

DOSSIER

2004 – 2023

ANTONIO R. MONTESINOS

RLX, SOBRE EL LUGAR QUE SOY, 2021 – 2022

Antonio R. Montesinos lleva años embarcado en un proyecto que adquiere la metafórica condición de viaje. *RLX, sobre el lugar que soy* podría ser considerado el trayecto final de una singladura en la que aspira a reconocerse como fruto del denominado *Estilo del relax*, del imaginario y conjunto de producciones (arquitectura, espacios para el recreo, diseño gráfico o infraestructuras) ligadas al ocio y al turismo que se desarrollaron en la Costa del Sol desde la mediación del siglo XX y durante varias décadas. Y aspira a reconocerse en él no sólo –ni meramente– como malagueño, sino como descendiente de migrantes que abandonaron el interior para establecerse en la costa y poder participar, ganando oportunidades mediante el éxodo, en este fenómeno socio-económico, símbolo local del desarrollismo. Quiere reconocerse, también, como vecino que experimenta un territorio profundamente transformado por la acción del turismo y sus derivaciones especulativas, así como un marco urbano en el que se tensionan e incluso degradan distintos parámetros habitacionales y demográficos. Este contexto o estas repercusiones, sin embargo, no pueden borrar el fascinante universo de formas surgidas, el valor patrimonial que hoy asumen muchos de esos bienes, que se hallan amenazados, así como la cualidad conformadora de la identidad de un medio ambiente urbano edificado a lo largo de la carretera nacional 340.

Con el espíritu de un historiador del arte, Montesinos quiere poner en valor ese universo heterogéneo no sólo como colmatación estilística o fenómeno artístico, también lo entiende como un pasaje de ida y vuelta: resultado/producto de un proceso social, económico y artístico tanto como vía para llegar a esos factores en esa ruta para la (auto)comprensión. Ciertamente, su propósito no es sólo constituirse en nueva oda o revisión artística de las producciones del Estilo del relax, participando del relato que lo proyecta como una mitología local, sino abordarlo desde sus implicaciones sociales e identitarias. El título de esta exposición revela el profundísimo vínculo que siente Montesinos con el universo del relax, que viene a modificar y configurar el lugar/territorio que siente como propio, en el que encuentra el sentido o el origen de un modo de ser y estar, un lugar que, en definitiva, es él. Lo que Montesinos pretende es proyectar sobre este objeto de estudio una mirada distinta, nuevas preguntas que conlleven respuestas que vengan a ampliar, completar y diversificar la interpretación y la fortuna crítica del mismo. Tal vez, por todo ello, podemos llegar a comprender la militancia que demuestra Montesinos respecto al valor intrínseco del universo del relax, a su posicionamiento en la convicción de su valor como indudable patrimonio. El artista no oculta cómo ese patrimonio es fruto de una modificación radical de la conurbación Costa del Sol, de esa suerte de ciudad-lineal que se desarrolla a lo largo de la N-340, de lo que técnicamente se llama ZoMeCS (Zona Metropolitana de la Costa del Sol), incluso de los orígenes y las derivaciones espurias y perversas del fenómeno económico que la sustenta, pero ello no es óbice para aceptar la trascendental y esencial ascendencia sobre su persona -y sobre el pueblo, paisanaje o comunidad- y la defensa de muchos de sus hitos y cultura material y simbólica como documentos culturales, antropológicos e identitarios.

