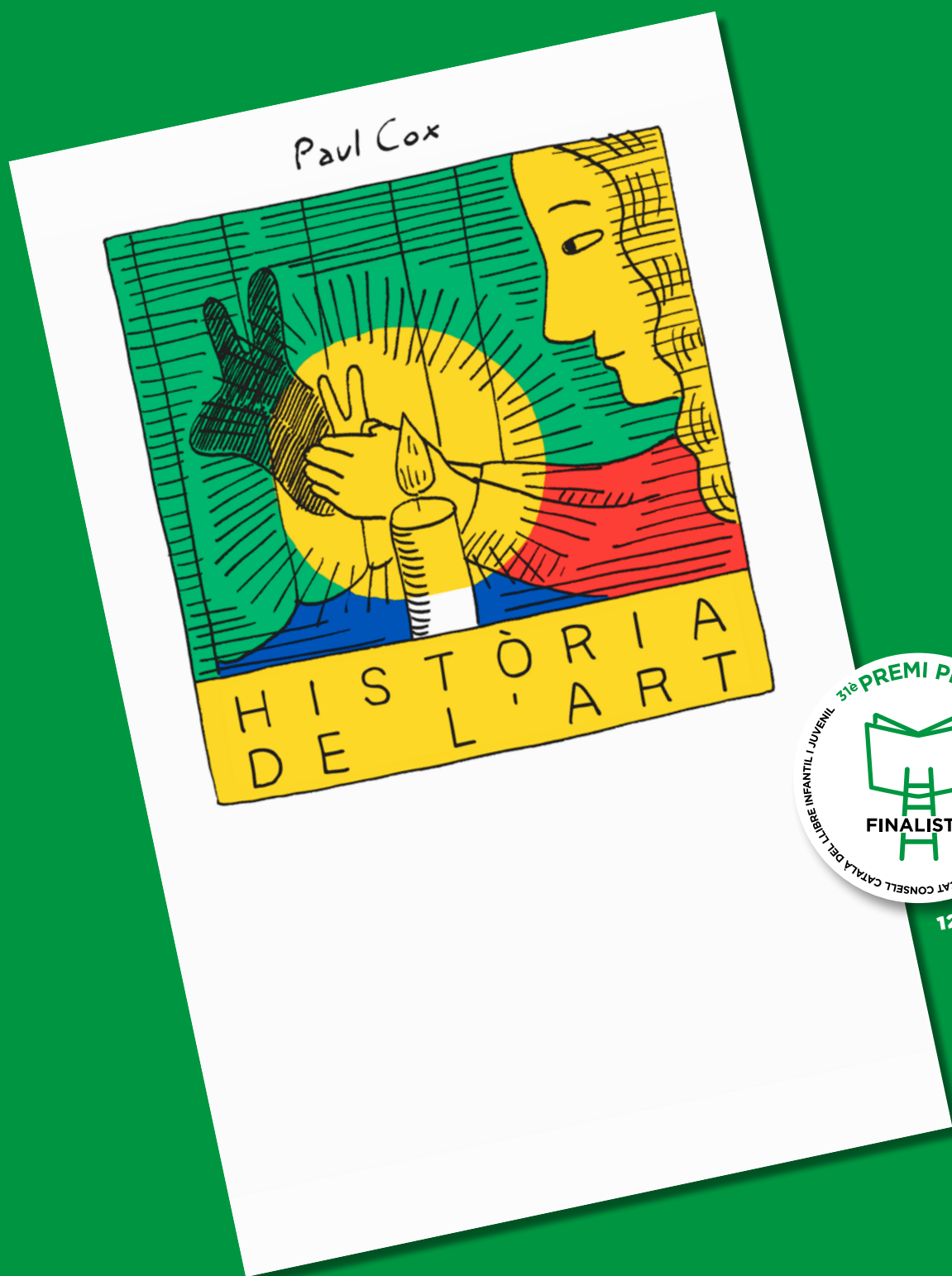


31è Premi Protagonista Jove

Història de l'art



Guia de lectura a càrrec de Glòria Gorchs

Fitxa

Autor: Paul Cox

Traductora: Teresa Duran

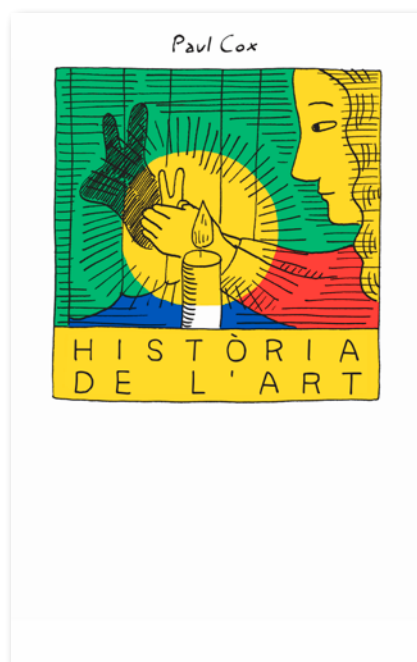
Il·lustrador: Paul Cox

Lloc d'edició: Sevilla

Editorial: Editorial Barrett, 2025

Col·lecció: Llibres Espaterrants

ISBN: 978-84-18690-67-9



Resum

Pol Cuxà és un pintor doblement desgraciat: no només pateix la síndrome del llenç en blanc, sinó que s'ha enamorat de la filla del rei, a qui son pare té tancada en una torre. La sort del jove artista, però, canvia el dia que un ancià li regala un pinzell màgic a canvi de tres pomes golden. Aquest pinzell capgirarà la seva vida, però també la de tot el reialme. Una història amb regust de conte tradicional, que a les mans d'un creador juganer com Paul Cox es converteix en un experiment gràfic d'allò més trencador i esbojarrat, i això que es va escriure fa més de vint-i-cinc anys. I tot plegat, amb un títol que farà ballar el cap a més d'un lector: *Història de l'art*. Què hi pinten en un manual d'art un sobirà addicte als gelats, la Caputxeta o un exèrcit de soldats fotocopiats? I el que és més important: qui s'amaga darrere el personatge de Pol Cuxà?

Autors

Paul Cox (París, 1959) és un artista de les arts gràfiques contemporànies d'allò més original i atípic, que viu i treballa entre la Borgonya i París. Fill de pares músics, va cursar estudis d'història de l'art, però s'ha convertit en un artista multidisciplinari i en gran part autodidacte, que salta de la pintura, a la il·lustració, a l'escenografia, a la construcció de joguines