



Museu de l'Art de la Pell de Vic  
Del 29 de gener de 2020 al 25 d'abril de 2021

**Ana M. Palomo**  
**Crítica i Comissària. Professora de la UVic-UCC**  
**Gener de 2021**

*Goula. Projecte d'art, joc i memòria* és fruit de la seducció. Quan un temps enllà un abundós estoc de miniatures, figures i jocs educatius, provinents del tancament de la fàbrica Goula, va seduir a Jordi Lafon i a Montsita Rierola, va començar un interessant joc bastit específicament sobre valors culturals. De sobte es va desvetllar una successió irrefrenable de conceptes i quefers alambinats que no instaven a recórrer un camí planer fins a un punt precís d'arribada, sinó que exigien un costerós i laboriós trajecte de congruents concatenacions. Com un devessall de realitat, que mai no arriba a contraure's i que s'amaga darrere un temps que es dilata, aquell munt de reserves sorgides d'un atzarós emmagatzematge, va originar una enèrgica motivació artística fonamentada en la intuïció i en un marcat caràcter lúdic i experimental. La descoberta de formes, colors i textures diverses, sempre en grans quantitats, permetia albirar la possibilitat d'una agosarada producció artística, que començaria a deixar empremtes definides l'any 2006. A redós d'aquell intens estímul creatiu, que mantindria viva la pulsio inicial fins a l'actualitat, anava apareixent, com una ombra que el seguia indefectiblement, la proposta d'una apassionant i rigorosa investigació acadèmica que afloraria com a una certesa el 2012 i que a poc a poc s'aniria materialitzant... I, en l'interim d'aquesta intricada rècula programàtica, s'hi anava fent present el pensament.

Aquest ingent projecte, covat durant més de deu anys, és un exercici multidisciplinari, a mig camí entre l'arqueologia, l'antropologia i la sociologia, que contempla el valor del joc en el context de l'art, la memòria i l'educació. El nom Goula, com a raó comercial, convoca un imaginari col·lectiu i una iconografia tributaris de recuperar la memòria històrica de l'empresa, de ser testimoni dels canvis polítics, socials i culturals d'una època i de fer palesa l'adaptació i l'evolució dels diferents elements del joc als àmbits lúdic i educatiu. Aquesta summa d'arguments suggereix una il·lació que queda reflectida en la proposta del títol, i sobretot en la del subtítol de la tesi doctoral de Montsita Rierola i que sorgeix d'aquell estímul inicial: *Goula. Art, joc i memòria. D'una aventura industrial a una experiència artística.*

Les primeres miniatures, les figuretes de plàstic, els models de jocs Urbis, l'Aladí, la Caputxeta Vermella o La Rateta que escombrava l'escaleta, deliberadament extretes de la tradició popular i confegides al llistat de figures de molla, un recull d'altres figures, esparses o formant part de petites col·leccions, el conjunt dels jocs educatius, el document visual que ordena la memòria oral dels "fabricants d'il·lusions", els registres, els anuncis publicitaris... conformen una bona part del llegat de la denominada, amb molt d'encert, "una aventura industrial". En paral·lel a l'ardu, però molt entusiasmant, trajecte d'investigació, s'anava consolidant una proposta artística que no comportava una reproducció del discurs acadèmic sinó que s'apropiava de la recopilació i

classificació característiques de la metodologia de la recerca i s'endinsava en un joc, encabint en el marc de l'art, que es revelava generador de coneixement: una experiència artística.

El procés de producció en l'àmbit de l'art esdevé, doncs, una metàfora del joc perquè es fonamenta en la imaginació i en la llibertat d'explorar, d'experimentar i d'interactuar amb els objectes i amb la realitat, perquè defuig qualsevol pretensió utilitària i perquè aconsegueix, apropant-se al joc simbòlic, separar l'objecte del seu significat. La deriva ludolingüística propiciada per la controvertida expressió "l'art per l'art" i transformada per a l'ocasió, si es vol, en "l'art del joc" o "el joc de l'art", ens serveix de corpus teòric ideal per a una experiència artística que faculta l'acoblament de la bellesa, l'estètica i el sentit crític, qualitats intrínseques a les obres d'art, amb la volença de propiciar una reflexió sobre la documentació i la memòria, una revisió de les formes de tractar els temes, els materials, les maneres de difondre els llenguatges contemporanis, i una possibilitat de reforçar la presència de la imaginació i l'art en els processos educatius. En tota la mostra, des de la producció particular Lafon-Rierola o promovent la participació i col·laboració col·lectives, hi ha una voluntat expressa d'aprofundir en la dimensió lúdica pel que fa al model creatiu a seguir. Seguint aquesta premissa, la proposta artística exhibeix l'espontaneïtat, la intuïció, la transgressió, que s'ha volgut que porti implícites i incideix en la percepció de tot l'entorn amb l'ànim d'interpretar-lo.

Situats, finalment, en aquest punt del joc, es fa necessària la presència d'un espectador juganer que s'endinsi confiadament en l'emboscada que els artistes li han parat, sense mostrar cap empremta d'esporguiment per les conseqüències que la seva participació en el joc pugui comportar-li. Ha de continuar la seducció, ara entre els paranys que sempre planteja jugar.