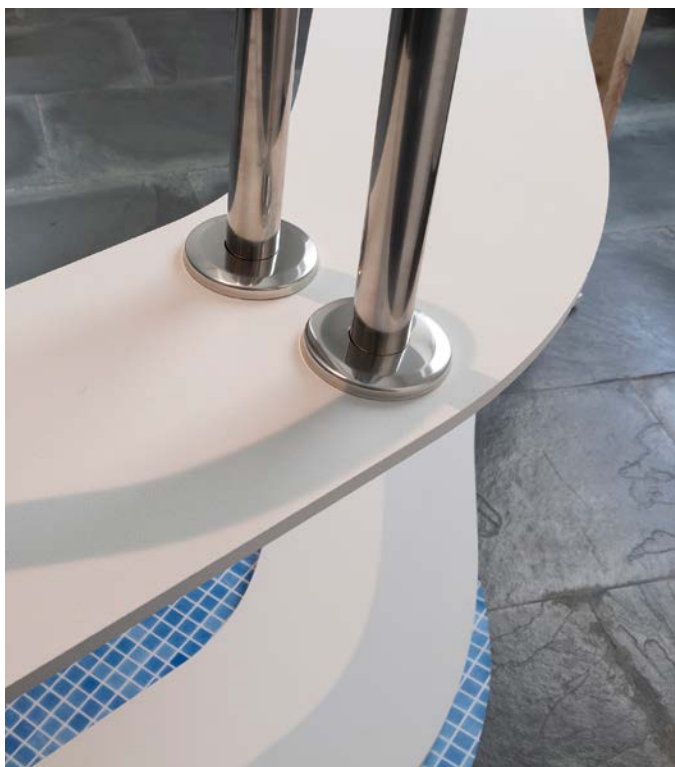
(Extracto de hoja de sala) *RLX, sobre el lugar que soy*
Juan Francisco Rueda



Vistas generales de la exposición en galería Isabel Hurley



RLX (Mare Nostrum), 2021
Técnica mixta (DMF, pintura y tarjeta postal)
101 x 181 x 15 cm



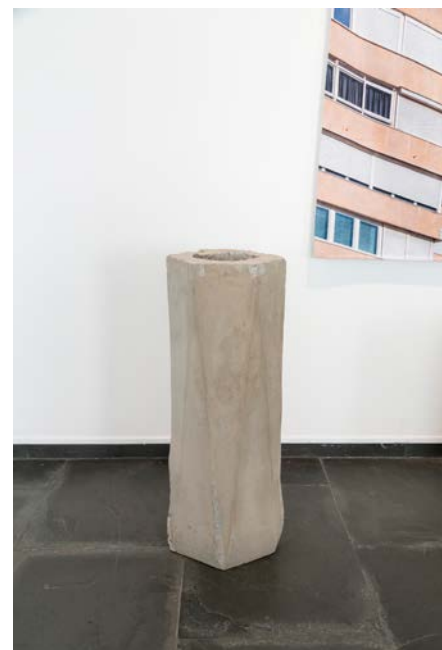
RLX (Apartamentos San Miguel), 2021
Técnica mixta
175 x 134 x 30 cm



