

INFECCIÓN BRUTAL

Bajo la premisa de hacer del objeto artístico no algo sacro, ni tampoco decorativo, Brutal Art se define como un ejercicio de experimentación y síntesis de la realidad, así, la obra de arte surge como un retrato de aquello a lo que se teme a partir de la contraposición de la imagen con el aspecto de lo que representa.

De esta manera como Fesma en su proceso creativo utiliza la formalidad para romper la realidad mediante la desproporción, deformando la forma inicial establecida, exagerando un momento particular de esa misma silueta, esta exageración rompe la relación inicial entre el momento (ahora exagerado) de la forma y la totalidad de la figura inicial, pero no de manera que, por así decirlo, haga explotar el molde inicial sino que más bien lo saca del reposo alcanzado.²

Así, los conceptos adquieren aspecto físico, transformándose las escenas populares en formas para las que aspectos como el sarcasmo o el simbolismo son ejes vertebradores para la articulación de su significado,³ es por este motivo que la exposición se entiende como un escenario de figuras y personajes populares que toman el papel de actores en un teatro grotesco⁴ para el que la belleza queda determinada no por la percepción visual sino por el significado que adquiriera la obra.

La exposición se plantea como recorrido por la distopía del mundo moderno en una experiencia degenerativa para la que dialogan Charles III con una patata envenenada o un lagarto jugando al ajedrez, identificándose el conjunto por la búsqueda de su identidad en las maneras anti clásicas y el carácter contestatario para esconder la connotación entre la morfología de cada obra.

*«If you're looking for trouble
You came to the right place
If you're looking for trouble
Just look right in my face»¹*

CATÁLOGO/ CATALOGUE



BRUTAL INFECTION

Based on the premise of making the artistic object not something sacred or merely decorative, Brutal Art is defined as an exercise in experimentation and a synthesis of reality. The artwork arises from the juxtaposition of the image with an aspect of what it represents, but also from the desire to portray that which is feared.

In this way, Fesma disproporions reality, deforming the established initial forms, exaggerating a particular moment in their existence. This exaggeration breaks the relationship between the created moment and the totality of the original.

Therefore, the concepts take on a physical aspect, transforming them into images in which sarcasm and symbolism are the main axes in the articulation of their meaning. The exhibition is conceived as a stage where popular figures and characters take on the role of actors in a grotesque theater, one where beauty is not determined by visual perception, but by the meaning that the work acquires in its opposition to reality.

The exhibition is conceived as a degenerative experience, a journey through the dystopia of the modern world. An unreality in which Charles III engages in a dialogue with a poisoned potato, a lizard plays chess, and, as a finale, the war that puts an end to the exhibition, identifying the whole through the search for identity in non-classical ways and the contestatory character that is hidden in the morphology of each work.

ARRÀEZ
19 50

L'Horta dels
Basquetaires

1. Presley, E. (1958). Trouble [Canción], En King Creole. Sony Music Entertainment

2. Guerrero, J. C. (2008). Caricatura y performance en los diálogos interculturales. Revista de estudios sociales, (30), 46-57.

3. Castillo, L. C. (1984). El problema de la "experiencia estética" en Kant. Ideas y valores, (64-65), 57-70.

4. Adorno, T. W. (1992). Teoría estética (1969). Lisboa, Edições, 70.