



art



Ajuntament de Cardedeu

Cardedeu
l'Art Vigent 2015



XARXA DE MUSEUS
FARMACIA
de catalunya



vilesflorides



Diputació
Barcelona



Amb la col·laboració de:

 Generalitat de Catalunya
Departament de Cultura



CASAL DR. DAURELLA
CARDEDEU

MUSEU ARXIU TOMÀS BALVEY
CARDEDEU



lourdes fisa

1, 2, 3 comença el joc

CARDEDEU AMB L'ART VIGENT
Teresa Blanch Bofill

4

EL JOC COM UN VIATGE DE DESCOBERTA
Glòria Bosch

6

LA SEVA OBRA
Lourdes Fisa

14

visu

obra
plàstica
experiència
lliberat



Jugar a aprender. Jugar a estimar. **Jugar al parxís.** Jugar a créixer. Jugar a la xarranca. Jugar a dibuixar. Jugar a les cartes. Jugar a **explorar.** Jugar a **construir.** Jugar al **puzzle.** Jugar a **imaginar.** Jugar a saltar. Jugar a pensar. Jugar a la diana. Jugar a escriure.

Vols jugar? Jugar a relacionar. Jugar a decidir. Jugar a **avançar.** Jugar a arrivar. Jugar a aprender. Jugar a estimar. **Jugar al parxís.** Jugar a **Créixer.** Jugar a la xarranca. Jugar a **explorar.** Jugar a arriscar. Jugar a construir. Jugar a **respectar.** Jugar al **puzzle.** Jugar a **imaginar.** Jugar a saltar. Jugar a pensar. Jugar a la diana. Jugar a escriure. Jugar a relacionar. Jugar a decidir. Jugar a **avançar.** Jugar a arrivar. **Segum jugant?**

tot és com un **puzzle**



cardedeu amb l'art vigent



4

Cardedeu amb l'Art Vigent

Lourdes Fisa (Barcelona) ha estat l'artista seleccionada per exposar al Museu Arxiu Tomàs Balvey de Cardedeu (MATBC) dins el projecte *Cardedeu Amb l'Art Vigent 2015*. Un projecte pensat per afavorir les exposicions d'art contemporani i que s'ha convertit, a més, en un recurs pedagògic important pels centres educatius de Cardedeu.

L'exposició consta de pintures on domina la tècnica del gravat combinada amb el collage i la utilització de diferents materials. El tret més identificatiu de l'obra d'aquesta artista és la seva constant utilització de símbols que fan referència als jocs tradicionals i als números.

El museu continua treballant per ser un espai de participació, de treball experimental que afavoreix la llibertat creativa i on es potencien les reflexions que permeten sacsejar el saber per tal que la cultura sigui crítica en si mateixa i pugui avançar. Per aconseguir-ho s'ha volgut introduir el concepte de *gamificació* en el discurs museogràfic d'aquesta exposició. Agafant la idea de Kevin Werbach, en què *gamificar* és fer viure experiències de joc en un entorn no lúdic, s'han introduït pautes i elements que permeten al visitant jugar amb les obres i viure experiències. Amb la manipulació, el visitant transformarà l'obra per aconseguir una experiència única que el porti no a mirar, sinó a veure i, sobretot, a tenir curiositat i reflexionar sobre la descoberta. El MATBC i l'artista, amb aquest discurs expositiu proposem al visitant explorar les obres i que, a partir de la seva mirada pels diferents àmbits expositius, es converteixi en el centre de l'activitat *gamificada*.

**Teresa Blanch Bofill
Directora del MATBC**

Lourdes Fisa (Barcelona) ha sido la artista seleccionada para exponer en el Museu Arxiu Tomàs Balvey de Cardedeu (MATBC) dentro del proyecto *Cardedeu Amb l'Art Vigent 2015*. Un proyecto pensado para favorecer las exposiciones de arte contemporáneo que, además, se ha convertido en un recurso pedagógico importante para los centros educativos de Cardedeu.