RLX (Residencia Tiempo Libre), 2021
Técnica mixta
120 x 158 x 90 cm

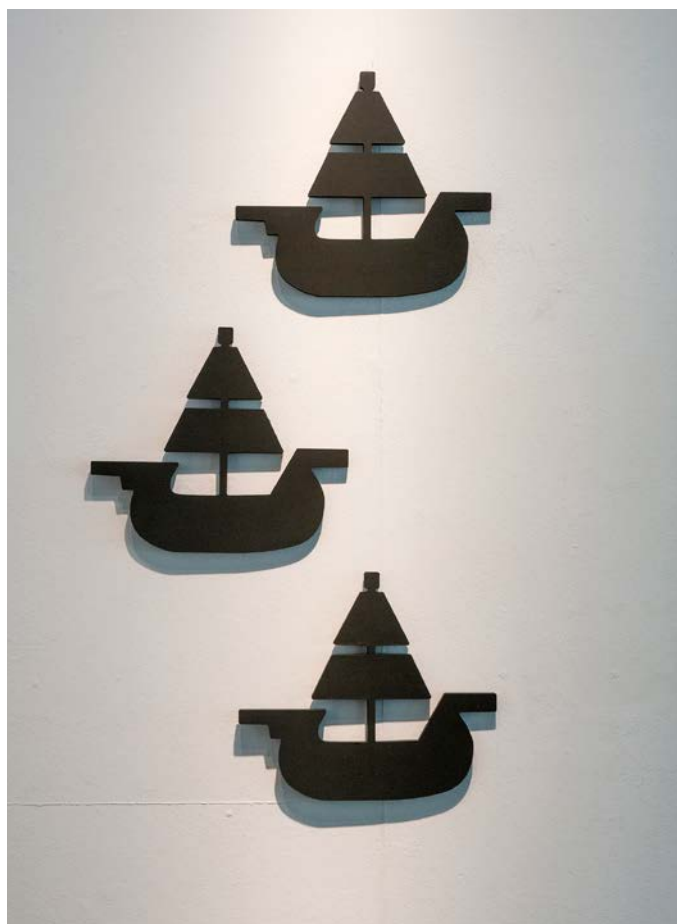
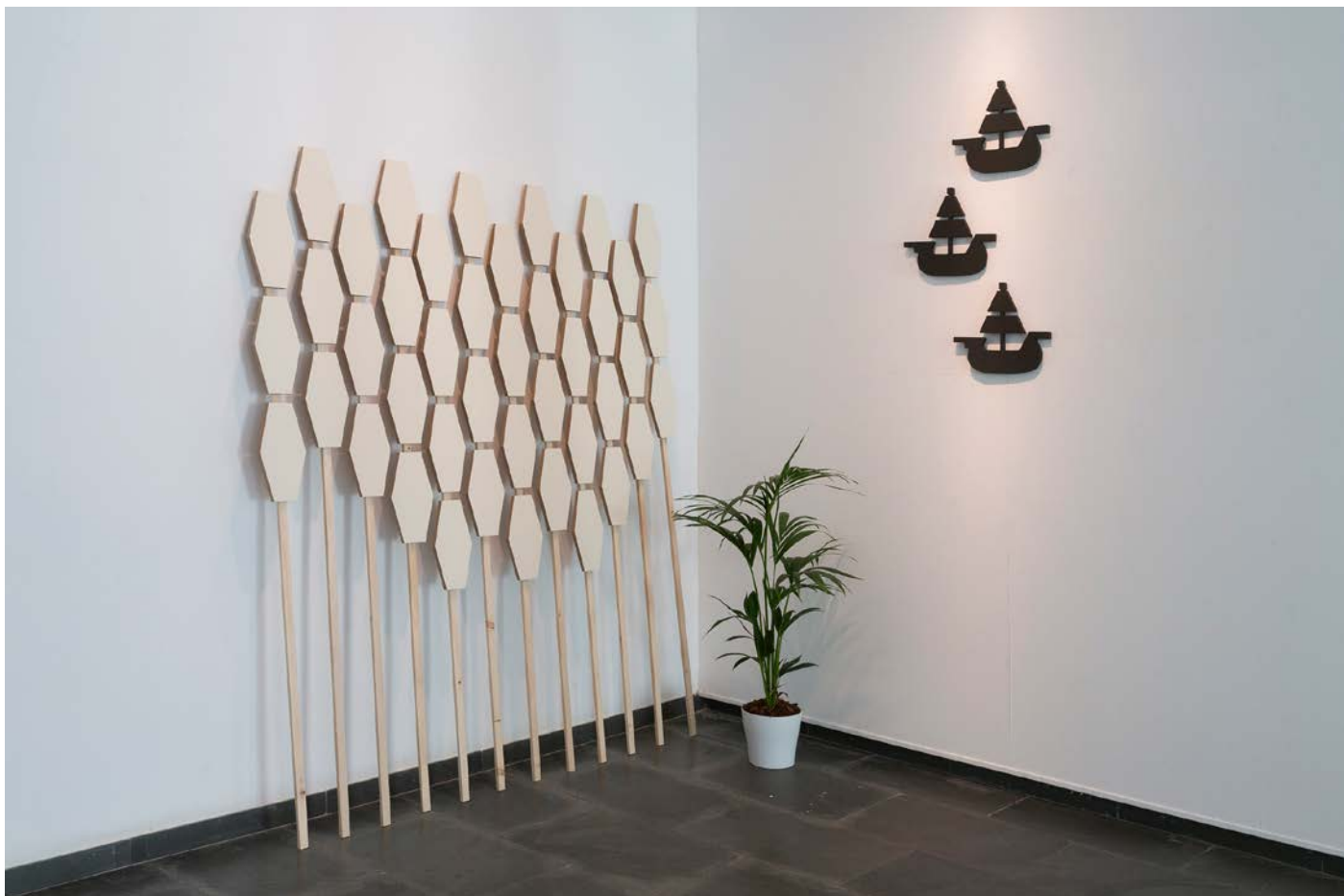


