y la indeterminación del paisaje urbano.

A modo de *patchwork*, la pieza funcionará como una capa más, delimitando un espacio neutral. Éste ofrecerá un nuevo terreno y transmitirá un nuevo sentido del lugar; usted está aquí. Un elemento que modificará los procesos en curso y provocará reacciones nuevas e inesperadas.

En un proceso de *Cut and Paste* la pieza también delimitará nuevos lugares, recreando pequeñas escenas cotidianas que ,a modo de postales, compondrán un catálogo de imágenes que servirán para documentar todo el proceso.

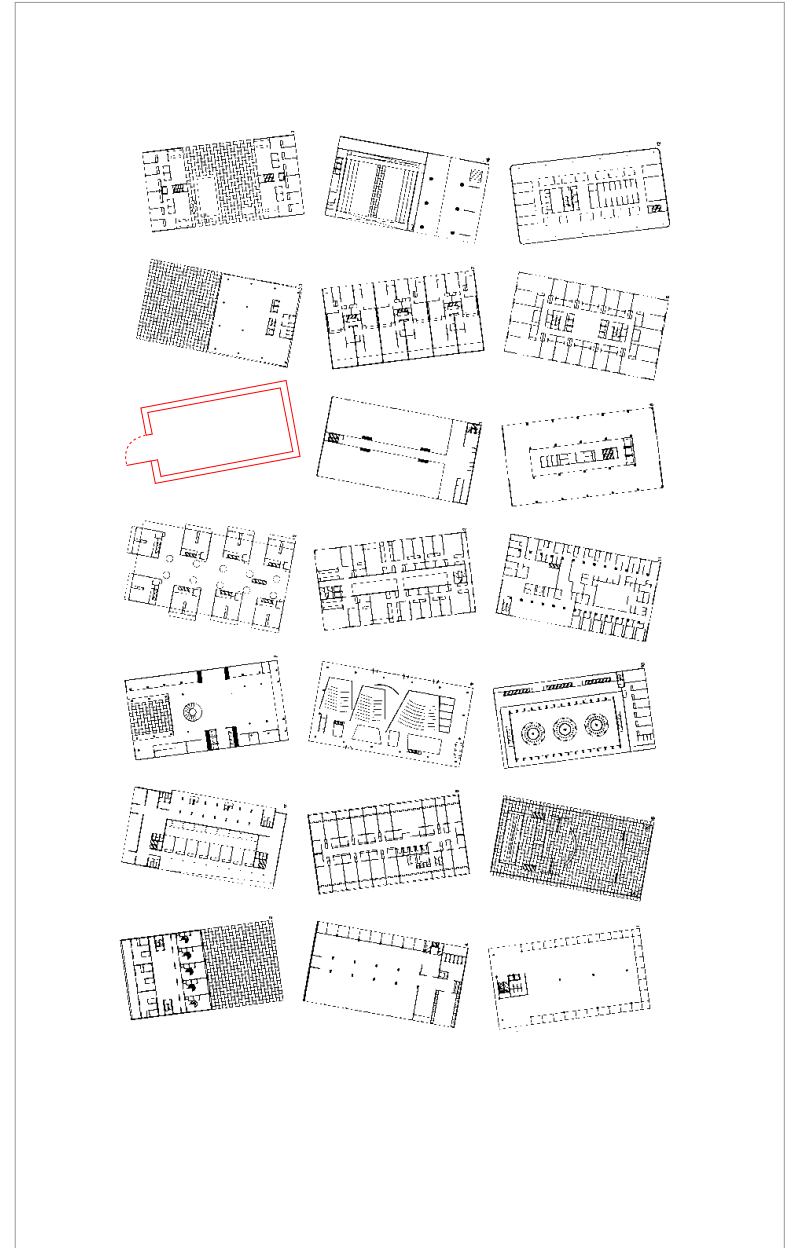
C. De todo el material recopilado se seleccionará un número de imágenes que se editarán posteriormente en fotografías de gran formato (al menos una por cada localización). El conjunto de estas fotografías junto con el material videográfico ya montado y la pieza original servirán para su posterior exhibición en conjunto como memoria visual del viaje.

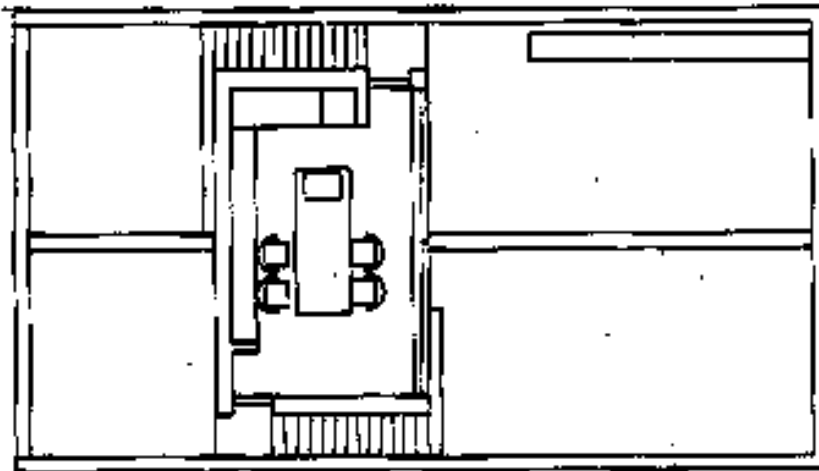




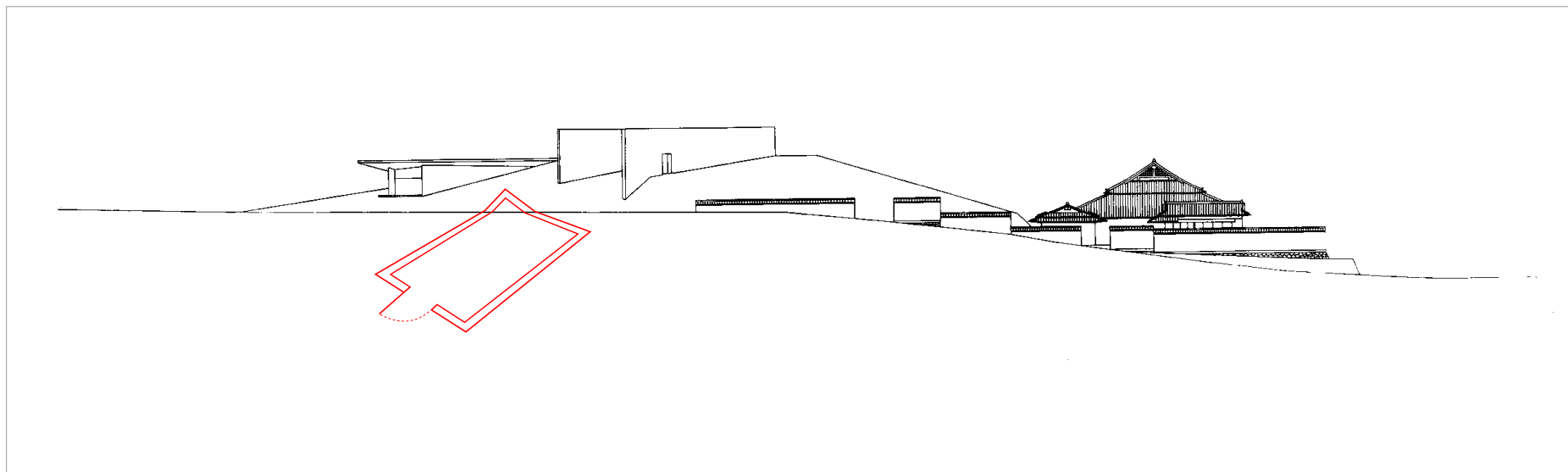
T. A.1
2000. Serigrafía y pegatina sobre papel
Ed.10. 71 x 62 cm

