



Xano Armenter. Nacido en Las Palmas de familia catalana, estudió diseño gráfico en la escuela Eina de Barcelona, (1973 - 1976) y arte (1978 -1980). Viaja a Nueva York donde se instala y completa sus estudios en la School of Visual Arts con Milton Glaser (1981) y grabado en la New York Academy (1982). Durante todos los 80, vive en el East Village neoyorquino, y trabaja en el estudio de Milton Glaser Inc. exponiendo en el Lower Manhattan.

En sus pinturas se nota primero la influencia del pop, y sobretodo el impacto del graffiti y el expresionismo figurativo que marcan esa década. En sus obras solemos encontrar una mezcla equilibrada de sensibilidad expresiva y belleza pensada. Actualmente vive y trabaja en Barcelona.

## *Layout*: Los elementos y su disposición.

Xano Armenter

*La obra pictórica es lo que es, desnuda  
propuesta del pintor en su laberinto.  
Los elementos que la componen y su emplazamiento  
bailan tus ojos y permiten leer en la nada y acaso  
saber algo de ti mismo.*

101

El título de esta charla es *Layout*, en inglés, porque me falta una buena definición en castellano; disposición visual, boceto de diseño, estructura gráfica... suenan raro.

El *layout* es todo lo anterior, los elementos de la composición y su posición en el diseño.

Y el concepto de *layout* explica para mí cómo veo la parte creativa en toda creación pictórica: una serie de elementos buscados y otros encontrados, con su particular valor y disposición en un campo visual que se me ofrece para entrar.

Intentar explicar la creatividad acertadamente me parece ambicioso y ambiguo. Analizar con palabras algo que no sé si tengo, o algo que hago de forma automática al pintar cada cuadro.

Y aunque algo reticente a poner en papel ideas que en diez años puedan parecerme extrañas o triviales, acepto el reto de explicar qué me pasa por la cabeza en todas esas horas que los pintores pasamos a solas con nuestro trabajo, dándole vueltas a todo, incluidas nuestras propias opiniones.

Lógicamente, todo el mundo vive una vida en la que sus vivencias influyen en su manera de trabajar y sería una vana utopía pretender una sola manera de acceder a la creatividad, pues dar su definición sería ahogarla. Mi intención es hablar de dos partes o aspectos que considero importantes en ella: la toma de decisiones o proceso de trabajo y el entorno que nos rodea.



*"Layout"* Xano Armenter. 2004

Pintar es un constante proceso de toma de decisiones, una tras otra, para llegar a un resultado. ¿Esas decisiones que tomo yo al pintar permiten hablar de una teoría de sobre cómo funciona? ¿Mis cuadros explican eso? Quién sabe... pero sí que aportaré algún elemento oculto sobre los mecanismos importados de un juego que me fascinó de joven tanto como la pintura misma: el ajedrez.

La otra parte o elemento es un poco más biográfico, y se explica por el hecho de que vivimos en sitios y en situaciones (algunas por casualidad, otras buscadas) y que proporcionan un momento y entorno únicos a dicho trabajo. Familia, estudios, ciudades y épocas marcan el gusto de forma sutil e irremediable.