o a qualsevol projecte lligat al cartellisme, la premsa o el disseny. Mogut sempre per un esperit experimental, és un apassionat de les tècniques d'impressió, principalment la litografia i la serigrafia. Com a mostra de la seva trajectòria, més enllà dels llibres per a infants podem destacar el disseny de decorats i vestuari, per exemple El trencanous a l'Òpera de Ginebra l'any 2005, i també les seves instal·lacions interactives, com *Jeu de Construction* (Centre Pompidou, 2005), que convidava visitants de totes les edats a manipular milers d'elements de fusta de colors, sobre grans taules, per construir ciutats. En l'àmbit del disseny, s'ha de citar la proposta gràfica del metro de Tòquio i també la de programes i cartells de teatre per a l'Ajuntament de París. O la creació de la identitat visual de Mille Formes, el centre d'art de Clermont-Ferrand per a infants de 0 a 6 anys. I afegir també l'edició de jocs com *Le jeu de l'amour et du hasard* i *Sculptures alphabétiques*. Part del seu treball es troba recollit en el llibre *Coxcodex 1* (Éditions du Seuil, 2004) i a *Paul Cox* (Memo, 2018).

Alguns elements interessants de l'obra¹

Nota prèvia

Paul Cox és un artista visual, i aquesta és una obra principalment de narrativa gràfica. És en aquest sentit que seria ideal que la lectura del llibre, en l'àmbit educatiu, pogués rebre també l'acompanyament del professorat de visual i plàstica.

Paul Cox com a narrador

Paul Cox és un autor provocador, irònic, amb més interès per narrar amb la imatge que no pas amb el text, que en les seves obres sembla riure's de les convencions de l'art i la literatura.