D. F
2000. Serigrafía y pegatina sobre papel
Ed 10. 72 x 44 cm



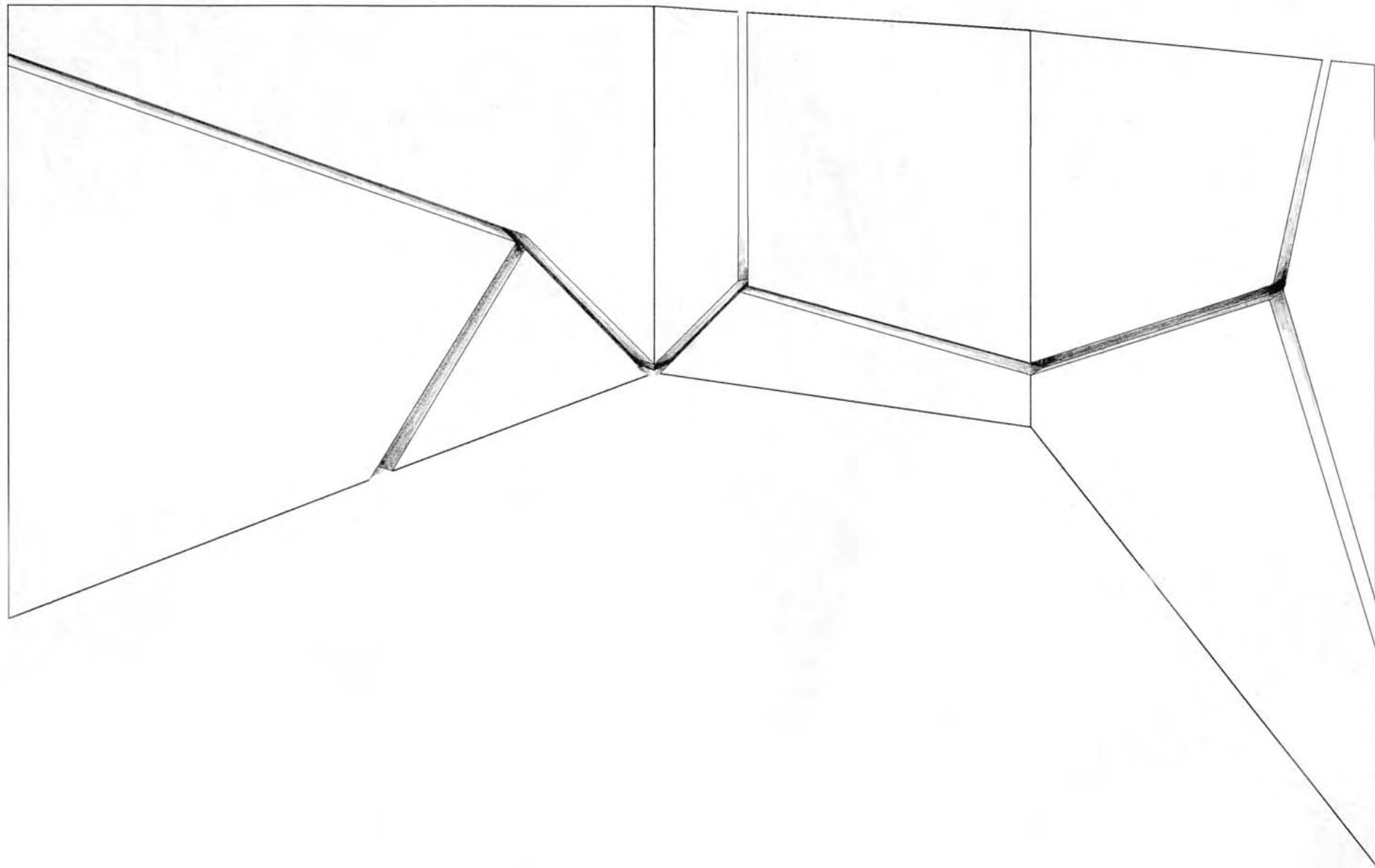


T. A. 2
2000. Serigrafía y pegatina sobre papel
Ed 1/10. 72 x 58 cm



T. A. 3
2000. Serigrafía y pegatina sobre papel
Ed 1/10. 81 x 24 cm





NEARLY FAMOUS

Habitar v. tr. e intr. (lat habitare, ocupar un lugar) [1]. Vivir o morar en un lugar o casa; habitar una amplia mansión, habitar en el campo.

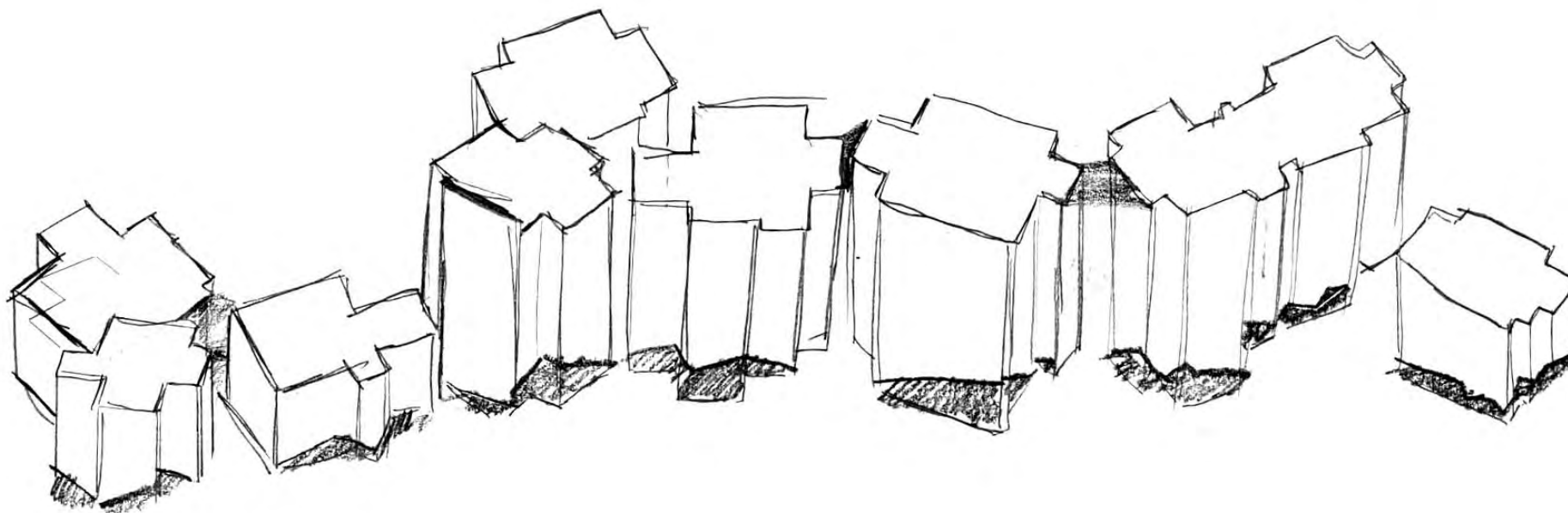
La variada muestra de cambios sustanciales que en las últimas décadas se están manifestando en el hábitat urbano ha permitido advertir que podemos encontrarnos ante un giro de paradigma en el entendimiento del espacio habitado.

La ciudad contemporánea, tal y como la concebimos y sentimos, está experimentando profundas transformaciones y se nos hace muy difícil definirla con parámetros o términos como área urbana o periferia. A partir de una necesidad de cambio constante la ciudad se construye por la superposición de espacios polivalentes y reubicables; diferentes capas que entrelazadas entre sí dibujan el paisaje urbano.

Éste desmenbramiento nos lleva a replantearnos la relación con nuestro entorno más inmediato. La ruptura de jerarquías abre infinidad de posibilidades de estructuración.

Descubrir nuevos paisajes y nuevas formas de relación. Nuestros últimos trabajos, realizados o en proyecto, son un tímido acercamiento a estos postulados. Tras *Bordering* y *Borderland*, *Nearly famous* explora las características escultóricas latentes que poseen algunos edificios abandonados en su proceso de construcción (ya sea por su inviabilidad, por razones económicas o especulativas). Edificios que sin llegar a ser habitados y a cumplir su función se convierten en fantasmas de la especulación que pueblan nuestros paisajes.

A través de sencillas intervenciones digitales transformamos esas formas en esculturas y escenografías que poseen un carácter estrictamente mental.