103

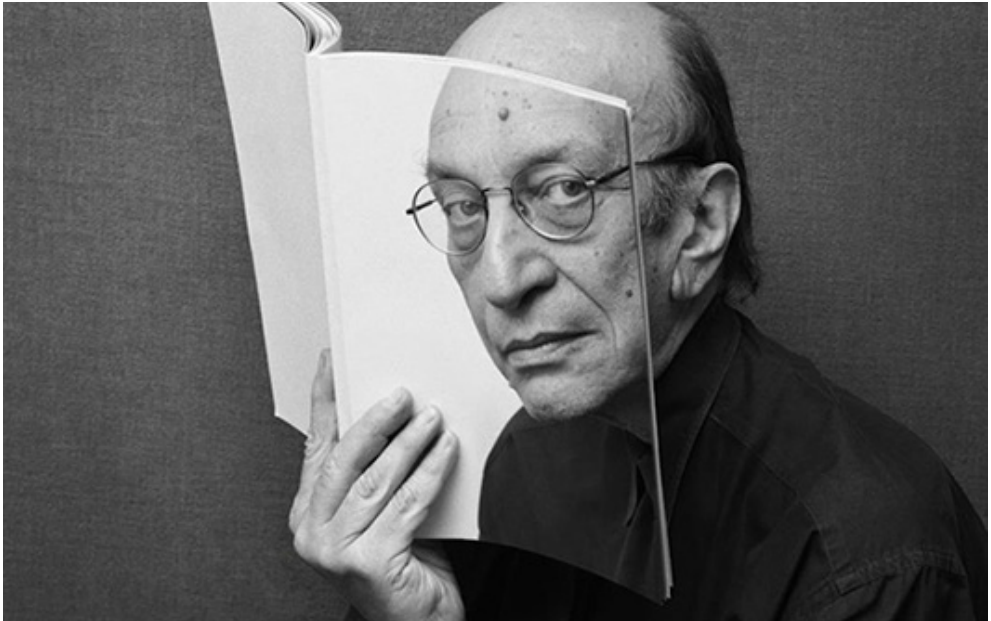
1 Una especie de teoría de la decisión:

Evidentemente el trabajo mismo, pintar mucho, dicta la forma en que uno trabaja. Pero la gramática de dicho trabajo, la fórmula con la que opero la mayoría de las veces, es el juego. Dicen que jugando se aprende y yo tengo alma de jugador. Pero jugador por el juego, que no por el dinero. Entre toda la maraña de elementos que pueden formar parte de cómo trabajo yo, hay dos elementos claros: la fascinación por la imagen y la fascinación por el juego.

Por una parte, las pinturas que he visto, los pintores que me han marcado y que me han creado un cierto gusto. Ese gusto mío tan subterráneo es el que suele hacer que el cuadro se pare donde yo quiero. A la larga, es importante saber que el gusto de uno ha sido educado y porqué. Analizarlo es parte del por qué pintar.

Mis dos grandes aficiones en este mundo han sido muy concretas y sé que las he ligado al abandonar una de ellas. Una, la pintura y el dibujo; la segunda, el ajedrez, mi otra pasión juvenil que decidí aparcar porque pensé que iba a pasármelo mejor como pintor-artista que como ajedrecista. Sin embargo, conservé algunos elementos propios de este juego ancestral como la concentración, la estrategia y la toma de decisiones o un plan de anticipación... Y esta dualidad forma parte de cómo resuelvo generalmente el trabajo y las dudas. Para mí, los cuadros son como partidas de ajedrez, analizables múltiples veces desde la técnica y desde la belleza.

Pintar es un proceso lleno de dudas y certezas y aprender a resolverlas es clave.



Milton Glaser

Acierto y error son el pan de una técnica cercana a la paciencia y la investigación. Cuando surgen demasiadas dudas, eso puede paralizar y no conviene. En ese momento se hacen necesarios los buenos guías. Como ejemplo, recuerdo que un día hablando con Milton Glaser le explicaba que había estado trabajando en un cuadro, y me había salido muy fácilmente. Y que me daba cuenta de que me pasaba una cosa: si me esforzaba mucho y sufría, me parecía que aprendía más que cuando el trabajo salía fácil y me lo pasaba bien. ¿Qué camino me convenía escoger? “Parece que si me esfuerzo mucho tengo la sensación que al final aprendo; pero, en cambio si solo me dejo llevar por lo fácil, por un lado mejor, porque todo el mundo vibra muy bien con este tipo de obra, pero yo siento que no avanzo”. Su respuesta fue: “Bueno, esto es un problema porque tú estás haciendo de ello un problema; si no lo ves como problema, se disuelve como tal. Porque es completamente posible hacer las dos cosas a la vez”. O sea, a lo mejor las contradicciones que tenido en mi vida, se hubieran resuelto si no las hubiera pensado o no las hubiera visto como tales contradicciones.