RLX (Pez Espada) Detalle, 2021
Técnica mixta
68 x 500 x 15 cm



RLX (Torres de Playamar), 2021
Instalación
Técnica mixta

50 x 90 x 53 cm
69 x 26 x 33 cm
135 x 92 cm
31 x 22'5cm



RLX (Tres Carabelas), 2021
Técnica mixta
200 x 175 / 96 x 54 / variables

RELAX N-340, 2020 – 2021

Se trata de un vídeo-ensayo documental, que se articula a partir de un viaje en coche por la N-340. Este viaje imita al que Santos, Ramirez y Canal realizaron en los años 80 y permite ver el estado actual de muchos de los edificios catalogados por Diego Santos, así como conversar con algunas personas que habitan estos edificios y con una serie de expertos expertos –artistas, historiadores, arquitectos, etc.– que han estudiado el fenómeno. Entre los entrevistados están Tecla Lumbreras Krauel (Vicerrectora de cultura de la U.M.A.), Maite Méndez Baiges (Catedrática y profesora de Historia del Arte en la U.M.A.), Juan Francisco Rueda (crítico, comisario y profesor de Historia del Arte en la UMA), Martín Moniche (responsable de programación de La Térmica), Ricardo León (artista audiovisual), Álex Martín Rod (investigador y comisario), Eugenia Álvarez Blanch (arquitecto y responsable de Actividades Culturales del Colegio de Arquitectos de Málaga) y Enrique Bravo Lanzac (arquitecto, profesor de la U.M.A y codirector de la revista del Colegio Oficial de Arquitectos de Málaga).

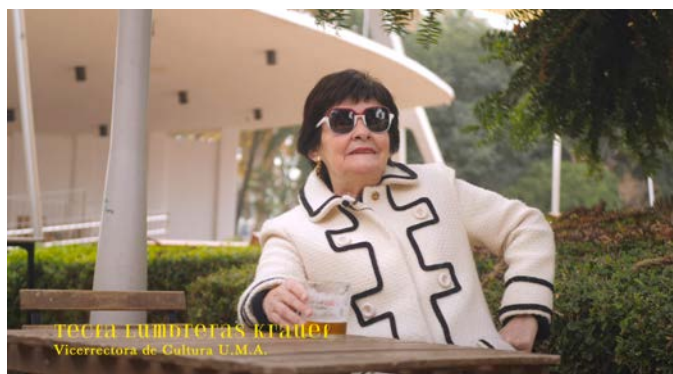
Este documental se está terminando de producir y ha sido financiado gracias a una ayuda para proyectos culturales del Vicerrectorado de Cultura de la UMA (Málaga).

Dirección: Antonio R. Montesinos.

Realización y edición: Miguel C. Rodriguez.

Tema Original: Carlos Carvalho (Colectivo Da Silva).

Diseño de sonido: Paloma Peñarribia.





Daniel Natoff
Cineasta - Licenciado en Arquitectura



Irene Coretti & K. Stepan Meschian
Residentes en Playamar.



Ricardo León Cotago
Artista - Graduado en Bellas Artes.