La exposición consta de pinturas donde domina la técnica del grabado combinada con el collage y la utilización de diferentes materiales. El elemento más identificativo de la obra de esta artista es su constante utilización de símbolos que hacen referencia a los juegos tradicionales y a los números.

El museo continúa trabajando para ser un espacio de participación, de trabajo experimental que favorezca la libertad creativa y donde se potencien reflexiones que permitan perturbar el saber para que la cultura sea crítica en sí misma y pueda avanzar. Para conseguirlo se ha querido introducir el concepto de *gamificación* en el discurso museográfico de esta exposición. Cogiendo la idea de Kevin Werbach en que *gamificar* es hacer vivir experiencias de juego en un entorno no lúdico, se han introducido pautas y elementos que permiten al visitante jugar con las obras y vivir experiencias. Con la manipulación el visitante transformará la obra consiguiendo una experiencia única que lo lleve no a mirar, sino a ver, y sobre todo a tener curiosidad y reflexionar sobre el descubrimiento. El MATBC y la artista, con este discurso expositivo, proponemos al visitante explorar las obras y que a partir de su mirada, haciendo el recorrido por los diferentes ámbitos expositivos, se convierta en el centro de la actividad *gamificada*.

**Teresa Blanch Bofill
Director of the MATBC**

Lourdes Fisa (Barcelona) was the artist selected to exhibit in the Cardedeu Tomàs Balvey Museum Archive (MATBC) as part of the Cardedeu Amb l'Art Vigent 2015 project. A project conceived to promote contemporary art exhibitions and which has also become an important pedagogical resource for education centres in Cardedeu.

The exhibition consists of paintings with a predominance of engraving technique combined with collage and the use of different materials. The most common characteristic of the work of this artist is her constant use of symbols referring to traditional games and numbers.

The museum continues working to become a space for participation, for experimental work that encourages creative freedom and where reflexions shake up knowledge so that culture remains critical and can encourage progress. To achieve this, the concept of gamification has been introduced into the museographic discourse of this exhibition. Taking Kevin Werbach's idea, in which gamification means to have game experiences in a non-playful environment, introducing patterns and elements that allow the visitor to play with the works and live experiences. By manipulation, visitors will transform the work, achieving a unique experience that will lead them not to look, but rather to see, and above all to have curiosity and reflect on what they have discovered. With this exhibition discourse, the MATBC and the artist, encourages the visitor to explore the works and, from their own viewpoint, travel through different exhibition spaces, becoming the centre of the gamified activity.

**Teresa Blanch Bofill
Director of the MATBC**



5

Cardedeu amb l'Art Vigent



el joc com un viatge de descoberta

"En el joc tot és possible", ens diu Lourdes Fisa. El vídeo del viatge de l'estudi al Museu ens diu molt d'aquest trànsit permanent i intercanviable que habita el seu món creatiu. I, una vegada en l'espai, es bifurquen camins plàstics que ens conviden a jugar, perquè a través del joc reivindica el risc, l'atzar i l'estrategia que formen part de qualsevol trajecte vital. Entre les frases, trobem pistes per endinsar-nos en cada àmbit i, alhora, en aquells elements recurrents que permeten trobar les bases del seu procés: "La vida és tot allò que ens passa mentre fem el recorregut, afegint-hi la nostra propria combinatoria, les experiències que ens permeten construir aquest quadre fragment a fragment, com un puzzle". Pintura, gravat, dibuix, objecte i escriptura ens permeten establir relacions de pensament, ens situen i ens obren a les moltes maneres de jugar proposades per l'autora: aprendre, construir, imaginar, participar, avançar...