Escriu i il·lustra per a un lector model intel·ligent, curiós i amb ganes d'explorar nous camins, i defensa la idea que els llibres han de deixar interrogants, buits, perquè el lector pugui buscar-hi sentit, i sigui un lector crític que es vagi construint a si mateix. Per Paul Cox, els llibres són espais de joc i experimentació.

Té un estil i un mètode propi de treballar: una manera artesanal i vibrant. Hi ha una intuïció que el guia i treballa anotant totes aquelles idees que li venen al cap: trossets de paper que retalla, classifica, enganxa. Després d'un treball intens, el projecte avança i es va fent més complex. Però és un procés necessari per acabar tornant a les formes simples de l'inici. Paul Cox fa una observació sensible i alhora gairebé científica de les coses. Els seus projectes poden semblar simples, però no ho són, perquè són una gran síntesi: de formes, colors i idees.

Cox concep el món com un collage gegantí, referenciat i organitzat, compost de formes aïllades: un arbre, una casa; davant, darrere... un collage que canvia a mesura que ens movem. Aquesta idea de collage també es percep quan afirma que sent una satisfacció real quan pot abraçar tant la perfecció del tot com la del mòdul que el constitueix.

Per Cox és clau la recerca que ja feia Munari per trobar la comoditat en una butaca incòmoda. Creu que els llibres haurien de ser això: un refugi, una zona de confort, però alhora de col·lisió, de trobada amb el desconcert.

¹ La guia s'ha elaborat a partir d'aquestes pàgines i de la informació facilitada per Piu Martínez, directora de la col·lecció:

<https://www.topipittori.it/it/topipittori/fuori-e-dentro-un-quadro>

<https://www.topipittori.it/it/topipittori/storie-eccentriche-lettori-avventurosi>

<https://www.centrepompidou.fr/fr/pompidou-plus/magazine/article/paul-cox-lintelligence-de-la-main>

https://www.editions-memo.fr/wp-content/uploads/2025/11/Cox_Foulquier.pdf

<https://romanba1.blogspot.com/2025/11/las-trabas-del-amor.html>

<https://process.vision/article/paul-cox-abbaye-royale-de-fontevraud/>

<https://open.spotify.com/episode/1NTxVmo3gNDrT9nwd0jRdb>

<https://editorialbarrett.org/catalogo/libros-asombrosos/libro/historia-de-lart-cat/>

Cox, Paul. *Paul Cox*. Memo, 2018.

Com classifiquem aquesta obra

Tot i mantenir uns patrons habituals en les seves obres, com ara els colors o l'ús de textos escrits a mà, Paul Cox intenta obrir nous camins creatius en cada nou projecte, qüestionant els codis preestablerts.

Història de l'art és un àlbum? És un còmic o una novel·la gràfica? És per a infants, joves o adults? Segons el títol, diríem que és un llibre de coneixements, però no és ficció?

Ell es planteja com jugar amb tots els paràmetres possibles: concepte, títol, coberta, format, pàgines... El títol, el format de tapa dura i les més de 160 pàgines ens fan pensar que efectivament es tracta de prosa didàctica, d'un manual. Ara bé, els peritextos contradiuen aquest fet, perquè no hi trobem ni informació de contracoberta, ni guardes, ni notes de l'autor, ni sumari o índex propi d'aquest tipus de llibres. Encara més, en la primera pàgina després de la portada, llegim «(una aventura d'en Pol Cuxà)», que és una primera pista de la sorpresa que ens espera en girar pàgina.

Pel que fa a l'edat del públic destinatari, també és molt difícil de definir, perquè es tracta d'una obra esbojarrada i amb diferents capes de lectura, que abraça una franja molt gran de públic que en gaudirà més o menys, no segons l'edat, sinó segons la predisposició a deixar-se portar per la sorpresa i el joc.

De què parla *Història de l'art*?

L'any 1999, *Història de l'art* va guanyar el Premi de Ficció de la prestigiosa Fira del Llibre Infantil de Bolonya. Més de vint-i-cinc anys després, el llibre continua sent una obra única i desconcertant.

