

3 Tessel·lacions

3 Tessel·lacions és un projecte que recupera formats i estratègies de diagramació de mapes i taulers de jocs de taula de l'arxiu històric de la ciutat de Barcelona per realitzar-ne murals i maquetes de creixement potencialment infinit.

Diagramació i formats

Els mapes i els taulers de joc clàssics s'organitzen a partir d'una col·lecció d'imatges disposades en un cert ordre. Aquest arranjamnt defineix un territori, unes seqüències i, per tant, una narrativa. És a dir, una estructura interna d'alguna cosa que es mou contínuament.

¿Seria possible pensar que, a través del joc, es puguin visualitzar problemàtiques o temàtiques actuals en formats clàssics? Què podem llegir des del present en el passat dels jocs de taula i d'altres estratègies de diagramació del moviment?
¿Podríem ordenar i construir un joc que potencialment s'expandís sense límit?

Si prenem formats de jocs molt coneguts, on aquesta seqüència icònica i narrativa és familiar, com a *l'oca*, els *ventalls*, *Els Novíssims* (1683) de Pere Abadal, les cartes de navegació celeste de Pau Minguet o els teatres de paper del segle XVII, podríem convertir-los en formats-laboratoris per crear imatges que es multipliquin en murs o en maquetes d'acumulació exponencial.

Com a resultat, podríem obtenir grans superfícies formades per nombrosos impresos que, alhora, donen lloc a un gran tauler compost de molts altres, o a un "palau ideal" format per múltiples teatres particulars. Així, l'acumulació d'imatges ens acostava als gabinets de curiositats o als palaus de la memòria, i al cor mateix de l'acte d'arxivar.

Un jugador són tots

La llarga tradició de la gràfica popular catalana tendeix a considerar el lector no com un fi, sinó com un agent part d'un joc col·lectiu en procés. Els impresos populars constitueixen una entrada personal a un gest col·lectiu més complex i interessant.

Auca, goigs, ventalls (abanics en forma de petites banderoles), teatres de paper, llufes, laberints, figures d'advent, velles de quaresma, cromos de picar, ombres xineses, *joanots d'aigua* o fulls de regla es presenten com a publicacions per fer-hi alguna cosa que no s'acaba amb l'imprès mateix. S'han de doblegar, retallar, enganxar, muntar o declamar en un cert ordre per entrar en un procés més ampli i participatiu que es mou d'un a molts en acció.

El jugador és aquell model o maqueta que ens permet assajar mètodes i estratègies dins d'un ordre. Però el jugador és un i molts alhora, ja que és una figura per omplir. Tothom pot assajar una forma (jugar) que es comunica i es modifica en els altres. És a dir, amaga una naturalesa profundament col·lectiva, on es posa en joc la multiplicitat de moviments possibles.

Erick Beltrán

2025