1,2,3 comencem a imaginar. La idea, a partir d'un número, i el joc que et permet avançar de la mateixa manera que ella ha fet sempre en el concepte de ramificació de l'obra. Els textos relacionats amb els conjunts visuals formen un tot que, durant el recorregut, ens fan reflexionar i ens introduceixen com un convit al joc de manera encadenada, amb conceptes clau que es van repetint en una tipografia més gran. Només entrar a l'espai, trobem un gran collage amb obres de diferents èpoques que coincideixen amb el plantejament i hi ha aquell element repetit que centra l'atenció i et mobilitza per tirar endavant. El respecte pel

En el juego todo es posible, nos asegura Lourdes Fisa. El vídeo del viaje desde el estudio al Museo nos habla del tránsito permanente e intercambiable que habita su mundo creativo. Y, una vez en el espacio, se bifurcan caminos plásticos que nos invitan a jugar, porque a través del juego reivindica el riesgo, el azar y la estrategia que forman parte de cualquier trayecto vital. Entre las frases, encontramos pistas para introducirnos en cada ámbito y, a la vez, en los elementos recurrentes que permiten encontrar las bases de su proceso: *La vida es todo aquello que nos pasa mientras hacemos el recorrido*, añadiendo nuestra propia combinatoria, las experiencias que nos permiten construir *este cuadro fragmento a fragmento, como un puzzle*. Pintura, grabado, dibujo, objeto y escritura permiten establecer relaciones de pensamiento, nos sitúan y nos abren a las múltiples maneras de jugar propuestas por la autora: aprender, construir, imaginar, participar, avanzar...

1, 2, 3 empecemos a imaginar. La idea, a partir de un número, y el juego que te permite avanzar del mismo modo que ella ha hecho siempre en el concepto de ramificación de la obra. Los textos relacionados con los conjuntos visuales forman un todo que, durante el recorrido, hacen reflexionar y nos introducen como invitados al juego de manera encadenada, con conceptos clave que se van repitiendo en una tipografía más grande. Nada más entrar en el espacio, encontramos un gran collage con obras de diferentes épocas que coinciden con el planteamiento y hay aquel elemento repetido que centra la atención y te impulsa a seguir adelante. El respeto por el lugar, así como el diálogo que se produce, nos proporciona el tránsito que conecta el interior con el exterior.

From the first moment, we know that

In games anything is possible, said Lourdes Fisa. The video of the journey from the studio to the Museum says a lot about this permanent and exchangeable movement that inhabits her creative world. And, once in the space, the artistic routes that invite us to play diverge, because through games she vindicates risk, chance and strategy, part of any life trajectory. Among the phrases, we find clues to enter into each environment and at the same time there are recurring elements that allow us to find the foundations of her process: Life is everything that happens to us while we are making the trip, adding our own combinations, the experiences that allow us build this picture, fragment by fragment, like a puzzle. Painting, engraving, drawing, objects and writing enable us to establish relationships between thoughts, give us a location and open us to the many ways to play proposed by the author: to learn, build, imagine, participate, advance...

1,2,3 Let's start to imagine. The idea, arising from a number, and the game that enables progress, as she has always done by branching out in her work. The texts related to the visual ensembles form a whole that, during the visit, will make us think and introduce us to the game in a linked way, with key concepts that are repeated in a larger font. As soon as you enter into the space, you find a grand collage with work from different periods that coincide in their approach and there is a repeated element that focuses our attention and moves us move forward. Respect for the place as well as the dialogue that arises, gives us the traffic that connects the interior to the exterior.



m'interesa l'art com a paisatge de coneixement i comunicació

8

Cardedeu amb l'Art Vigent



Iloc així com el diàleg que es produeix, ens dóna el trànsit que connecta l'interior amb l'exterior.

Des del primer moment, sabem que les normes del joc exigeixen una mirada oberta i un temps per reflexionar. Concepte i vocabulari ens introduceixen en cartografies que, a la manera de mapes, ens situen a nosaltres com a espectadors dins del procés. Aquest plantejament ens dóna un doble joc: provocar la nostra participació i conèixer aquest moviment continu que forma part també del seu propi procés de treball, el joc de relacions que, des d'una obra, permet crèixer com un collage obert a una integració constant, però no podem oblidar que la interrelació és com la vida dins la vida, com l'obra dins l'obra.

