

---

## I et and / Òscar Padilla

*«El pensar pictòric no és lineal; veu superfícies, imatges, mapes, diagrames. No treu conclusions sinó que veu connexions, relacions, referències, analogies.» (Otl Aicher, Analògic i digital)*

Les pintures que ens proposa Diego Pujal a *I et and* remetent a espais indeterminats en els quals es despleguen diverses capes de sentit, que es constitueixen a partir de la configuració d'uns codis pictòrics interns que apel·len a l'espectador a aturar-se per realitzar un exercici de mirada lenta.

El procés de treball que segueix Pujal per realitzar el seu projecte pictòric es fonamenta en un joc entre el temps i l'espai a través d'un continuat i repetitiu desplegament de capes que finalitza en la condensació d'una sola imatge pictòrica. És un joc entre allò sincrònic i allò asincrònic que no s'atura amb la finalització de cada pintura, sinó que es desplaça cap a l'espectador per imaginar una multiplicitat de variables que contenen una potent càrrega metafòrica. Aquest procés ens remet a la idea desenvolupada per Georges Didi-Huberman sobre el que veiem i el que ens mira: no solament veiem les pintures de Pujal, sinó que aquestes també ens miren a través de la capacitat que tenen per despertar la nostra "memòria involuntària".

Les pintures de Diego Pujal fan referència a diferents i múltiples variables que esdevenen paradoxes espacials; de vegades semblen acabades i altres vegades inacabades, de vegades accessibles i d'altres inaccessibles, la qual cosa les converteix en llocs de confrontació i de trobada. Espai, temps i lloc són conceptes que, a priori, semblen difícils d'imaginar en un mateix pla, però que en les seves pintures apareixen sota la necessitat de modular relacions aparentment impossibles.