Nearly famous (G.F)
Fotografia. 106 x 200cm. 2001



Nearly famous (S.T.A)
Fotografia. 74 x 200cm. 2001



Nearly famous (H.M)
Fotografia. 150 x 250cm. 2001

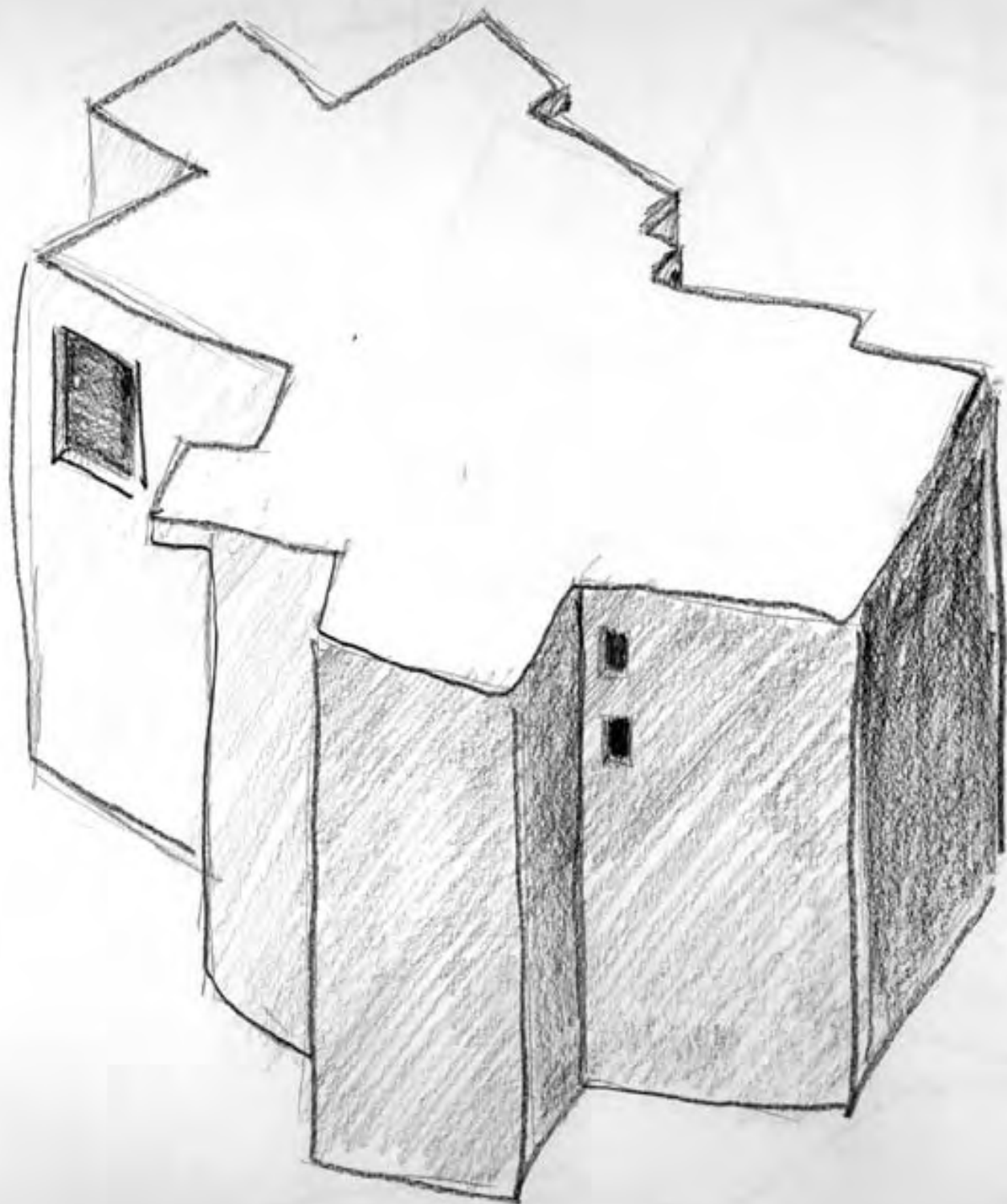


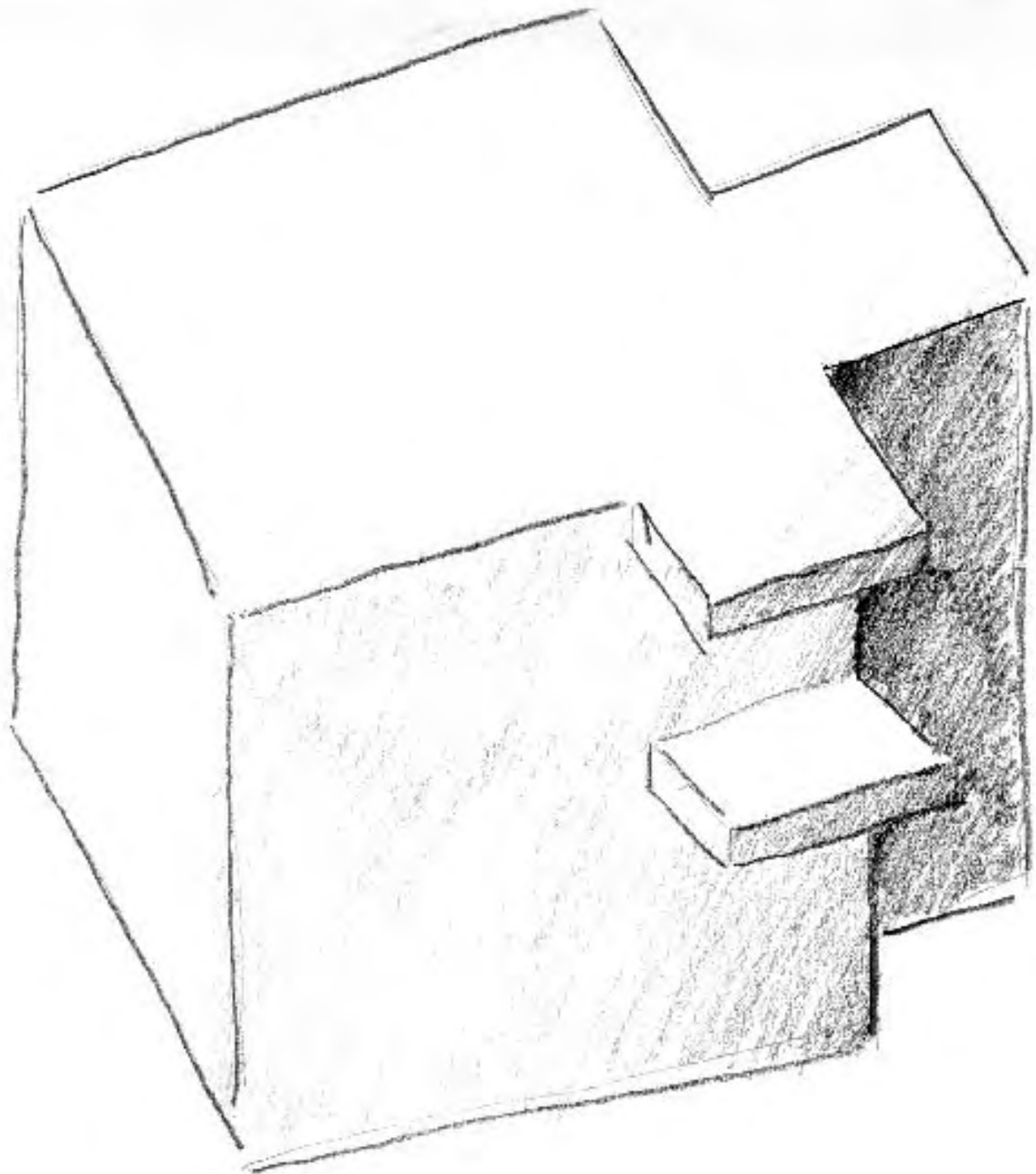


Nearly famous (V.L)
Fotografia 92 x 172cm. 2002



Nearly famous (I.L.M)
Fotografia. 92 x 172cm. 2002



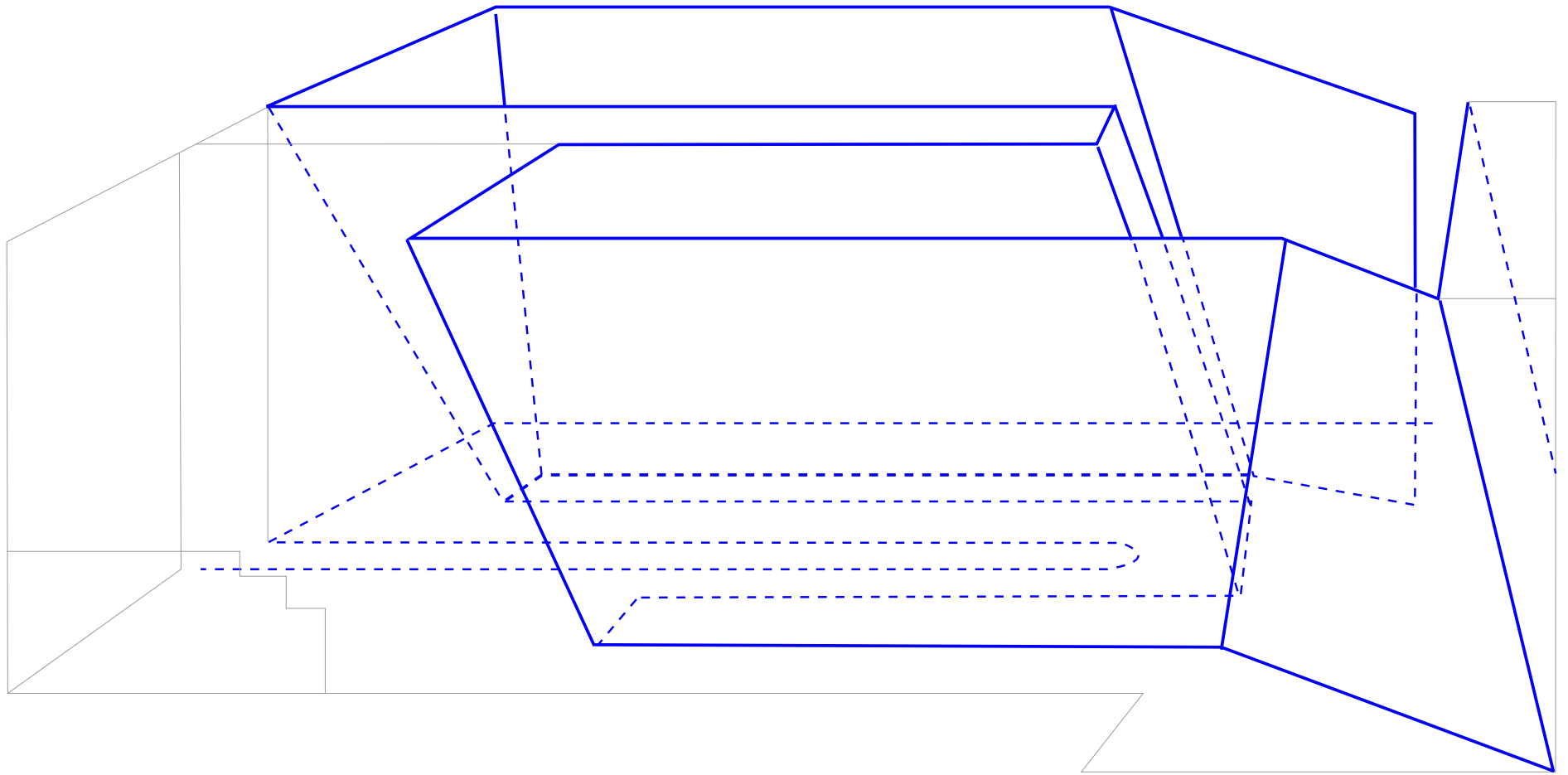


GARLANDS

Proyecto de intervención. Sala Caja San Fernando. Cádiz. 2000

Si en las fotografías de la serie *Nearly Famous* el dibujo de esas formas abstractas potenciaba el carácter estructural del edificio y homogeneizaba su superficie borrando ventanas y sellando puertas -convirtiéndolo así en una forma geométrica exenta, una especie de bunker cerrado y hermético- este proyecto invierte la mirada y la experiencia del sujeto sumergiéndolo en un escultura transitable compuesta por la intersección de tres prismas.

Partiendo del perímetro de la sala se levantará una forma, de interior totalmente blanco (suelo, pared, techo), construida con muros falsos a partir de una estructura de madera. Se define así dentro de la propia sala un recinto diáfano y uniforme, una escultura transitable, un espacio que no se define por su función, un espacio topológico, de relación, conocimiento y reflexión.



CONVERSACIÓN CON JESÚS ARPAL

Jesus Arpal - En muchas de vuestras obras se intuye una especie de hostilidad del espacio. Especialmente en la ciudad. Me habéis hablado de que en la ciudad los mapas y señales no funcionan, te ubicas afectivamente. Y otro punto que os preocupa, la percepción de la ciudad en capas superpuestas: las vallas, semáforos, imágenes, generan un caos que te impide ver. Ver lo que está debajo de las capas.

Bracho/Rivera - Te impide ver lo que es un espacio ideal. Cuando llegamos a una sala de interior queremos doblegarla y transformarla en un espacio ideal, cuando nos proponemos trabajar en la ciudad nos pasa igual. Necesitamos darnos cuenta de todo lo que sobra para llegar a un espacio ideal personal.

J.A - Una cosa que tienen en común esos espacios revelados es algo que es característico del espacio geométrico: que es transformable a voluntad.

B/R - Eso. No es un espacio ideal como concepto, sino un espacio de grado cero, a partir de él puedes reconstruir y modelar.

J.A - Claro, porque son planos, no muros, y los planos los puedes girar, y los muros no.

