

Fake Games, el monumento colectivizado de Fernando Sánchez Castillo

La exposición *Fake Games, el monumento colectivizado*, inaugurada el 14 de noviembre de 2019, se expone en la Galería 6 del Instituto valenciano de arte moderno (IVAM) (Valencia). La exposición consiste en un proyecto del artista Fernando Sánchez Castillo (Madrid, 1970) y permanecerá abierta al público hasta el 8 de marzo de 2020.

Los espectadores de Teruel tuvieron la oportunidad de conocer en directo la obra de este artista en la exposición “Becarios Endesa 2012”, fruto de la colaboración y mecenazgo, de la Diputación Provincial (DPT) y la Fundación Endesa, que tuvo lugar en el Museo Provincial de Teruel (9-10-2014/6-1-2015), que daba a conocer el trabajo creativo de los cinco artistas que obtuvieron las Becas Endesa durante la duodécima convocatoria (2011-2013). En aquella ocasión ya se pudo apreciar la temática de crítica y reflexión sobre la historia reciente de España, en un interés que orbita en torno a la dimensión pública y monumental, visible, de la dictadura franquista, dado que Sánchez Castillo aborda a menudo en su trabajo las ambiguas relaciones entre el poder, sus símbolos y su propaganda.

En la exposición que reseñamos aquí, Sánchez Castillo propone una revisión de la iconografía monumental del soldado miliciano o guerrero, muerto por la patria en el frente, tal y como aparece en la tumba al Soldado Desconocido o en los monumentos dedicados al Proletariado, e investigando sobre la muerte a través del juego, la imagen y el juguete.

La instalación principal “Instrucción”, compuesta por miles de soldaditos de juguete, materializa en 3D la famosa fotografía

atribuida a Robert Capa, *Muerte de un miliciano*, tomada durante la Guerra Civil española. El soldadito pertenece a la serie de trabajos que el propio artista denomina el “monumento expandido” en la que elimina los pedestales y reduce el tamaño de monumentos que son convertidos en juguete, de modo que puedan ser “colectivizados” al poder el público llevarse uno de ellos, a cambio de dejar un escrito en un post-it sobre algún recuerdo o reflexión sobre la Guerra Civil española (en esta exposición).

Fake Gamesha sido comisariada por Miguel Caballero e incluye, en la planta baja de la galería, *Instrucción*, la instalación de soldaditos alineados en el suelo, con los post-its colaborativos que va aportando el público, que a cambio recibe un soldadito de plástico. Para participar el público ha de ser mayor de quince años, que era la edad mínima para alistarse. También se presentan unas mesas-vitrina que contienen la obra *Mental map*, consistente en una colección de fotografías, souvenirs, figuras de juguete, posters, recuerdos familiares o recortes de periódico, etc. que exploran “la parasitación, proliferación, y transmigración de un icono particular, en este caso el del juego y la muerte, o juego con la muerte” según la cartela de la exposición. Se expone asimismo, en un pedestal con vitrina individual, la obra *Miliciano republicano, 1937*, un juguete de hojalata, producido en las fábricas colectivizadas del Valle del Juguete de Alicante durante la guerra.

En la planta superior de la Galería 6, se proyecta un vídeo en el que se van mostrando las diferentes fotografías de la pieza *Tiempo libre. Souvenir de la propia muerte*, expuesta en mesas-vitrina a lo largo de la sala. En esta obra se exponen fotografías amateur anónimas en las que se refleja la temática de soldados jugando a matar y morir, a menudo auto retratándose en escenas de muerte. Se trata de fotografías que abarcan desde la guerra de Cuba de finales del siglo XIX a la Guerra de los Balcanes de finales del XX, pertenecientes a la

colección del artista. Están agrupadas en diferentes categorías o temas, escritos en un papel a mano entre los grupos de imágenes, como por ejemplo: *Durmientes, Con la mano, Aguanieve, Objetos, Cuchillos, Espadas, Bayonetas, Rifle, Pistola, Apuntando a cámara, Suicidios, Cuerpos, Nada personal, Ejecuciones, Sustitución del enemigo, Funeral, Animales, Parte de algo mayor, Caos o Niños*. Estos títulos hacen referencia descriptiva a lo que aparece representado en las fotografías, siempre simulacros o parodias, imágenes cómicas o estrambóticas de escenificaciones de la muerte en la guerra como último recurso, quizás, de poder enfrentarla.

Finalmente, en la sala inferior se va construyendo un muro vivo de recuerdos y reflexiones que aportan por escrito los espectadores, a partir del intercambio participativo propuesto por el artista, junto a restos materiales (fotografías, objetos, etc.) históricos, que se refieren a esos mismos eventos. De manera que los recuerdos y reflexiones en presente de los espectadores hacen referencia a una memoria construida ya ella misma de recuerdos, imágenes y relatos -indirectos en su mayor parte-, frente a unas vitrinas, que, a modo de testigos de la época, representan la vivencia de los hechos durante su tiempo histórico.

En definitiva, *Fake Games, el monumento colectivizado*, plantea cuestiones sobre el modo en que se recuerda la guerra y la muerte, tanto personal (micropolítica) como colectivamente (macropolítica) y sus interacciones, y cómo se construyen y se mantienen las imágenes icónicas y los monumentos, bien cuando son vividas en primera persona, bien cuando, a través del tiempo, van formándose recuerdos y reflexiones a partir de lo que queda de la historia y cómo esta es narrada, monumentalizada.