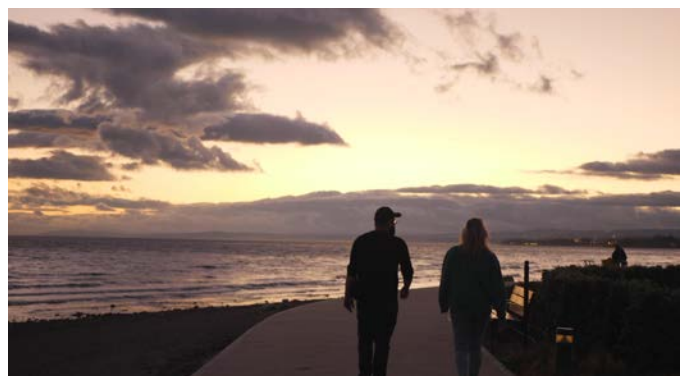
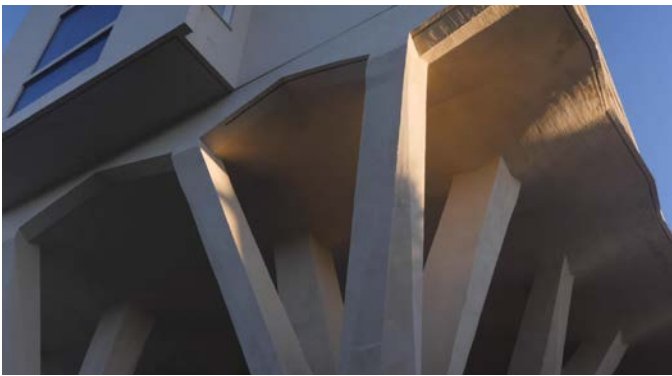
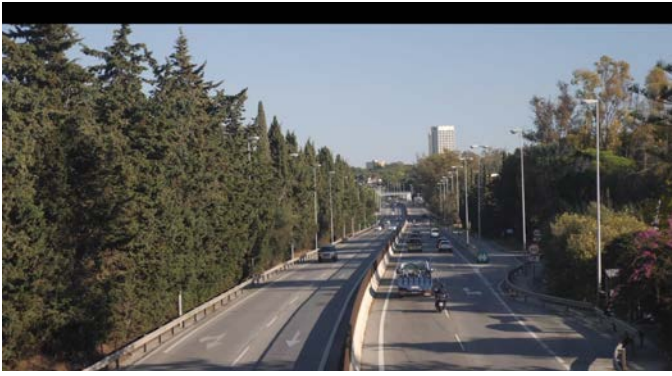
Alex Martín Rod
Investigador - Graduado en Historia del arte.