La majoria dels lectors adults ens hem cregut el títol al peu de la lletra, i esperem trobar-hi amagada una cronologia de la història de l'art, referències a pintors o a quadres concrets... Alguns lectors parlen de referències al pop art de Roy Lichtenstein, als camperols de Van Gogh, a Duchamp, Matisse, Magritte, De Chirico...

De totes aquestes suposicions, n'hi ha ben poca cosa. Les úniques fonamentades són una referència a Picasso (pàgina 107), i tot el joc amb l'art egipci, que podria fer referència a les pintures murals de la tomba de Nebamun.

Aquesta és la jugada mestra de l'autor: la no concordança entre el títol *Història de l'art* i allò que trobem a dins. El lector gira full, llegeix i observa amb molta atenció a la recerca de suposades referències a l'art, però arriba al final del llibre desconcertat: està somrient perquè ha topat amb una proposta molt divertida que no esperava, però, alhora, frustrat per no haver pescat cap referència.

Però això vol dir que no hi ha res sobre art? Sí, però tanmateix té més a veure amb una manera de mirar el món que no pas amb referències directes o cronològiques a noms propis de la pintura. Cox aconsegueix que rellegim una vegada i una altra el llibre, i reforçar així la seva màxima: observar també és llegir. I l'art ens ensenya a fer-ho.

Les darreres pàgines del llibre exemplifiquen aquesta idea:



«Els habitants del reialme, que fins aleshores mai no havien tingut tant de temps per mirar al seu voltant, descobreixen, gràcies a en Pol Cuxà, com n'és de bonic el món que els envolta».



«L'endemà de l'exposició la gent té la impressió de veure per primer cop aquell món que, no obstant, tenien el costum de mirar dia rere dia».

I l'epíleg aclareix:

«Estimats lectors que heu seguit aquesta història amb delit, si un dia aneu al museu i el guia us diu: "Mireu aquest quadre, està tan ben pintat que es diria que us està mirant, els seus ulls us segueixen quan us desplaceu", sabreu des d'ara que no es tracta pas d'un efecte especial, sinó que el retrat us mira tant com vosaltres us el mireu» (p. 165-166).

Pol Cuxà s'ha convertit en rei i deixa temps lliure perquè puguin anar a veure exposicions. Els ha ensenyat a veure el món des d'una altra perspectiva, gràcies a l'art.

Aquest és el propòsit de Paul Cox; plantejar:

- Quin valor té l'art en si mateix? (un art que cobra vida i surt del marc, que té entitat pròpia i mira l'espectador)
- Pot contribuir l'obra d'art a canviar la societat?

Per Cox l'art va més enllà d'un quadre que pengem per decorar una paret (o que es cola dins un llibre). L'art és a tot arreu, i amb aquest llibre està fent una reflexió sobre els diferents elements que formen part de la comunicació i el fet artístic:

- La creació
- L'artista
- El públic

Si llegim la història com una exploració del procés creatiu, podem pensar que Paul Cox s'ha convertit en Pol Cuxà, en l'artista de la ficció que busca canviar el món a través de l'art.

Però Pol Cuxà també és el lector, que es va apropiant del relat fins a construir la història. Un lector a qui es convida a mirar el món d'una altra manera més atenta, que es construeixi com a lector crític.

Narrativa textual, formal i gràfica

És una obra que juga amb la interpictorialitat i amb la intertextualitat.

TEXTUAL

Història de l'art està molt a prop d'un conte tradicional, però alhora és una història còmica, d'humor absurd. Semblaria que Cox, com a artista gràfic, hauria de triar fer un àlbum, però decideix fer una obra més narrativa, llarga i plena de girs argumentals. Potser per això parteix d'allò que coneix, els referents clàssics. I s'emmiralla en novel·les experimentals d'autors que admira, com Laurence Sterne (Clonmel, 1713 - Londres, 1768), per construir l'estructura narrativa atropellada d'*Història de l'art*, plena d'humor i ironia, amb multitud de personatges i múltiples línies argumentals, la meitat de les quals bastides a través de digressions i anècdotes allargassades.

