



Amb la col·laboració de **Fundació AAA Cultura i Àfora/Focus**

 Llegiu l'entrevista completa a: [www.lavanguardia.com](http://www.lavanguardia.com)

**J**o no puc construir edificis, però sí desmuntar-los”, diu Erik Harley (Terrassa, 1993), l’inventor del *pormihuevismo*, un fals moviment artístic de nom testosterònic i “salsitxaire” el sant patró del qual és el que va ser alcalde de Marbella Jesús Gil y Gil, i l’arquitecte Santiago Calatrava, la seva estrella més destacada. De *pelotazo en pelotazo*, cada cap de setmana Erik Harley surt de ruta per set ciutats espanyoles dissecionant les “barbaritats urbanístiques que s’amaguen darrere de molts edificis”. Històries de malbaratament, especulació,

cobdícia, corrupció, gentrificació, *machirulismo* i ego, a què l’artista aporta molt d’humor i bones dosis de “salseig immobiliari”. Estrany és el dia que no penja el cartell de “sold out”.

“En realitat, més que anar jo a al *pormihuevismo*, és ell el que em va trobar a mi”, recorda. Tot va començar fa dos anys mentre veia *Huevos de oro*, la pel·lícula de Bigas Luna en què Javier Bardem interpreta el perfecte arribista espanyol, un constructor que somia aixecar el gratacel més alt d’Espanya i no dubta a fer-se milionari a cop de bragueta. Llicenciat en Belles Arts per la UB, amb un postgrau

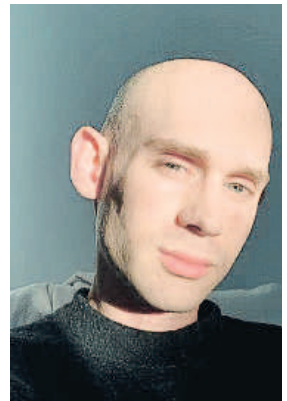
## LA MEVA GENERACIÓ

“Gil y Gil és el sant patró del ‘pormihuevismo’”

**ERIK HARLEY**

Artista

d’Estudis Urbans a la facultat de Geografia i Història, va començar a pujar *stories* al seu Instagram dels tripijocs urbans que hi ha darrere de la construcció. Avui, de Marina d’Or a Benidorm, la Ciutat de les Arts i les Ciències de València o el Fòrum de les Cultures de Barcelona, les rutes passen ja per set ciutats i l’artista té espais fixos a la televisió (*El Intermedio*), la ràdio (*Avui Sortim*) i els museus (Oficina Periferia, un podcast des de La Casa Encendida). “I encara que no em citin, fins i tot el Reina Sofia ha obert una sala dedicada al *pormihuevismo*...”, diu. / **Teresa Sesé**



EH