Un oceà d'idees i pensaments. Cal enfonsar-s'hi per seguir aquest joc de descoberta, ple de subtilesses i lectures diverses. Què apareix i desapareix? L'espectador és el mirall que integra alhora el joc de la percepció; una peça del revés que, girada ens dóna l'esquena, buscant potser l'altra cara que també existeix... Però també els símbols, que es troben habitualment en la seva obra, i ara apareixen a través del parxís: la casa triangle d'on parteix cadascú; la caseta com a lloc segur o refugi; la rodona que esdevé el lloc segur per compartir amb els amics i la família; les fletxes que indiquen els canvis de direcció i al mig totes les caselles que, en realitat, són els quadres o rectangles que marquen el recorregut i ens donen la idea recurrent de trànsit. Amb tot i introduir els quatre colors del parxís que et situen com a lectura global del joc, al final sempre tot es barreja.

Desde el primer momento, sabemos que las normas del juego exigen una mirada abierta y un tiempo para reflexionar. Concepto y vocabulario nos introducen en cartografías que, como los mapas, nos sitúan como espectadores dentro del proceso. Este planteamiento ofrece un doble juego: provocar nuestra participación y conocer este movimiento continuo que también forma parte de su propio proceso de trabajo, el juego de relaciones que, desde una obra, permite crecer como un collage abierto a una integración constante. Pero no podemos olvidar que la interrelación es como la vida dentro de la vida, como la obra dentro de la obra.

Un océano de ideas y pensamientos. Es necesario sumergirse para seguir este juego de descubrimiento lleno de sutilezas y lecturas diversas? ¿Qué aparece y desaparece? El espectador, espejo que integra a la vez el juego de la percepción; una pieza del revés que, girada, nos da la espalda, buscando quizás la otra cara que también existe... Pero también los símbolos, que habitualmente se encuentran en su obra y ahora aparecen a través del parchís: la casa-triángulo desde donde parte cada uno; la casilla como lugar seguro o refugio; el círculo que deviene el lugar seguro para compartir con los amigos y la familia; las flechas que indican los cambios de dirección y en medio todas las casillas que, en realidad, son los cuadros o rectángulos que marcan el recorrido y nos proporcionan la idea recurrente de tránsito. Pese a introducir los cuatro colores del parchís que te sitúan como una lectura global del juego, al final siempre se mezcla todo.

La experiencia del visitante. El hecho de moverse y avanzar hace que la obra evolucione y pueda llegar a

the rules of the game require an open mentality and time to think. Concept and vocabulary introduce us to cartographies that, like maps, place us as spectators inside the process. This approach allows her to present a double game: to provoke our participation and to understand this continuous movement that is also a part of her own work process, a game of relations which, from a work, enables growth, like a collage open to constant integration, but without forgetting that the interrelation is like life inside life, like a work inside another work.

An ocean of ideas and thoughts. It is necessary to continue this game of discovery, full of subtlety and different interpretations. What appears and disappears? The spectator's mirror that now integrates the game of perception; A piece upside down, which when rotated, turns its back on us, perhaps looking for the other side that also exists... But also the symbols, that are normally found in her work, and now appear through the Parcheesi game: the triangle-house, which is the starting point for each person; the hut as a safe place or refuge; the discussion that becomes the safe place to share with friends and family; arrows that indicate changes in direction and, in the middle, all the squares that, are in reality, the squares or rectangles that mark the route and give us the recurring idea of movement and introducing the four colours of the Parcheesi that are like a global interpretation of the game, in the end everything is always mixed. The visitor's experience. The fact that we are moving and advancing makes the work evolve and the visitor can even leave the picture. The changing experience, sometimes, invites us to skip with the rope to see the work in

9

Cardedeu amb l'Art Vigent

L'experiència del visitant. El fet de moure's i avançar fa que l'obra evolucioni i pugui arribar a sortir del quadre. L'experiència canviant provoca que, en algun moment, ens convidi a saltar a corda per saber com es veu l'obra en mobilitat o, amb el dibuix com a base, ens posi un parxís a terra amb diferents peces al damunt, com si fossin les fitxes d'aquest viatge que integra tant el seu abecedari com les seves tècniques.