Enrique Bravo & Eugenia Affonso
Arquitectos



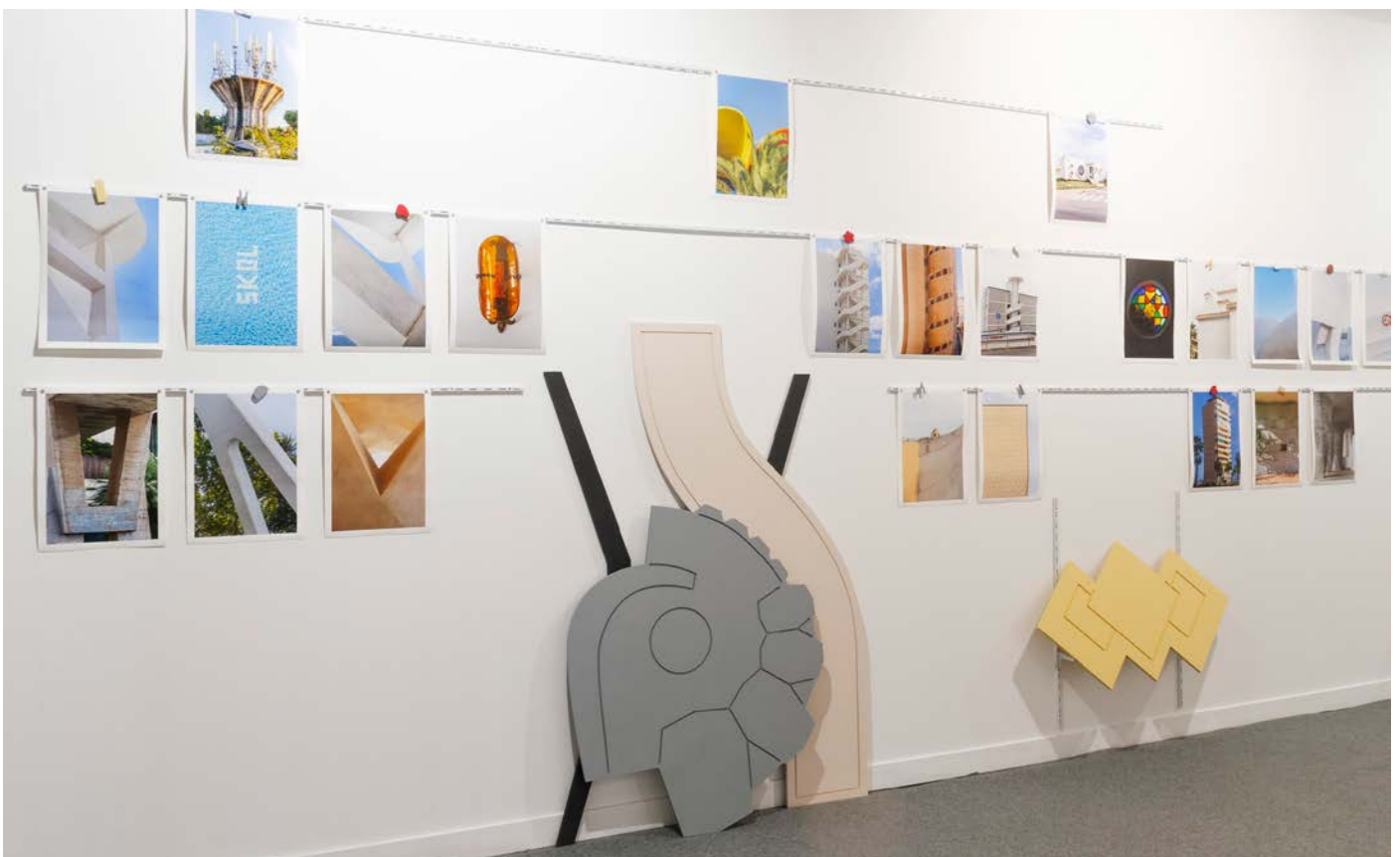
Lutz Pett
Torremolinos Chic



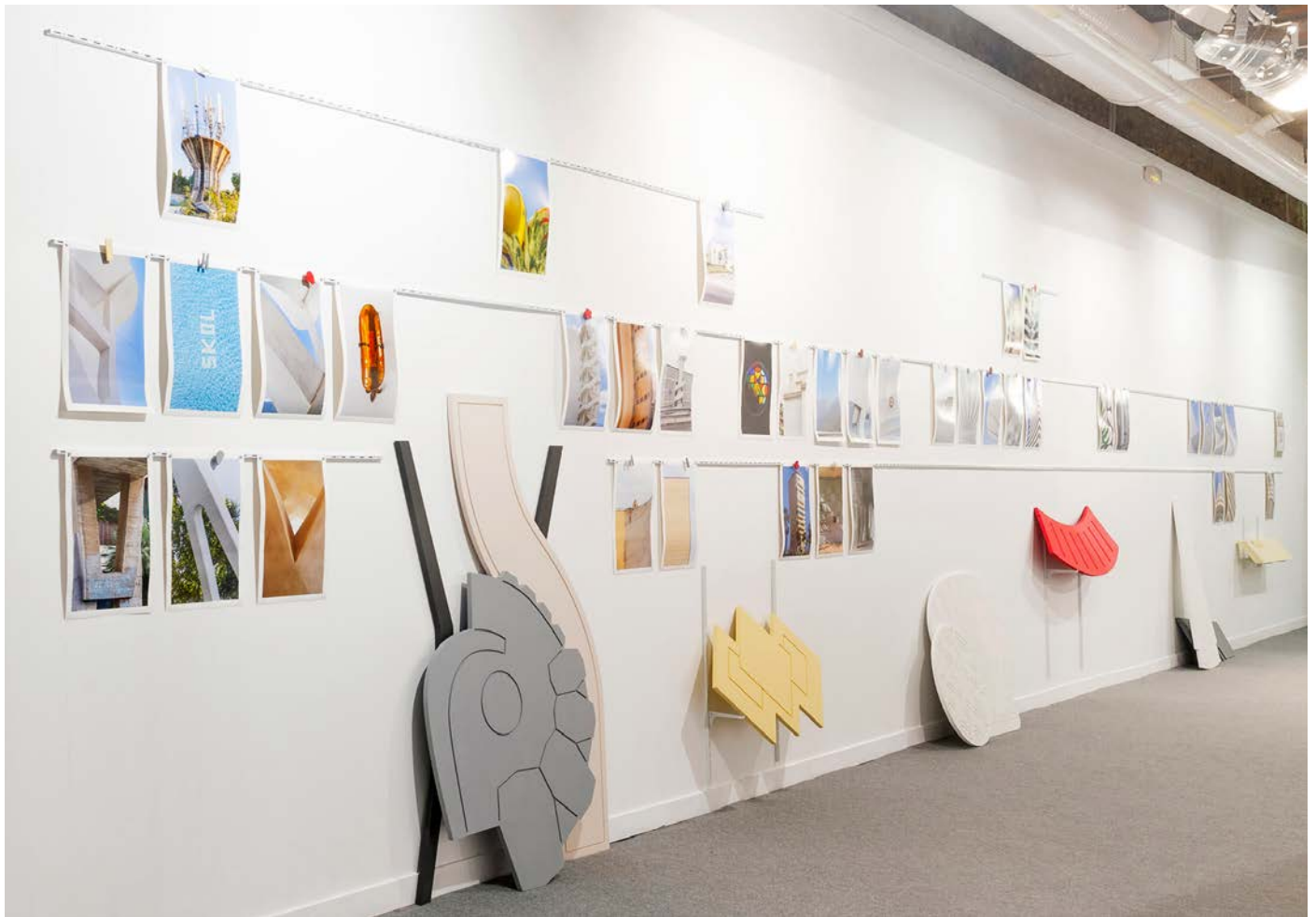
HIJOS DEL RELAX, 2020 – 2021

El proyecto *Hijos del Relax* (2020 – 2021) pretende analizar la base de mi interés por la ciudad y el urbanismo, que es haber crecido en la Costa del Sol. Interés que me ha llevado a desarrollar diferentes proyectos artísticos relacionados con lo escultórico, la instalación, las maquetas, la cartografía o las derivas urbanas. Para ello este proyecto se propone investigar el fenómeno urbano en el que he crecido, analizando las causas y sus efectos, tanto en el territorio como en mi identidad. En última instancia el proyecto es una investigación que pretende averiguar cuales han sido los efectos de “lo urbano sobre mí”, como ha afectado a mi producción y mis intereses. Pretende así ayudar a definir parte de mi posicionamiento, ofreciendo un punto de partida situado, que me permita abordar más adelante el fenómeno urbano en la Costa del Sol desde unas posturas más cercanas a lo especulativo, la denuncia o lo propositivo. Posiciones que necesitan, para comenzar a trabajar, un profundo conocimiento del objeto de estudio.

Este proyecto está basado en un ejercicio de repetición, cuarenta años después, de aquel viaje que realizaron a través de la carretera N-340 Diego Santos, Carlos Canal y Juan Antonio Ramírez y del cual surgió el libro *El estilo del relax. (N-430. Málaga, H. 1953-1965)* (1986), así como *El relax expandido: arquitectura turística de la Costa del Sol* (2010). Ambos viajes –tanto el que se ha realizado en este proyecto, como el que hicieron Santos, Ramírez y Canal– se basan a su vez al que realizaron