Per la seva manera de narrar a través de la il·lustració i les estampes, se l'ha relacionat amb l'obra del dibuixant Rodolphe Töpffer (Ginebra, 1799-1846)



Las aventuras de Monsieur Vieux Bois de Rodolphe Töpffer. Màlaga: Ginger Ape, 2015.
Font: Blog Lectura y locura.

I també s'hi ha vist la influència de **Frans Masereel** (Blankenberge, 1889 – Avinyó, 1972), conegut sobretot per les seves xilografies de caràcter polític i social, amb les quals narrava sense paraules.



Doble pàgina de *La ciudad*

<https://archive.org/details/masereel-frans-la-ciudad/page/n13/mode/2up>

Què ens trobem?

Si ens centrem en la història que se'ns explica, no hi ha dubte que tenim un relat humorístic, principalment amb situacions absurdes i rocambolesques construïdes a partir de:

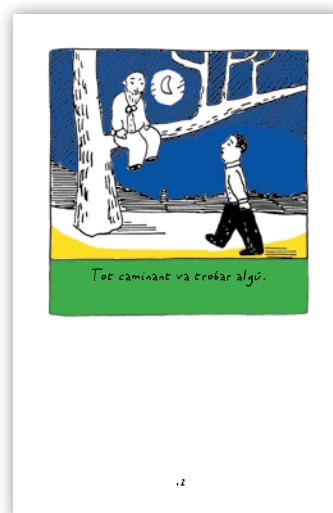
- Personatges propis del repertori del conte meravellós: rei, camarlencs, amants... I situacions pròpies com: el rei poderós i les intrigues de palau, l'amor no correspost...
- Elements màgics: en pinzell màgic i tot el joc absurd que provoca passar les pintures de 2D a 3D, un concepte que Cox explota sempre en les seves escenografies.
- Paròdies de temes típics de la ficció popular amb indefinició cronològica i anacronismes: televisor, radiadors, castells medievals...
- Sàtira del poder i absurditat de les guerres
- Referències a obres i personatges concrets. Per exemple: la Caputxeta, el rei d'*El vestit nou de l'emperador*, Rapunzel i els genis màgics de *Les mil i una nits*. També sembla que la princesa és un homenatge a l'Alicia de Carroll, a qui l'autor admira, segons la il·lustració de John Tenniel.



FORMAL

Què ens trobem?

- Formalment, l'autor busca apropar-se a la representació de la literatura clàssica: juga amb la fragmentació del text en molts capítols, com en un tractat medieval.
- Una estructura en vinyetes, imatges rectangulars delimitades per una línia negra fina, que recorda les tradicionals auques.
- Cada vinyeta és autoconcloent, però alhora hi ha un objecte o algun element visual de la trama, el color, que la lliga amb la vinyeta del costat, de manera que cada doble pàgina funciona com un conjunt visual. Els marcs ens aturen, però gràcies a la relació estètica i referencial s'aconsegueix la temporalitat i el ritme de lectura de tota l'obra.
- El text està escrit amb la cal·ligrafia del mateix autor, que la incorpora sota de cada requadre d'imatge, convertint-se en un element visual més.
- L'autor situa la vinyeta a la part posterior de la pàgina, mantenint la meitat de la pàgina lliure. És molt espai en blanc a sota, molt aire. És una decisió pensada per simular possiblement la passejada que fariem en un museu, caminant de quadre a quadre, veient el blanc de la paret.



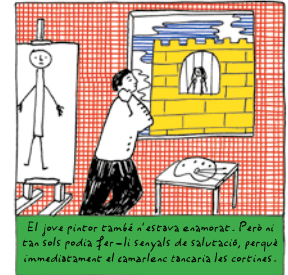
GRÀFIC

Paul Cox no és un virtuós del dibuix; a vegades les imatges semblen esbossos fets amb línia negra, o un dibuix d'un infant petit. Però sí que hi ha una uniformitat estilística que es repeteix en moltes de les seves obres. L'autor juga amb l'atzar, però també amb restriccions inherents a l'exercici estilístic, i té una obsessió pels codis i les estructures.

La trama i el color són segurament el patró bàsic que defineix el seu art. Si hi sumem la calligrafia, ja tindriem l'essència de la seva gramàtica visual.