El recorregut ens permet veure com enganxa matrius i juga amb el gravat com a peça única, com un element més a integrar en el quadre, però descobrim la importància de la part tàctil amb les textures i els objectes, el buit i el ple, la lleugeresa i el tancament, sempre dins d'aquest diàleg entre conceptes oposats que es necessiten per donar una unitat, tal com interpretava l'escriptor Italo Calvino, un altre amant del joc que en *Les ciutats invisibles* il·lura els grans diàlegs entre Khubilai Khan i Marco Polo davant el tauler d'escacs.

Una metàfora de la vida. L'autora ens diu: "Tu pots ser fitxa de partida". Si el dau és la paraula clau, l'objecte que ens donarà una via de sortida, el símbol sempre serà el risc, la mirada, l'ull que ens fa avançar. En un altre moment, les paraules davant la taula amb les cartes a l'univers són: *Juga a les cartes i fes la teva combinació*.

Tot parteix de les seves pròpies vivències per reutilitzar materials, la recuperació d'obres d'altres formats on apareix el concepte de joc investigat a fons en aquesta exposició, el trànsit -paraula fonamental en el seu treball al llarg

salir del quadro. La experiencia cambiante provoca que, en algún momento, nos invite a saltar a la cuerda para saber cómo se ve la obra en movilidad o, con el dibujo como base, nos coloque un parchís en el suelo con diferentes piezas encima, como si fueran las fichas de este viaje que integra tanto su abecedario como sus técnicas.

El recorrido nos permite ver como engancha matrices y juega con el grabado como pieza única, como un elemento mas a integrar en el cuadro, pero descubrimos la importancia de la parte táctil con las texturas y los objetos, lo lleno y lo vacío, la apertura y el cierre, siempre en el marco de este diálogo entre conceptos opuestos que se necesitan para dar lugar a una unidad, tal como interpretaba el escritor Italo Calvino, otro amante del juego que en *Las ciudades invisibles* nos ofrece los grandes diálogos entre Khubilai Khan y Marco Polo frente a un tablero de ajedrez.

Una metáfora de la vida. La autora nos dice: *Tú puedes ser ficha de partida*. Si el dado es la palabra clave, el objeto que nos dará una vía de salida, el símbolo siempre será el riesgo, la mirada, el ojo que nos hace avanzar. En otro momento, las palabras frente a la mesa con las cartas hacia el universo son: *Juega a las cartas y haz tu combinación*.

Todo parte de sus propias vivencias para reutilizar materiales, la recuperación de obras de otros formatos donde aparece el concepto de juego investigado a fondo en esta exposición, el tránsito -palabra fundamental en su trabajo a lo largo de los años- que permite reutilizar obras en una combinatoria infinita, porqué nunca se sabe dónde comienza y acaba una obra que siempre está ligada a la transformación del paso del tiempo.