B/R - Eso es lo interesante. No hablamos de un espacio ideal en el sentido museístico, en el sentido de que sea blanco e impoluto. Está claro que el que sea blanco e impoluto te facilita verlo como planos.

Pero la idea no es sólo que puedas mover las cosas en tu cabeza, lo interesante es que te des cuenta, es más básico. Que no te sientas sometido por ese espacio que te rodea porque de alguna manera el espacio no es sólo eso.

J.A - ¿Desmaterializarlo?

B/R - Es una especie de deconstrucción mental. Si vas por un túnel de metro y te estás agobiando, te estás agobiando por una estructura que es absurda.

J.A - ¿Porque te estás agobiando pero es lo mismo que si estuvieras arriba? La diferencia entre estar dentro o fuera es un cambio de coordenadas mínimo.

B/R - El cómo tú asimilas ese espacio es un desarrollo mental, ¿vale? Y al ser un desarrollo mental dependiendo de cómo tú tengas preparada tu mente percibirás ese espacio de una manera amable o de una manera hostil.

Si te encuentras en un entorno que te resulta tan acotado como una ciudad, esas acotaciones consisten en muros muy grandes y pesados. Tú no puedes con ellos, pero también tienes que pensar que ese espacio es diáfano, que vino un pavo antes que tú y puso esos muros pero que dan un poco igual.

J.A - No son parte del espacio realmente...

B/R - Realmente no, el espacio es otra cosa. Es como cuando llegas a casa y te encuentras protegido ¿Protegido de qué? Estás solamente a un palmo, yo me asomo por la terraza y es como si viviera en la calle. Yo creo que eso es la base. No que tu puedas modular o mover...

No un espacio abstracto porque sí, sino desde el que partir, para construir nuestra idea del entorno. Planteamos realmente que no sabemos, que vivimos de una manera muy limitada en ese sentido. Que el espacio va mucho más allá.

En las plantas trazadas con vinilo del principio lo que hacíamos era acotar, las acotaciones siempre te dan mucha seguridad. Lo que más miedo te da es ver el espacio sin límites. Cuando piensas en el espacio como algo inmenso, te produce una sensación... ¿sabes?

J.A - De vértigo...

B/R - De vértigo, de desasosiego. Nosotros hasta ahora hemos acotado, y eso te relaja, te da seguridad. Era como tirar los muros, pero ofreciendo otra muleta, la planta. Sin embargo ahora estamos intentando no crear nada alter-

nativo al muro, sino crear expansión. Hacer que te plantees que esas acotaciones no existen es...enfrentarte a eso... Nos está costando trabajo incluso materializarlo.