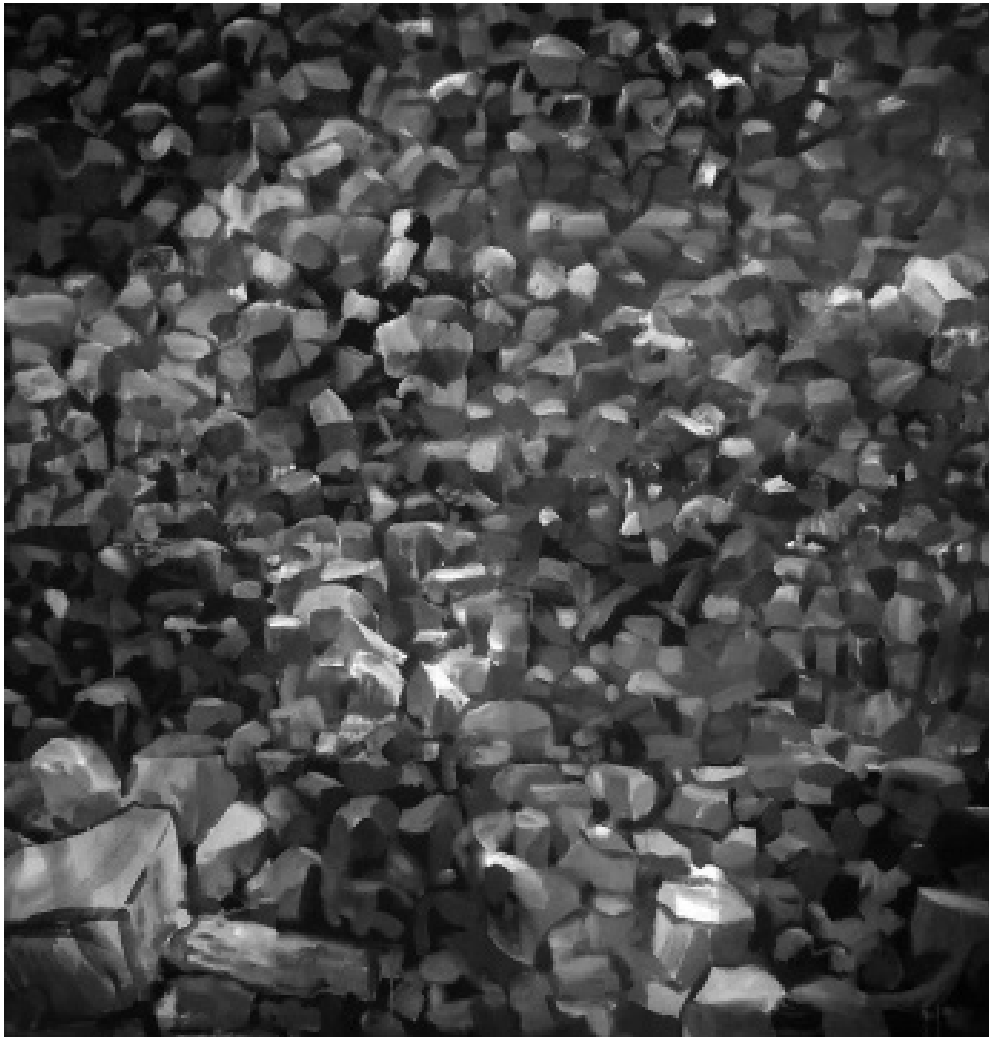
105

Son mejoras que he ido usando y que hay que reconocer que influyen en la forma en que uno trabaja.

2 El entorno o el álbum donde todo se pega.

El segundo elemento para explicar mi proceso creativo y mi obra es que ha habido circunstancias, en mi caso un poco dramáticas, que me marcaron desde pequeño: con 14 meses fallece mi madre y desarrollo estrabismo. Estrabismo que se queda ahí hasta que mi padre, ayudado por mis tíos y padrinos, decide intervenir, y entre los 4 y los 7 años vivo en Balaguer, pero viajando a Barcelona donde me someto a 4 operaciones que me dejaban una semana entera con los ojos vendados. Recuerdo con bastante terror lo de los ojos vendados porque era muy aburrido no ver nada y también comprobar que no recordaba nada del mundo cuando veía. Esto me empujó desde muy temprano a ver que había algo en el dibujo que me proporcionaba sensación de seguridad y también una conexión con el mundo. Tras haber pasado por un susto como ese, un niño podía haber salido músico... Pero no, salí pintor e insistiendo en el tema.