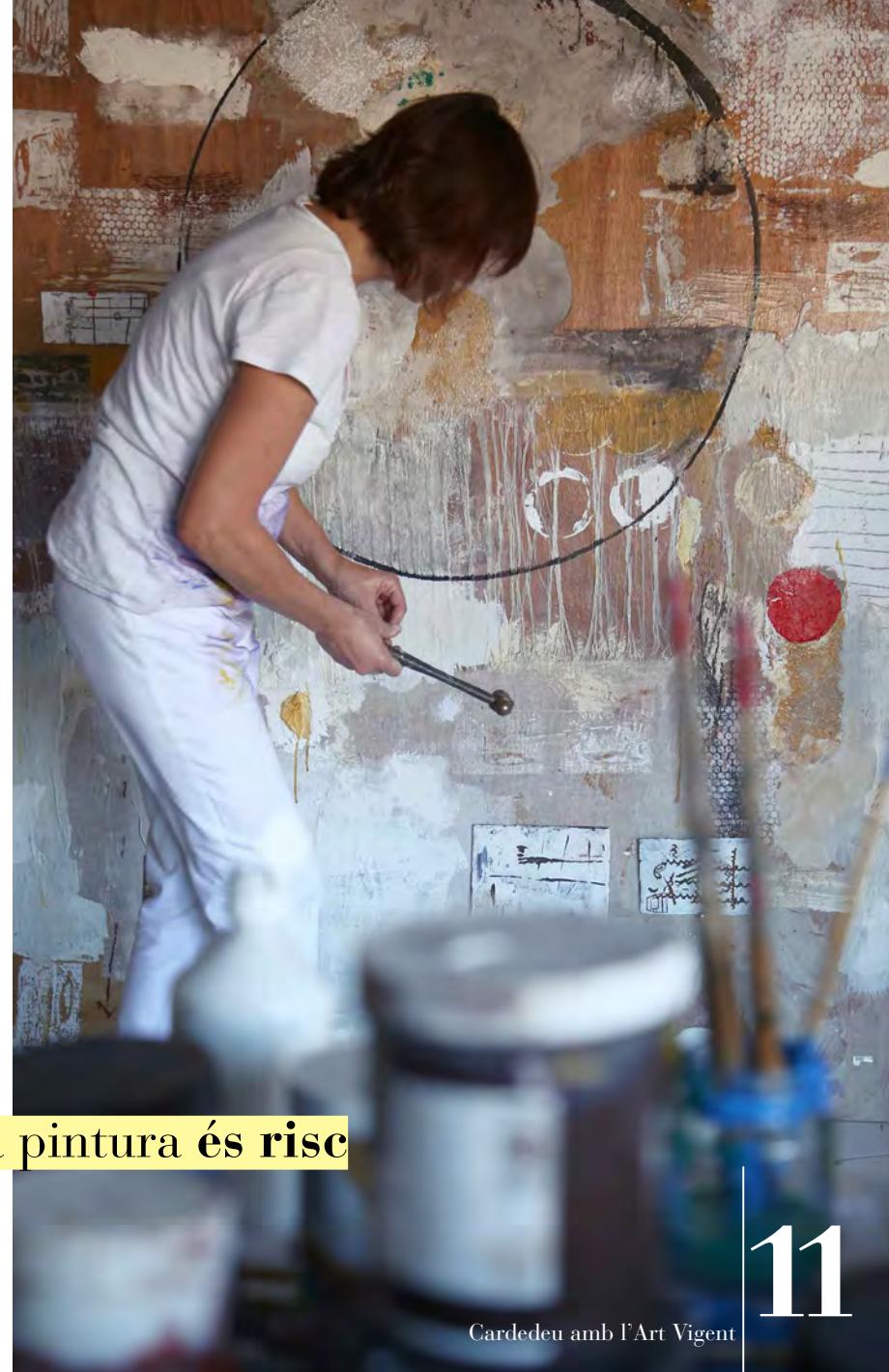
movement or, with the drawing as a base, places a Parcheesi game on the ground with different with the pieces on it, as if they were the counters of this journey that includes both her building blocks and her techniques.

*The journey allows us to see how joins grids and plays with the engraving as a unique piece, as another element to integrate into the picture, but we discover the importance of the tactile part with textures and objects, emptiness and fullness, la lightness and el enclosure, always within this dialogue between opposing concepts that are needed to give unity, as understood by the writer Italo Calvino, another game-lover, who in *The Invisible Cities* develops grand dialogues between Kublai Khan and Marco Polo before the chess board.*

A metaphor of life. The author tells us: You can be starting counter. If the dice is the key word, the object that will give you an exit route, the symbol will always be the risk, the glance, the eye that will make you move forward. In another moment, the words before the table with the cards in the universe are: Play the cards and make your combination.