J.A - Y vosotros mismos tenéis el impulso final de crear otra acotación

B/R - Sí, porque enfrentarte a un espacio sin límites es inhumano, es casi como enfrentarse a la muerte. Si consigues tener ese concepto espacial te permite una mayor adaptabilidad.

J.A - Es que el vértigo te libera.

B/R -Esa es la idea de la que partimos, y sin embargo luego la modificamos, la dulcificamos...

J.A - Creo que partís buscando un vértigo cada vez más brutal, y también que luego tendéis a crear un objeto que alude a ese vértigo más que una instalación que lo recree.

B/R - Lo que nos interesa no es recrearlo, sino tener la experiencia de reflexionar sobre ello, y, si cabe, que alguien que vea la pieza pueda vislumbrarlo de lejos.

J.A - Me parece que eso es una pista sobre el lado más objetual y delimitado de vuestra obra: la pieza como maqueta o versión domesticada de un concepto espacial mucho más violento y mucho más dinámico. La materialización es como un objeto que puedes poner en tu casa y que alude a ese concepto espacial, más que evocar la percepción. Como una maqueta.

Se me ocurre ahora que quizás sea lo que os ha llevado de la primera etapa con el velcro a las plantas, porque en el trabajo con ese material ya buscabais esos giros y abatimientos, pero el que llegaba nuevo igual veía más los acabados y menos los giros. Entonces, pasasteis a hacer un tipo de obra más violenta en los giros y en las direcciones. Creo que cuando sigues vuestra obra luego ya el velcro sí que te lleva a ese concepto espacial. Es la versión domesticada, la maqueta.

Y es en las últimas decisiones antes de terminar una pieza donde se domestica completamente, por ejemplo en *Nearly Famous* es el punto de vista y el encuadre que escogéis para la fotografía, que es...

B/R -Tradicional, paisajístico, asentado...

J.A - Tranquilizador.

B/R - Sí, totalmente. Lo que era una sensación de vértigo de escala en este caso, se domestica y se convierte en... no sé...

Sí, yo te entiendo, que en el último momento en el trabajo ya formal de materialización de la obra, al final, instintivamente, lo asentamos todo creando confort...

J.A - En lugar de crear vértigo.

B/R - Sí, lo que buscamos es más intelectual que físico. Eso se nota al revisar toda nuestra obra; es el paso de un concepto espacial gestáltico a otro más abstracto.

En las primeras piezas de velcro el concepto espacial era autónomo, las operaciones se producían en el espacio de representación del panel. Después, en las intervenciones con cinta de vinilo y en las de edificios inacabados, el concepto espacial que generan las obras está más en relación con el lugar específico para el que están hechas.

Y en estas últimas (*Quantum Continuum*), el lugar donde se ubican no es tan importante. Alteran la percepción del entorno, pero de cualquier entorno en que se sitúen, no un lugar específico como en las intervenciones. Da igual donde las coloques porque el espacio que las rodea no es el detonante, son las propias piezas.

J.A - Vale, pero si no me equivoco, estas son las primeras piezas que hacéis en velcro después de hacer las fotos del *MACBÁ*, en un entorno...

B/R - Hostil.

J.A - Hostil, por lo tanto ya tenéis una experiencia que os puede servir para trabajar ahora con velcro en un entorno hostil.

B/R - Me interesa eso, como las intervenciones van en paralelo con los paneles de velcro. Parecen muy independientes, pero se ve cómo unas han ayudado en la evolución de los otros. En *Quantum Continuum* se recogen cosas tanto de las intervenciones como de los paneles de velcro anteriores.

(...)

J.A - Sobre las fotos de intervenciones, quiero deciros una cosa del plotter de *Nearly Famous* que habéis hecho como prueba en vuestro taller. Que pasa como con *Espacio 3 (Julie y Delia)*, que es una imagen que parece transitable; no sé si se dice así pero es una perspectiva de éstas en que el punto de fuga coincide con el punto de vista, y como el formato va apoyado en el suelo hace la ilusión de que puedes entrar en la imagen.

B/R - Sí, esa era la idea que teníamos cuando le dimos ese formato.

J.A - Volviendo a *Quantum Continuum*, es interesante cómo tenéis puesta en Hangar una de las piezas delante del plotter grande de *Nearly Famous*, me gusta porque se ve como una figura nueva en un escenario que es el plotter. Es un eslabón entre la parte proyectual y la objetificada de vuestro trabajo...

B/R - Sí. Por fin, después de tanto tiempo de esfuerzo para poder casar la fotografía con las piezas más objetuales, casi por casualidad, han llegado a tener un punto de contacto. Que era lo que nos preocupaba un poco, que aunque conceptualmente tuvieran un nexo superfuerte, no llegaban nunca a cuajar en el mismo espacio; esta vez parece que se han relacionado mejor que nunca.

J.A - ¿Y esta nueva escala de la imagen?

B/R - Ya habíamos pensado en trabajar con lonas impresas, por eso en cuanto vimos que pudimos tirar metros enseñada hicimos ese plotter.

J.A - ¿Y el punto de vista? Porque recuerdo que al principio teníais otras vistas más escorzadas, pero elegisteis ésta porque decíais que os recordaba a Canaletto y os interesaba por algo indefinido. Además de lo que llamáis un clasicismo de la imagen que es evidente, veo ahora que en este tipo de pintura el punto de vista suele estar ajustado a la altura perfecta de cuadro-ventana ilusionista, y creo que en el contexto de aquella pintura el trampantojo mural también estaba presente en los palacios de los coleccionistas que tenían esos cuadros...

B/R - Sí, estamos muy satisfechos con ese punto de fuga y ese clasicismo.

J.A - Claro, pero yo al principio lo interpretaba como algo más estético y ahora creo que lo más importante es esa cualidad de trampantojo. Que juega con la experiencia perceptiva pero de una manera intelectual, domesticada como decíamos antes al hablar de maquetas.

(...)

J.A - Me gustaría plantear la cuestión de cómo os ubicáis en referencia a otros artistas, hemos hablado a veces del problema del exceso de estímulos...

B/R - A veces ves cosas, pero... cada vez es más difícil que nos quedemos pillados con algo.

J.A - Y la posición es casi defensiva respecto a la oferta cultural.

B/R - Si.

J.A - Pasasteis por un momento en el que decidisteis que un exceso de estímulos os bloqueaba para trabajar.

B/R - Sí. Yo hubo un momento en que tenía como un poco de agobio. Estábamos estresados.

J.A - Y que realmente para vuestro trabajo no servía.

B/R - No exactamente. En un primer momento creíamos que sí era útil, porque cuando vivíamos en Jerez teníamos la paranoia de que todo ocurría fuera, que nos perdíamos cosas y nuestra obra se veía afectada por eso. Y claro, al veniros a Barcelona, pensamos que habíamos estado dos años aislados y que lo teníamos que absorber todo.

Cuando llevábamos aquí un año y pico nos dimos cuenta de que realmente nos vino muy bien no enterarnos de nada, porque nos hubiera costado mucho más trabajo llegar a esos resultados entre tanta imagen y tanta información. Fue más sencillo. Aquí todo se contamina mucho... ¿Entonces qué hacemos? Hacemos como un filtro superfuerte de información. Y nos dejamos llevar más por las sensaciones. Y eso a mí me va genial, porque hay pocas cosas que me transmitan sensaciones.