Les tintes planes, les taques de colors, són pròpies de la serigrafia, i per a ell aquestes tècniques d'impressió ofereixen possibilitats infinites d'experimentar més que no pas un mètode de reproducció. La paleta de colors és limitada: fa servir els primaris i algun més, com el verd i el negre. Però, sobretot, són colors saturats i brillants, fent taca, omplint les figures de manera homogènia, i fins i tot les caixes de text, com si fossin la mateixa imatge, buscant total harmonia.

Per donar volum a aquestes taques de colors i ressaltar uns dibuixos que no són especialment potents, Cox fa ús de les trames. Les trames són aquesta quadrícula, línies que s'entrellacen, com teixint, creant textura i profunditat. Alhora, la quadrícula s'escapa del marc de la vinyeta i dona continuïtat, ritme i equilibri al llarg de tot el llibre.



En els seus inicis, Cox reconeix estar influenciat per dibuixants com Roland Topor (París, 1938-1997), pel seu ús de la trama. Però a la literatura infantil també trobem autors que han excel·lit en aquesta tècnica anomenada *crowquill*, com són Maurice Sendak o Mercer Mayer.



Le vent.
Roland Topor (1974)



Allà on viuen els monstres.
Maurice Sendak (1963)



Una malson al meu armari.
Mercer Mayer (1983)

Possibles propostes per a una presentació suggerent de l'obra i la seva mediació:

ABANS

Fer hipòtesis a partir del títol, comparant les dues cobertes que ha tingut el llibre

En la primera edició de l'obra, dins l'editorial francesa Seuil l'any 1999, la coberta era tota verda amb lletres grogues. En la segona edició canvia completament i s'incorpora una il·lustració sobre fons blanc, que avança el que podem trobar a l'interior.



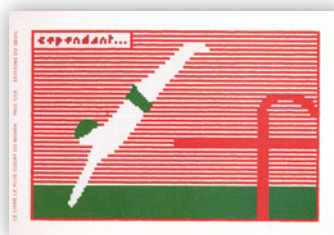
Què ens suggereix cada una d'aquestes cobertes?
Quina convida més a obrir el llibre? Què us sembla la il·lustració de la segona versió?

Serà interessant, després de la lectura, recuperar aquesta reflexió amb els joves.

La segona proposta respon a criteris comercials, perquè les editorials saben que una imatge a la coberta ajudarà a vendre millor el llibre. Però després d'haver llegit el llibre i descobrir el joc enganyós que busca l'autor contraposant títol i obra, quina de les dues cobertes sembla la més adequada?

Conèixer i jugar amb altres obres de Paul Cox

La seva obra com a artista i il·lustrador sovint gira al voltant del tema del joc, experimentant amb la forma i el color, explorant tècniques d'impressió i creant en diverses ocasions llibres infantils.



Cox, Paul. *Cependant. Le livre le plus court du monde*. Seuil, 2002

Què està passant ara mateix arreu? Diferents escenes, correspondències, oposició, tensions, punts de vista. Tot relligat en una espiral, sense inici ni final.



Cox, Paul. *Cahier de dessin*. Corraini Edizione, 2007
Un llibret que a primera vista sembla el típic quadern d'activitats, però amb un gir inesperat. Per si no us agrada pintar, en aquest cas el llibre ja ve pintat i només cal dibuixar la línia.



Cox, Paul. *Mi amor*. Libros del Zorro Rojo, 2026 (original de 1992)

Petit format, per explicar què no faria algú per amor. Un llibre que guarda certa similitud amb *Història de l'art*.

DURANT

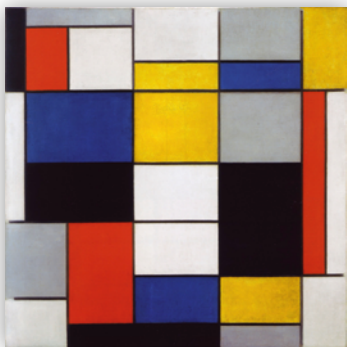
Fer un anagrama amb el nostre nom

L'autor ha deixat molt clar que en les traduccions de la seva obra el nom del protagonista no pot ser qualsevol. En català el personatge es diu Pol Cuxà, i Luco Pax en castellà i en francès. Quin joc podeu endevinar en aquestes propostes? Podem proposar de fer un anagrama amb el nostre nom per crear el protagonista d'una possible història.