It all arises from her own experience to reuse materials, the recuperation of works in other formats where the game concept is present, studied in depth in this exhibition, movement — a fundamental word in her work throughout the years — that allows her to reuse works in an infinite combination, because you never know where a work that is always linked to transformation by the passing of time begins or ends.

The exhibition Camins de descoberta, refers to her need to navigate to cross horizons. The studio and the exhibition



la pintura és risc



dels anys- que permet reutilitzar obres en una combinatòria infinita, perquè mai no saps on comença i acaba una obra que sempre està lligada a la transformació del pas del temps.

A l'exposició “*Camins de descoberta*” em referia a la seva necessitat de navegar per travessar horitzons. El taller i l'exposició són dos espais mòbils entrelaçats que, com la teranyina que creix, es multipliquen i es bifurquen en l'exploració de noves rutes per jugar amb les matèries, els colors, les textures, els espais, les transparències... El més important per a ella és, en funció del projecte i del lloc, crear una cartografia emocional on es fonen diferents elements que travesssen la vida i l'escriptura. En aquell moment recordo que situava el seu taller com un laboratori d'idees per seguir viatjant més enllà del seu entorn físic “per conduir la vida a través de les diverses possibilitats que genera el joc visual, amb la llibertat d'escol·lir sempre el següent pas”.

Glòria Bosch

Con la exposición *Caminos de descubrimiento*, me refería a su necesidad de navegar para atravesar horizontes. El taller y la exposición son dos espacios móviles entrelazados que, como la telaraña que crece, se multiplican y se bifurcan en la exploración de nuevas rutas en las que jugar con las materias, los colores, las texturas, los espacios, las transparencias... Lo más importante para ella es, en función del proyecto y del lugar, crear una cartografía emocional donde se funden diferentes elementos que atraviesan la vida y la escritura. En aquel momento recuerdo que situaba su taller como un laboratorio de ideas para seguir viajando más allá de su entorno físico, “para conducir la vida a través de las diversas posibilidades que genera el juego visual, con la libertad de escoger siempre el siguiente paso”.

Glòria Bosch

are two interlinked mobile spaces, which like the spider's web that grows, multiplies and forks in the exploration of new routes, playing with materials, colours, textures, spaces, transparencies... The most important thing for her, depending on the project and the location, is to create an emotional cartography where different elements that pass through life and writing merge. At that moment, I remember that she described her studio like a laboratory of ideas to continue travelling beyond her physical surroundings, “to lead a life a through the different possibilities generated by visual interplay, always retaining the freedom to choose the next step”.

Glòria Bosch



manipular
combinar
seleccionar
materials
colors
textures



mirar
observar
veure-hi



ar?
itzar, imaginació, estratègia i sorpresa
obstacles que podem saltar. M'interessa el joc com a eina d'aprenentatge

omença el joc".
(tu, jo, ell, ella)
(ells, elles)
a 100 anys

erva l'enom
i (mínim 30 minuts, màxim tota la vida).
t. quan dubts de com seguir
respectius
nexions.

alta obstacles.
ibilitats i combinacions

en el recorregut per seguir endavant.
ofita les errades. Tot serveix per a alguna cosa

uggeriments, però segueix la teva pròpia regla i el teu instint.

ambí al destí amb experiències noves.
dors.



