



L'AMBIGÜITAT JUGANERA.

JOSEP M. ROSICH

XAVIER VIVES

L'any 1953 es fundava a Ulm (Alemanya) una nova escola de disseny que volia ser hereva de la revolució artística anterior a la Segona Guerra Mundial i que va encapçalar l'escola Bauhaus, també alemanya.

L'escola d'Ulm va evolucionar i va ensenyar un disseny científic i rigorós que pretenia superar la visió artística del disseny. Uns anys més tard, el 1960, s'oficialitzava a Barcelona l'Associació de Disseny Industrial propera a les escoles alemanyes.

És en aquestes dates que hem de situar l'entrada de la modernitat en el món artístic del nostre territori. El disseny, en les seves diverses manifestacions, es fa un lloc en la indústria i el públic accepta aquesta nova estètica. Les coses se simplifiquen, les formes es renoven, els colors es fan alegres. Formes geomètriques, espais blancs, lletres de pal posades asimètricament, ja no són obres de l'avantguarda sinó que es troben en la publicitat i en els objectes quotidians.

És acceptat però no sempre comprès, perquè es tractava realment d'un nou paradigma diferent de tots els esquemes de la tradició artística i de l'art oficial. A través dels medis de comunicació, la modernitat es va anar imposant. El cinema americà, amb decoracions del que es va anomenar *International Style* i la publicitat d'una incipient globalització, van canviar els gustos.

És en aquest entorn de renovació que la indústria igualadina coneix un dels seus períodes empresarials més brillants del segle XX i, de manera més o menys conscient, el seu material gràfic

—publicitat, catàlegs i, sobretot, embalatges— va incorporar aquesta nova estètica.

I és en el món de les arts gràfiques que serveixen a aquesta indústria on es forma Josep M. Rosich: en l'exigència per la qualitat, la precisió del dibuix, la netedat, la sistemàtica i el rigor. Aquí aprenen les noves tècniques d'impressió i de reproducció. Ja sigui professionalment o artísticament, Rosich ha estat sempre present en el món cultural i del disseny de la ciutat, i els seus interessos no es queden en el perfil tècnic, perquè l'afició pel dibuix i la pintura l'han acompanyat sempre. Amb uns inicis més realistes i exploracions cap a l'abstracció més tard, no deixa mai de buscar la simplicitat i l'esquematisme gràfic.

Rosich entra en el disseny de manera natural. El seu entorn, l'exigència que comporta —i en competència moltes vegades amb les grans agències de publicitat—, el porten a assimilar aquells postulats acadèmics del que en diran Disseny Gràfic.

És rellevant parlar d'aquests antecedents perquè la seva obra artística és hereva de la manera de treballar dels grafistes preinformàtics: minuciosos, precisos, calculadors; planifica l'obra fins al detall, tant pel que fa a la composició com en la realització.

Utilitza plantilles per aconseguir el traç nítid, per organitzar i estructurar l'obra, i aplica metòdicament la textura perquè sigui regularment irregular; sistematitza el procés i fa variacions fins a esgotar el tema. Com a conseqüència d'aquesta

metodologia, obté un treball simple i esquemàtic amb un mínim d'elements, però no pas menys ric. És una obra de gaudi, amable, sincera, no mancada d'ironia. Té la complexitat suficient per resultar interessant.

La major part de l'interès de l'obra de Rosich ve de l'ús de l'ambigüitat. Aquesta té la capacitat de captar l'atenció, perquè és prou complexa per ser interessant i pot ser prou simple per ser comprensible. Una imatge farcida d'elements i colors és inicialment interessant, perquè hi ha molt per mirar però fàcilment cansa i, malgrat l'interès, pot no ser comprensible; d'altra banda, una imatge molt simple —per exemple un quadrat— encara que és comprensible es fa aviat avorrida i sense interès.

L'ambigüitat permet mantenir l'interès, perquè no està clar el que és o el que vol dir: hi ha duplicitats, alternatives, vacil·lacions, i l'espectador és retingut i captivat. Això no obstant, aquesta imatge pot ser al mateix temps molt simple i per tant comprensible.

La textura del fons —ja hem dit, regularment irregular— és un factor de complexitat. Qui més qui menys ha vist figures misterioses en les taques d'humitat, en els marbres o en el dibuixos fets amb esponges, com molt bé descriu Leonardo da Vinci i, encara que no hi estiguem atents, aquestes textures transmeten misteri. Alhora que disposem d'aquest fons hi veiem el que aparentment és una ampolla, però realment no és una ampolla, sinó una silueta simple, unes línies o un canvi de color sobre el fons; sembla mitja ampolla, l'altra mitja és simètrica —o no!— però d'un altre color o una altra textura i ens preguntem si és l'ombra o és el relleu, o si de veritat és una ampolla.

Per què l'ha pintat d'aquesta manera?, ens preguntem. Per què aquí són unes línies i en l'altra és una massa de color? Són tipus diferents d'ampolles? Podem veure un fons que travessa una figura, sembla que representa una transparència o potser és una cortina.

L'espectador es pot fer o no aquestes preguntes, però la ment inquisitiva, en l'inconscient, fa els

seus supòsits, vol deduir i endevinar; tot és molt simple: s'hauria d'entendre però és fugisser i no es deixa copsar fàcilment. Aquest joc com d'endevinalla subtil, d'ironia fina, no deixa indiferent l'espectador ben disposat.

La composició ben equilibrada, la manufactura impecable ens diu clarament que l'autor tenia una intenció, un propòsit; però les imatges inacabades estan més a prop de l'abstracte que del realisme... Una altra vegada, l'ambigüitat juganera.

XAVIER VIVES I SABATÉ (Igualada, 1952) es llicenciat en Filosofia per la Universitat de Barcelona i diplomad en Disseny Industrial. President de l'Associació Disseny=Igualada. Ha publicat *Per un disseny mínim* (2010). Ha exposat diverses vegades els seus treballs artístics.

