
I et and / Òscar Padilla

«El pensar pictórico no es lineal; ve superficies, imágenes, mapas, diagramas. No saca conclusiones sino que ve conexiones, relaciones, referencias, analogías.» (Otl Aicher, Analógico y digital)

Las pinturas que nos propone Diego Pujal en *I et and* remiten a espacios indeterminados en los que se despliegan diversas capas de sentido, que se constituyen a partir de la configuración de unos códigos pictóricos internos que apelan al espectador a detenerse para realizar un ejercicio de mirada lenta.

El proceso de trabajo que sigue Pujal para realizar su proyecto pictórico se fundamenta en un juego entre el tiempo y el espacio a través de un continuado y repetitivo despliegue de capas que finaliza en la condensación de una sola imagen pictórica. Es un juego entre lo sincrónico y lo asincrónico que no se detiene con la finalización de cada pintura, sino que se desplaza hacia el espectador para imaginar una multiplicidad de variables que contienen una potente carga metafórica. Este proceso nos remite a la idea que desarrolló Georges Didi-Huberman sobre lo que vemos y lo que nos mira: no solo vemos las pinturas de Pujal, sino que estas también nos miran a través de la capacidad que tienen para despertar nuestra “memoria involuntaria”.

Las pinturas de Diego Pujal hacen referencia a diferentes y múltiples variables que devienen paradojas espaciales; a veces parecen acabadas y otras veces inacabadas, a veces accesibles y otras inaccesibles, lo que las convierte en lugares de confrontación y de encuentro. Espacio, tiempo y lugar son conceptos que, a priori, parecen difíciles de imaginar en un mismo plano, pero que en sus pinturas aparecen bajo la necesidad de modular relaciones aparentemente imposibles.