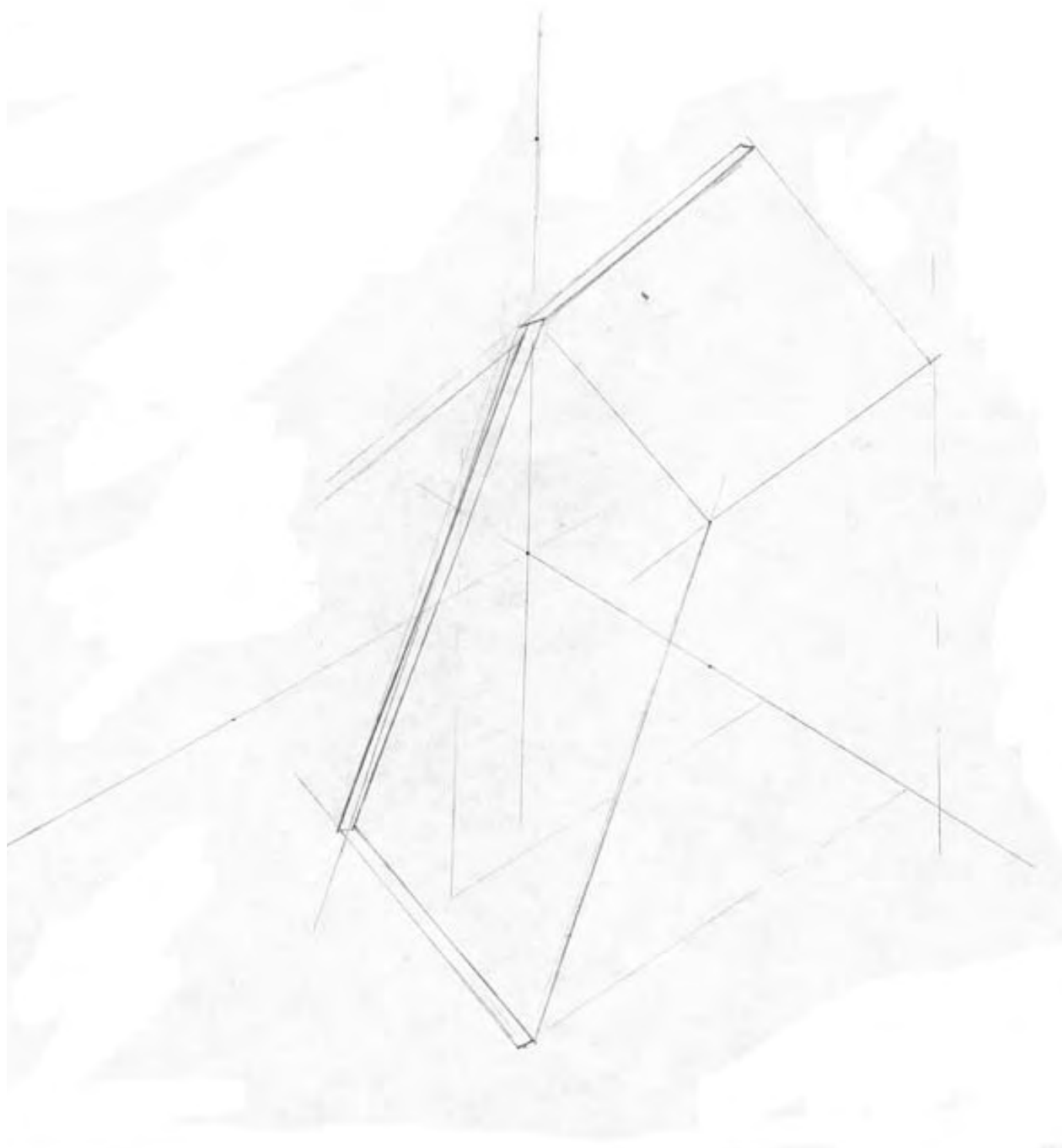
Al principio ver muchas cosas y saber asimilarlas es fundamental, pero cuando ya has definido un camino tienes que tener la mirada para saber qué es lo que te hace ir adelante.

En los títulos se nota mucho ese cambio, antes los usábamos para introducir en la obra referencias personales, más o menos anecdóticas: Madonna, películas. Y ahora aparece *Quantum Continuum*, que es un concepto prestado que se refiere a un espacio sin interrupciones.

Pero seguimos poniendo referencias personales, menos anecdóticas pero más profundamente personales. *Quantum Continuum* nos parecía tan soso que decidimos añadirle algo que nos vinculara de manera más íntima a la obra. Y decidimos poner los nombres de personas muy cercanas a nosotros, sumando dos nombres a cada pieza, que son los dos planos que se cruzan. Así después, todas juntas, formarían la unión de todas nuestras relaciones afectivas. Ese es realmente nuestro espacio, el de las relaciones afectivas.

J.A - Al final, que lo emocional no se quede en el camino es muy importante...

B/R - Sí, como en las piezas de Tony Smith "for...". Hay una frase de un texto de Serra titulado *Peso* que es muy chula, y muestra lo que hay de emocional en su obra: todo lo que elegimos por su ligereza se convierte en poco tiempo en un peso insoportable.



Espacio: n.m. (lat spatium). Extensión indefinida, medio sin límites que contiene todas las extensiones finitas.

“La percepción desconoce el concepto de infinito; se encuentra ya desde un principio circunscrita a determinados límites de la facultad perceptiva, a la vez que a un campo limitado y definido del espacio”. Erwin Panofsky.

Si nuestros trabajos anteriores surgen de un intento por establecer límites -como conquista de un nuevo territorio- y se entiende el espacio como parcela, como acotación, *Quantum Continuum* -último trabajo llevado a cabo en colaboración con Julia Rivera- reflexiona sobre la concepción de un espacio abstracto; sobre la búsqueda de un espacio móvil, sin límites, un espacio mental que se despliega y se desdobra.

En un principio el proyecto nace con la intención de asumir las tres dimensiones latentes en obras como *Tú a Boston y yo a California* ó *Ambassador*. La visión tectónica de estas piezas facilita el paso a las tres dimensiones. Los paneles - antes paralelos a la pared y plegados de una forma figurativa- se levantan ahora a partir de puntos dibujados en el espacio; intersecciones de planos tangentes existentes pero no visibles que se proyectan en el espacio como dispuestos en un cuadrante diédrico. De un espacio gestáltico y limitado se da paso así a una construcción de ejes y coordenadas con posibilidades infinitas.

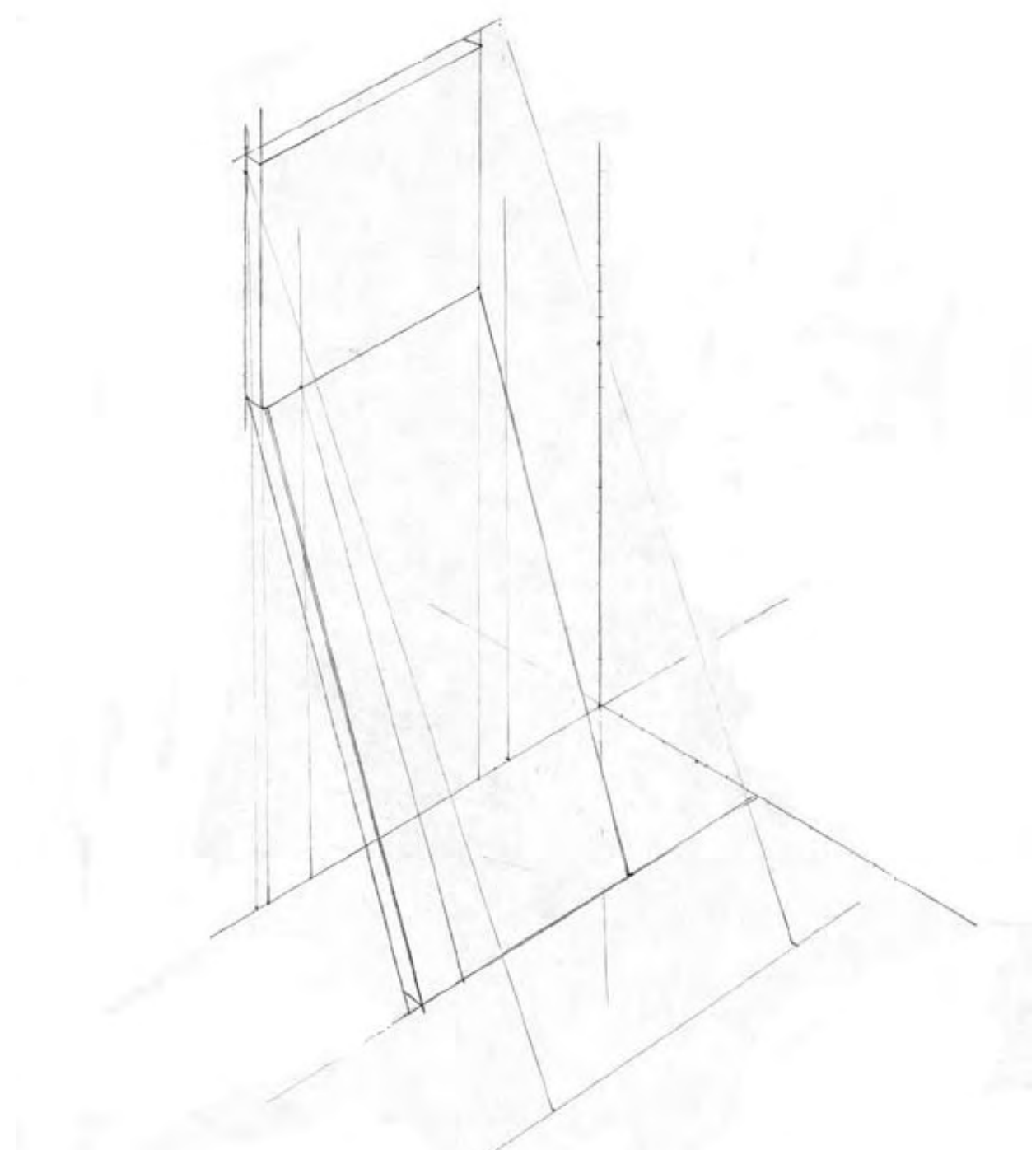
Partiendo de esta nueva premisa la primera serie de piezas ya no se encuentran apoyadas ni colocadas sino proyectadas en el espacio. Y, aunque siguen siendo estructuras aún demasiado rígidas y autónomas, se produce un salto de la pared como plano de referencia al espacio construido.