Conèixer els moviments artístics que ajuden a entendre l'obra de Paul Cox

Cox va passar els estius de la seva infància als Països Baixos, en una casa a prop del Museu Kröller-Müller. Allà descobreix Vincent van Gogh, els impressionistes, i sobretot, Piet Mondrian, i el moviment De Stijl o neoplasticisme. Li interessen les avantguardes que es mouen pels marges, que treballen de manera pluridisciplinària, des de la pintura, l'arquitectura, el disseny o la tipografia, i hi comparteix l'interès per l'estètica geomètrica, de formes simples, abstractes, depurant elements decoratius superflus. Però és a París on queda fascinat per l'obra de Pierre Alechinsky, que el porta a conèixer el moviment CoBrA, sorgit entre 1948 i 1951. Aquest moviment el forma profundament, perquè marcarà l'enfocament intuïtiu i l'espontaneïtat de la seva manera de treballar:

- Economia de mitjans, traç infantil, exuberància de color, art popular, escriptura a mà, cal·ligrafia, colors vibrants, formes orgàniques i gestos lliures i dinàmics...



Composition A
de Piet Mondrian (1923)



Back Wheel de
Pierre Alechinsky
(1971)

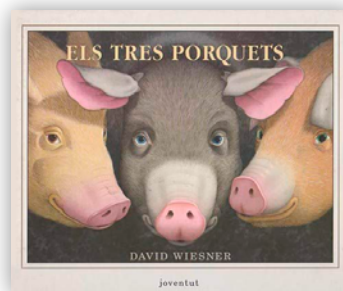
DESPRÉS

Relacionar elements narratius d'*Història de l'art* amb altres obres. Entrar i sortir d'un quadre

El recurs als quadres com a porta de pas per donar entrada a la fantasia és una constant a moltes obres. En la literatura juvenil en teniu múltiples referències, per exemple en els universos de Nàrnia o Harry Potter. O en obres més actuals, com *La Liang dins del quadre*, de Núria Franquet amb il·lustracions de Miguel Gallardo (La Galera, 2019).

En el cas del llibre de Paul Cox, aquest entrar i sortir no és només un element narratiu, sinó també una manera de parlar del poder de l'art, de com les pintures surten de la tela i esdevenen personatges reals. És una manera també d'interpel·lar els espectadors/lectors davant un quadre.

Aquests dos àlbums són un exemple metaficcional d'entrades i sortides. En el cas de l'obra *Mvsevm*, a més, coincideix de ple en el tema de l'art. Proposem mantenir una conversa al voltant d'aquesta obra, per reforçar el plaer de descobrir la literatura experimental.



Sáez-Castán, Javier, i
Marsol, Manuel. *Mvsevm*
(Fulgencio Pimentel, 2019)

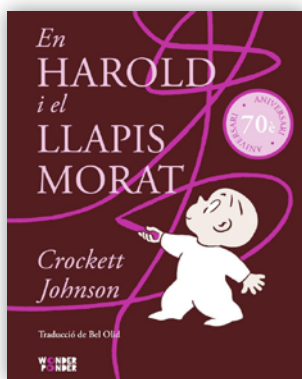


Wiesner, David.
Els tres porquets
(Joventut, 2010)

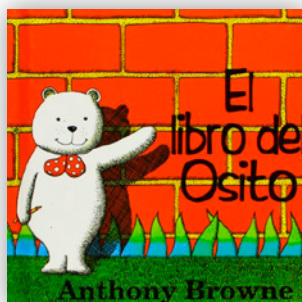
El poder de crear

L'ús d'un llapis o pinzell màgic és un recurs recurrent en la literatura infantil, ja que és un element que dona molt poder al lector, perquè ens permet creure que tenim la capacitat d'apropriar-nos del món i transformar-lo. És el poder que té l'artista: ser el protagonista de la seva pròpia història.

