

# EL TRIUNFO DE LA LÓGICA

Todo empezó con un montón de carteles arrumados en algún rincón, en su día habían anunciado un curso de ilustración y diseño gráfico en Albarracín; eran todos iguales, lógico; en cada uno de ellos aparecía una sola imagen, la de una cebolla pelada de tal manera que dejaba adivinar bajo sus capas una dentadura; el motivo del curso hacía referencia a la risa y el llanto. El curso ya se había celebrado, los carteles no tenían nada que anunciar, lógico; sin embargo, seguían guardados en un rincón. Los carteles tienen dos vidas, la de anuncio y la de memoria; el día que mueren como anuncio, resucitan como memoria. Ahora, sabemos que pueden tener tres vidas y, vista la exposición, parece lógico pensar que lleguen a tener cuatro, cinco, o más.

Gonzalo Ferreró descubrió los carteles en La CALA, se llevó unos cuantos para hacer algo. Hizo algo: convocó a David Martínez y a Ángel Tomás. Han pasado meses desde que esto sucedió. Entre los tres urdieron un proceso de transformación plástica de los carteles (cuando tres personas piensan, es lógico utilizar el verbo urdir). El plan, sí, era un plan, le fue comunicado al autor anónimo de los carteles, un señor que vive en Huesca y se llama Ferrer; como a todo anónimo que se precie le pareció lógico que el pueblo hiciera con su imagen lo que bien pudiera. Empezó una labor que ha durado en el tiempo y que ha generado un centenar de obras (algunas terminadas no están expuestas, otras no están acabadas y otras ni siquiera están empezadas) que conservan en la forma, el fondo o el recuerdo la imagen inicial de la sonriente cebolla.

El resultado está expuesto y se dice a sí mismo, por lo tanto parece lógico aprovechar las pocas líneas que quedan para desvelar el plan que lo ha hecho posible. El plan abundaba en reglas: partir de una imagen impresa; crear imágenes individualmente, por parejas, en trío; no repetir modos ni maneras (de ahí, amaneramiento); acordarse del índice completo de *Ejercicios de estilo* de Raymond Queneau. La acción que exige el cumplimiento de reglas con resultados ni previstos ni previsibles se llama juego, lógico.

Alguna de las reglas es tan antigua como la capacidad del hombre por construir imágenes, nos referimos a aquella con la que los tres jugadores se obligaban a partir de una imagen previa; la historia del arte justifica parte de su existencia como historia en el descubrimiento de modelos, influencias, préstamos y homenajes; nada nuevo, pues, a no ser el hecho de que en esta ocasión la imagen generadora mantiene una presencia poderosa en la imagen generada; condición que, sin llegar a ser nueva, sí remite a una cierta modernidad.

La regla de crear por parejas o tríos todavía es más antigua que la precedente; en este caso el interés no estriba en la datación, que podríamos hacer coincidir, lógicamente, con el nacimiento de Abel, sino en la valentía de revivirla en un presente tan dado a la individualidad. Precisemos que no se trata de crear al lado de alguien, sino de crear con alguien, de compartir la creación de una obra con otro ser humano; de ahí, la valentía.

La tercera regla, la de intentar agotar las variaciones sobre un tema quizás no sea tan antigua, si nosotros nos referimos a Queneau para entender el mecanismo, él se refería a Bach, y ahí perdemos la pista al procedimiento.

Y ya que Queneau vuelve a aparecer: ¿recuerdan su teoría de la cebolla aplicada a la literatura? ¿O no era suya?

**LO CRUDO NO QUITA LO COCIDO** es una exposición de **Gonzalo Ferreró, David Martínez y Ángel Tomás**

que puede verse EN LA CALA. C/letra b, 27. Chodes, España, durante el otoño de 2010