El siguiente paso fue recrear ese espacio proyectado. La imágenes de la serie *Always in style* evocan ese espacio mental. En ellas las obras (lo físico) se mezclan con los haces de luz (lo intangible) que a modo de proyecciones dibujan de otros planos en potencia.

La imposibilidad de crear y estructurar un proyecto en un espacio metafísico nos llevo a la representación geométrica de sistemas como única manera de dibujar formas en ese dimensión. La representación diédrica alude a un espacio abstracto exterior al papel. Trasladar estos conceptos a

una sala utilizando la intersección de los muros como LT (línea de tierra) y a estos como planos de proyección nos permitió que la lectura del trabajo no fuese meramente perceptiva sino que a su vez existiese un desarrollo mental que nos acercase a ese espacio indefinido e infinito restableciendo una comunicación con él.

A través de maquetas a escala real en cartón ondulado - dibujos y montajes digitales de piezas y proyecciones- investigamos y buscamos ese ritmo de la forma. Estructuras que muestran activamente la necesidad o el impulso latente de desarrollarse.

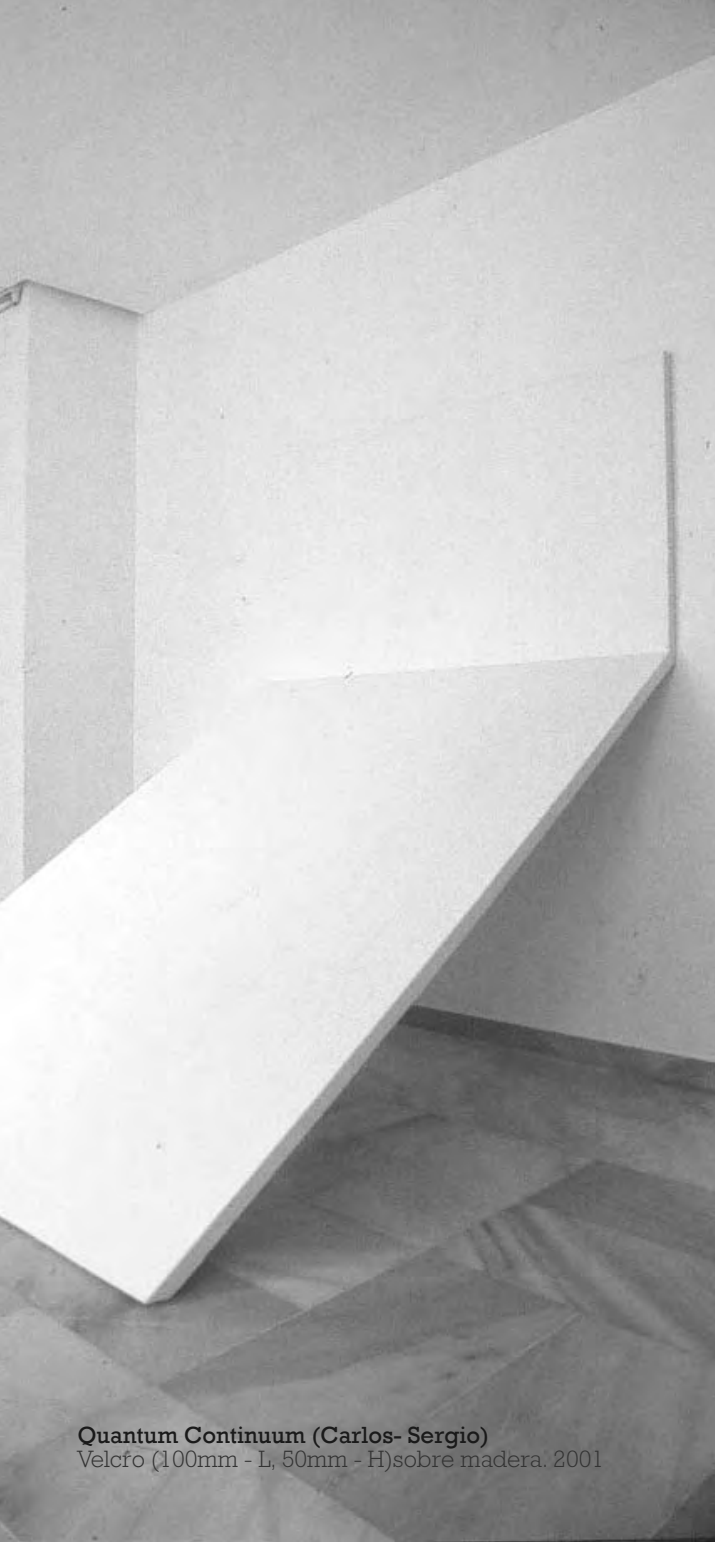




Quantum Continuum (Carlos-Félix)
Velcro (50mm - L, 38mm - H). 2002



Quantum Continuum (Dario-Julie)
Velcro (50mm - L, 38mm - H) sobre madera. 2001



Quantum Continuum (Carlos- Sergio)
Velcro (100mm - L, 50mm - H) sobre madera. 2001



