



ESPACIO LARAÑA
FACULTAD DE
BELLAS ARTES

PROGRAMACION
2024/2025

CALLE LARAÑA, 3
41003 SEVILLA
bellasartes.us.es

DE LUNES A VIERNES
DE 10 A 21H



MIND-GAME

UNA EXPOSICIÓN DE

SR. YUBENCIO

COMISARIADA Y COORDINADA POR
SIMÓN ARREBOLA

DEL 13 DE DICIEMBRE DE 2024
AL 16 DE ENERO DE 2025

Concreción VS Ensoñación

Los *Mind-Game films* son una tipología de cine que caracterizó algunas de las producciones que se hicieron sobre todo a partir de la década de los noventa. A día de hoy, muchas de esas películas debido a su extrañeza, su traspaso de los fronteras tradicionales entre los géneros de la industria hollywoodiense o por la repercusión entre una audiencia minoritaria, han sido elevadas a la categoría de cine “de culto”. Este tipo de películas suponen un ejercicio lúdico-mental en la que, en ocasiones, los personajes no saben que son partícipes de una gran maquinaria que “juega” con ellos o bien es la propia alineación u omisión de los acontecimientos, los detalles, objetos y personajes son los que interpelan al espectador para que sea capaz de reordenar y comprender la trama o hacer de relator para crear la suya propia.

La obra de Sr. Yubencio participa de este tipo de cine al proponer una narrativa cuyos acontecimientos permiten lecturas bidimensionales como en la que aparecen en esta exposición. Eso sin dejar de lado el contenido de la historia, cuyo trasfondo posee muchas conexiones con los dilemas nihilistas y en cierta forma, existenciales, que plantean estas películas. Muestra de ello es lo que sucede en la cinta de Davind Fincher, *Fight Club* (1999), donde las intervenciones del alter ego Tyler Durden¹ caen como losas al interpelar a los hijos malditos de la

Historia por el concatenación en bucle de producción, trabajo y consumo de cosas innecesarias para suplir carencias emocionales. Cuestionamiento que conecta en forma de anáfora con la que también hace Mark Renton² al comienzo de *Trainspotting* (1996) a través de su famoso monólogo interior donde el “elegir” no es sinónimo de libertad sino de alineación y de cumplimiento de las expectativas que se tienen de uno mismo. Este enfrentamiento entre lo que se espera de nosotros y lo que en realidad deseamos es el que vemos en *Mind-Game* en las que aparecen dos bandos que circunscriben la narrativa visual: Por un lado, “El estado concreto” y por otro lado, “El frente de ensoñación”.

Esta situación de inconformidad y crítica con lo establecido ha dado lugar a nuevos cuestionamientos de nuestro papel en la sociedad que inevitablemente han repercutido en el pensamiento y producción estética. Uno de esos momentos tuvo lugar hace un siglo cuando Valle –Inclán inicia una producción literaria basada en el cuestionamiento crítico ante el atraso económico e intelectual de la España del momento. De ahí surgiría el esperpento como una estrategia estética que tuvo sus ecos en la práctica artística. Lo grotesco y lo deforme es un recurso latente en el arte cuando se ha querido exorcizar los demonios internos ante situaciones que nos afectan. Sr. Yubencio no duda en recurrir a la deformación esperpéntica para hablar de un futuro incierto. Puede que sus influencias plásticas estén impregnadas por prácticas que hasta hace poco han estado expulsadas del Olimpo de las Bellas Artes como son la animación y la ilustración. Algo que conecta con artistas figurativos de las últimas generaciones que no dudan a recurrir al imaginario visual con el que han crecido. La falta de una industria potente en aquel entonces y de un sistema jerárquico como sucede en el mercado del arte, han favorecido la falta de prejuicios a la hora de expresarse y desarrollarse creativamente por parte de muchxs animadorxs e ilustradorxs. Esta cuestión ha hecho que una parte de la figuración pictórica haya decidido incorporar en sus prácticas este tipo de lenguajes como un salvoconducto para explorar otras posibilidades expresivas. Me atrevería a decir, que en el caso de Sr. Yuben-

1 Extracto del monólogo de Tyler Durden (interpretado por Brad Pitt) en el film *Fight Club*:

Veo mucho potencial, pero está desperdiciado. Toda una generación trabajando en gasolineras, sirviendo mesas o siendo esclavos oficinistas. La publicidad nos hace desear coches y ropas. Tenemos empleos que odiamos para comprar mierda que no necesitamos. Somos los hijos malditos de la historia, desarraigados y sin objetivos, no hemos sufrido una gran guerra ni una depresión. Nuestra guerra es la guerra espiritual, nuestra gran depresión es nuestra vida. Crecimos con la televisión que nos hizo creer que algún día seríamos millonarios, dioses del cine o estrellas del rock. Pero no lo seremos, y poco a poco lo entendemos, lo que hace que estemos muy cabreados.

[...]

No sois vuestro trabajo, no sois vuestra cuenta corriente, no sois el coche que tenéis, no sois el contenido de vuestra cartera, no sois vuestros pantalones. Sois la mierda cantante y danzante del mundo.

2 Extracto del monólogo de Mark Renton (interpretado por Ewan McGregor) en el film *Trainspotting*:

Elige la vida. Elige un empleo. Elige una carrera. Elige una familia. Elige un televisor grande que te cagas. Elige lavadoras, coches, equipos de compact disc y abrelatas eléctricos. Elige la salud, colesterol bajo y seguros dentales. Elige pagar hipotecas a interés fijo. Elige un piso piloto. Elige a tus amigos. Elige ropa deportiva y maletas a juego. Elige pagar a plazos un traje de marca en una amplia gama de putos tejidos. Elige bricolaje y preguntarte quién coño eres los domingos por la mañana. Elige sentarte en el sofá a ver tele-concursos que embotan la mente y aplastan el espíritu mientras llenas tu boca de puta comida basura. Elige pudrirte de viejo cagándote y meándote encima en un asilo miserable, siendo una carga para los niños egoístas y hechos polvo que has engendrado para reemplazarte. Elige tu futuro. Elige la vida... ¿pero por qué iba yo a querer hacer algo así? Yo elegí no elegir la vida: yo elegí otra cosa. ¿Y las razones? No hay razones. ¿Quién necesita razones cuando tienes heroína?



ESPACIO LARAÑA
FACULTAD DE
BELLAS ARTES

PROGRAMACION
2024/2025

CALLE LARAÑA, 3
41003 SEVILLA
bellasartes.us.es

DE LUNES A VIERNES
DE 10 A 21H



cio ha habido cierta influencia por la animación dirigida a público adulto (una cuestión bastante llamativa a diferencia de otras décadas) que se da en los ya mencionados 90 con ejemplos como los políticamente incorrectos *Beavis and Butt-head*, *South Park* y *Aaahh!!! Real Monsters* o para un público más infantil, como los *Rugrats*. Todos ellos comparten esa figuración esperpéntica a lo que se le une tal vez como nota generacional entre este tipo de pintorxs, el uso cromatismo muy destacado en que a pesar de utilizarse color pigmento, se trata con tal grado de brillantez y saturación que intenta aproximarse al color luz de las pantallas.

Como podemos comprobar, esta exposición es una suerte de termómetro que pone la temperatura en la insostenibilidad de un sistema en el que el trabajo y el consumo inmediato potencian la falta de perspectiva del futuro. Ante este panorama, *Mind-Game* puede ser considerada como una narrativa en la que nos deberíamos preguntar que nos pasaría si “eligiéramos” por nosotros mismos y no por lo que nos imponen.

Simón Arrebola-Parras

Comisario

Diciembre 2024