Max Aub decía una cosa que siempre me ha hecho mucha gracia: que uno es de donde ha estudiado el Bachillerato. Desde esa perspectiva, yo soy de Vigo. Estudié



"La Cova" Xano Armenter. 2010

todo el bachillerato en Vigo, ahí acudí a la escuela de Artes y Oficios y me peleé mucho con el pintor que tuve de profesor. Me aburrí y dejé de ir. Pero mi influencia gallega no acaba ahí, pues iba a muchas exposiciones y la escena artística local que me acompañaba entonces tuvo gran repercusión en mi trabajo.

Ya en Barcelona, la decisión de estudiar Bellas Artes o en Eina (una escuela privada de diseño), fue tan decisiva que apenas puedo ahora decir que fuera casualidad. La visión de casi 5000 cuadros de examen final en los pasillos de la antigua Academia de Bellas Artes de Sant Jordi tan iguales; y el hecho de no aprobar el examen de ingreso, tuvieron una gran influencia a la hora de dirigir mis pasos hacia Eina. Allí no solamente tenía la oportunidad de aprender a dibujar con pintores como Francesc Artigau y Serra de Rivera, sino que también estaba en un entorno un poco más vanguardista y el pequeño cambio a diseño me sirvió también para incorporar estrategias más pensadas y cercanas al grafismo. Tuve a profesores como América Sánchez en diseño o Albert Rafols Casamada en color.

Sin embargo, aunque el diseño era una cosa interesante, yo quería ser pintor. Los trabajos de diseño gráfico me facilitaron ir a Nueva York, y me quedé allí porque se veía un ambiente artístico muy intenso y parecía que pasaba algo que no quería perderme. Un detalle que lo ilustra: donde yo vivía, solo para ir a comprar pan, pasaba por dos o tres galerías y eso era bastante emocionante. Además, durante la época de los ochenta se consolida mucho la vuelta a la figuración, el dibujo y el cómic; y otra cosa que creo que marcó toda una época: el graffiti. La excitación que me producían todos esos nuevos estímulos en tierras americanas, junto con lo aprendido en Barcelona me empujaba a pintar y querer exponer mi trabajo. Pero, ¿estaba preparado? ¿Cuándo uno está preparado? A esto, Eric Fischel contestó: se puede exponer y estar aprendiendo; o sea, una nueva contradicción resuelta.

En Nueva York fue complicado ganarse la vida porque el dinero se acabó enseguida. Pero, como decía, el ambiente era muy bueno y empezaba, o ya había, una pequeña comunidad artística de barceloneses que había emigrado a Nova York. Fueron años muy emocionantes: primero, por la vuelta a creer en la pintura, y también porque teníamos la sensación de que éramos el nuevo *rock and roll*, de que ser pintor era increíble y de que cualquier cosa que pintáramos quedaría fantástica. Eso eran los ochenta del siglo XX.





"Horta" Xano Armenter. 2012

Me vine de regreso a Barcelona por desamor pero en un momento dulce porque la pintura estaba funcionando muy bien. A los 33 años era la primera vez que podía vivir de la pintura con cierto éxito. Eso me da la idea de casarme y vuelvo a Estados Unidos, pero esta vez a Los Ángeles. Allí introduje nuevas fórmulas en mi trabajo y volví un poco a la abstracción. Recuerdo perfectamente que un día que estaba en el estudio, entró mi hija y cogió una brocha enorme con pintura negra; va hacia un cuadro que tenía con la tela en blanco y en lugar de hacer una pincelada, apoya el pincel en la tela... y lo gira haciendo un punto y luego otro. Estuve cinco años con el tema de que "lo esencial, es el punto".



Lo dicho: el entorno es como un álbum donde todo se pega, más de lo que pensamos.

Para acabar estas digresiones, cerraré con la comparación, de nuevo, de que pintar es como una partida de ajedrez contigo mismo. Con tu lado luminoso y el oscuro, lo abstracto y lo figurativo... y todo a la vez. En ningún juego es tan cierto que solo se aprende cuando pierdes y, pese a eso, todos buscamos el placer de ganar. Aquí me apunto el tanto, ya que pintando así, gano y pierdo a la vez en cada cuadro que acabo.