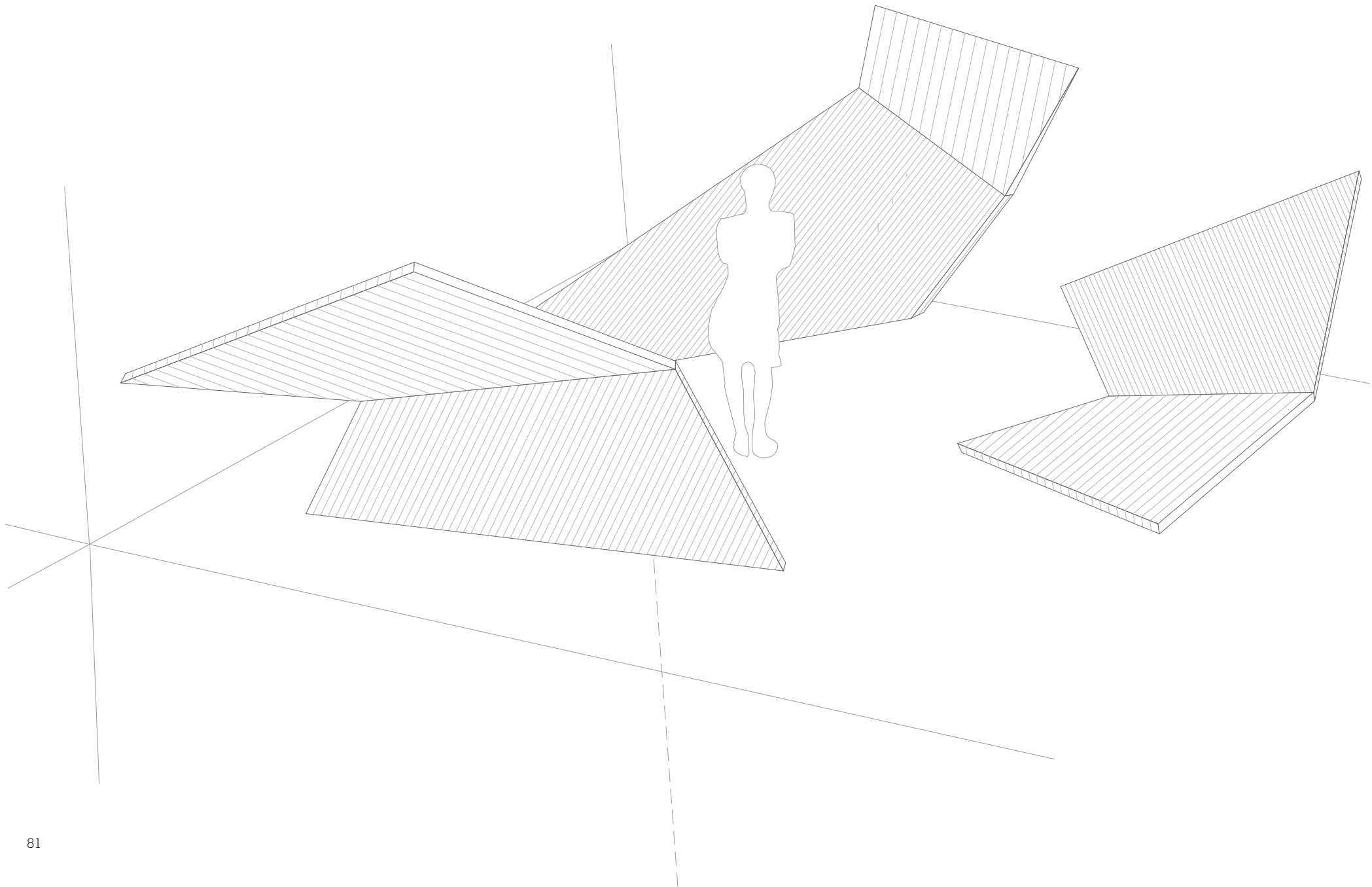
Quantum Continuum (Gelen-Jesus)
Velcro (50mm - L, 38mm - H). 2001



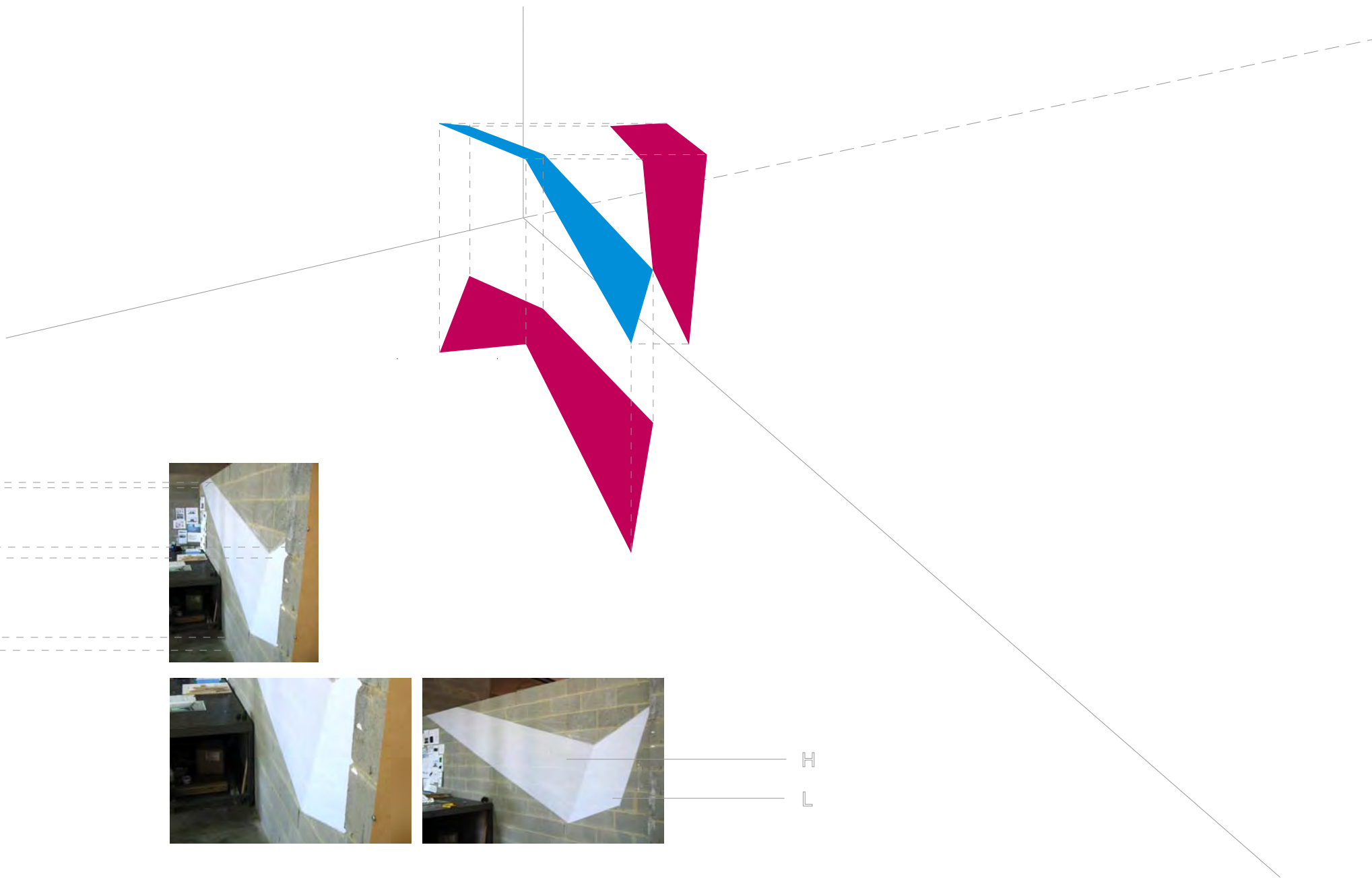
Always in Style
Fotografia 79 x 62cm. 2002

Always in Style
Fotografia 90 x 64cm. 2002









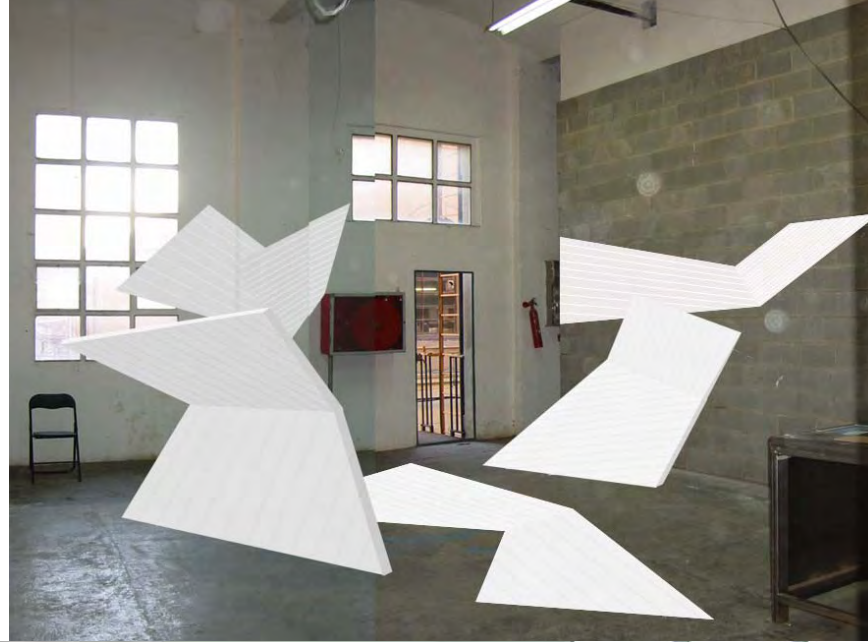
H

L



H L

Fotomontaje de dos piezas y una proyección



L H

Fotomontaje de una pieza y dos proyecciones