Troblem exemples d'obres on els poderosos recorren als artistes perquè són capaços de donar vida amb el seu art, com a *Notxa*, el conte popular xinès adaptat per M. Eulàlia Valeri i il·lustrat per Fina Rifà (Mars, 2020, original de 1977). O la reeditada novel·la de Roberto Piumini *L'estralaga* (Animallibres, 2026). Però si ens centrem en l'obra gràfica on apareixen llapis màgics, destaca el clàssic de Crockett Johnson on el personatge crea un món des de zero. O les enginyoses obres d'Anthony Browne i Aaron Becker, on el llapis màgic no crea del no-res, sinó que permet modificar i/o millorar un món ja existent.



Harold i el llapis morat de Crockett Johnson
(Wonder Ponder, 2025, original de 1955)



El libro del osito d'Anthony Browne (FCE, 1994)



Imagina d'Aaron Becker (Kokoro, 2014)

Podem jugar seguint aquesta idea: demanem que portin la imatge d'un quadre que els agradi especialment, o una fotografia actual. I atorguem-los el poder de l'artista de modificar-la amb un llapis màgic (o un retolador Posca): enganxar, retallar, extreure personatges, reescriure noves històries...

Observar la dansa d'una exposició

En aquest elogi i defensa de l'observació que és el llibre, Cox planteja en la mateixa estructura del volum, i sobretot en les pàgines finals, una reflexió sobre l'espai museístic. Les obres d'art no són els objectes passius que es podria creure. Per l'autor, l'espectador i la pintura es miren mútuament.

Abans dèiem que el disseny de les pàgines (vinyeta a la part superior i tot d'espai blanc a sota) volia simular la paret del museu. I el pas de les pàgines venia a ser una passejada museística. Seguint aquesta reflexió, pensem que pot ser interessant fer una pràctica real amb els lectors, per veure com ens movem realment en un museu.

Crear una exposició i pensar-ne el relat textual però també visual, com un sol tot. O visitar-ne una i analitzar l'experiència des d'aquesta mirada: quina relació hi ha entre la narració en imatges d'un llibre i la relació entre les peces d'una sala d'exposicions?



De fet, una de les darreres obres de Cox era directament un llibre mural, *Wallbook* (exposició comissariada per Hamelin a la Fondazione del Monte di Bologna el 2025). L'obra aconseguia ser text i context, objecte i escenari. Un llibre que es llegia passejant.

Posar-se a la pell de Paul Cox

Hem pogut veure com n'és d'important per a Cox arribar a copsar la realitat i representar-la de la forma més simple. Per entendre aquesta dificultat de simplificar el món en un collage de formes, trames i amb una paleta de colors saturats limitada, podem jugar a crear noves cobertes de llibres o caràtules de les seves cançons preferides.

Com a exemple, podem prendre els pictogrames mig tècnics i científics que va utilitzar per il·lustrar la col·lecció d'audiollibres «De vive Voix»:



Preguntes especials

— *Història de l'art* és un joc constant i irreverent. Us ha costat entrar-hi? Heu llegit altres llibres que us recordin aquest?

— Si haguéssiu d'explicar-lo en trenta segons, com el definiríeu? És una història d'amor? Un conte clàssic tradicional? Una obra humorística? Una obra experimental?

— L'autor aconsegueix fer-nos riure, per exemple, a partir de jocs bidimensionals (personatges i objectes que passen de 2D a 3D), i també amb anacronismes. Quines pàgines, quins fragments, us han semblat més divertits i enginyosos?

— És un llibre que recomanaríeu a infants més petits, a joves com vosaltres o a adults?

— Creieu que es podria llegir el llibre sense llegir el text, només seguint la lectura de la imatge?

— Us ha sorprès l'estil gràfic: els colors, la trama, i el disseny de la pàgina? Per què creieu que l'autor deixa tant espai en blanc a les pàgines?

— El missatge final del llibre ve a ser una mena de manifest en favor de l'art, com allò que ens pot ajudar a aprendre a veure, a observar el nostre món. Creieu que l'autor ho aconsegueix?