**joc
atzar
imaginació
estratègia
sorpresa
aprenentatge**



Tu pots ser fitxa de partida. T'hi etau i avança per les caselles.



fibra de vidre
pergamí
materia natural
espai
temps
volum



**atenció
curiositat
aventura
refugi**



somnis



en el joc tot és possible,
1, 2, 3 comencem a imaginar



tots els jocs tenen unes regles que cal seguir,
però pot ser interactiu i modificar el teu itinerari

caselles
groc
vermell
blau
verd



jugo per pensar, per créixer



26

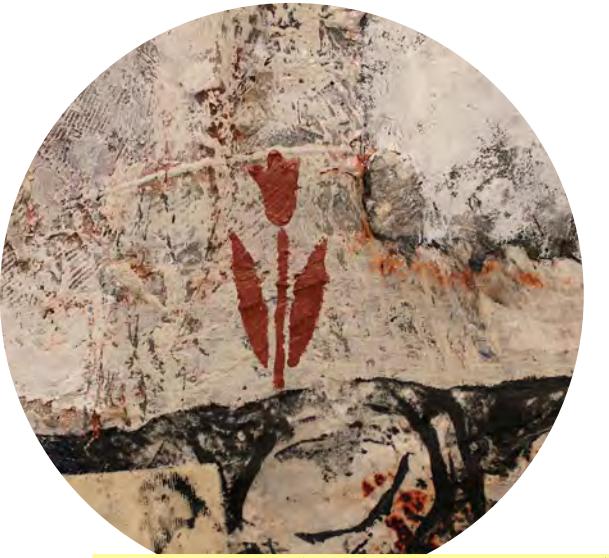
Cardedeu amb l'Art Vigent



triar
colors
avançar
participar
pistes
joc interactiu
decidir

27

Cardedeu amb l'Art Vigent



trepitja l'obra, i així hi ets a dins,
saltant els obstacles, seguint el recorregut
fins arribar al teu destí,
que és on a tu t'agrada anar





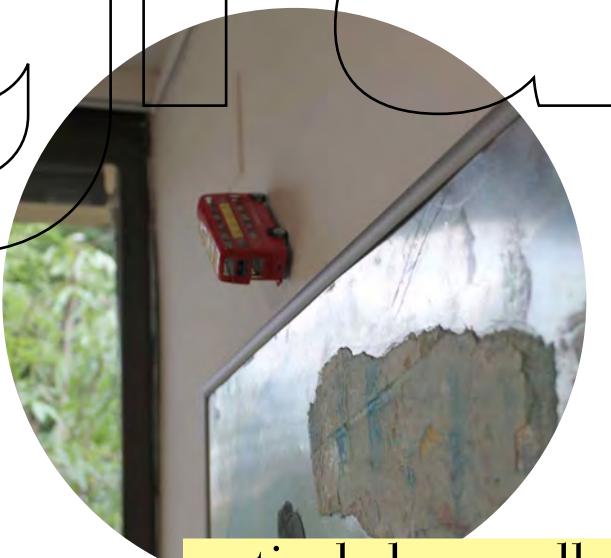
**construir
recorregut**



**l'art és per a tothom,
però només una minoria ho sap**



gravat



sortir de les caselles
ampliar horitzó
seguir





lourdes fisa

1, 2, 3 començà el joc

Cardedeu amb l'Art Vigent 2015
Del 2 d'octubre de 2015 al 6 de març de 2016

Producció i realització

Ajuntament de Cardedeu

Museu Arxiu Tomàs Balvey - Casal de Cultura Dr. Daurella

Direcció del projecte

Teresa Blanch Bofill (MATBC)

Comissariat

Lourdes Fisa

MATBC

Coordinació del projecte

Marta Núñez Camprubí (MATBC)

Fotografia

Carles M. Gómez-Quintero

Daniel Barba Julià

Correcció lingüística

Oficina de Català de Cardedeu (CPNL)

Traducció a l'anglès

Doina Serveis Lingüístics

Disseny Gràfic

Daniel Barba Julià

Fotomecànica i Impressió

Anman, Gràfiques del Vallès, S.L.

Dipòsit Legal

B-25729-2015

Assegurança

Ferrer & Ojeda

Agraïments

Ester Martínez

Anna Crosas

Remei Pinell

Roser Pla

Lluís Llofre

Pako Boza

Montserrat Palomar

Imma Serra

Martí Sunyol

Serveis Territorials de l'Ajuntament de Cardedeu

Brigada Municipal