Venturi, Brown e Izenour por el strip de Las Vegas en 1968 y del cual surgió *Aprendiendo de las Vegas*, un libro fundamental que anunció la postmodernidad y que acercó la arquitectura a los valores del pueblo común. Hijos del Relax utiliza el viaje de la misma forma: para “aprender” a través de lo arquitectónico, analizando así el profundo cambio en el territorio que ha tenido lugar en la Costa del Sol desde los años 60.



Hijos del Relax, 2020 – 2021
Instalación compuesta por 40 fotos y 10 esculturas
Fotos: Impresión Digital sobre papel baritado 49 x 34 cm
Esculturas: Técnica mixta (DMF, metal y pintura)
Medidas variables



Vista general de la pieza en La Térmica (Málaga)





EN POTENCIA L'H, 2021

En Potencia L'H es un programa de actividades en el espacio público celebrado en la primavera de 2021 en el marco de la exposición *Our garden needs its flowers. Fluxos i narratives artístiques al Districte Cultural de L'Hospitalet*, comisariada por David Armengol y Albert Mercadé para el Centro de Arte Tecla Sala. El eje central del proyecto es la creación de un espacio de debate y reflexión sobre el rol de los agentes culturales en los procesos de gentrificación y transformación de los usos del espacio urbano en L'Hospitalet de Llobregat.

En esta ocasión el eje central del proyecto fue la creación de un espacio de debate y re-flexión sobre el rol de los agentes culturales en los procesos de gentrificación y transformación de los usos del espacio urbano en L'Hospitalet de Llobregat. Participaron Elena Blesa Cábez, Anna Dot y Caterina Almirall, Zaida Trallero, La Col·lectiva y Laboratorio de Pensamiento Lúdico.



En Potencia L'H (2018)



DESPUÉS DEL ALUD (TRATAMIENTO DE PIROPLÁSTICOS), 2019

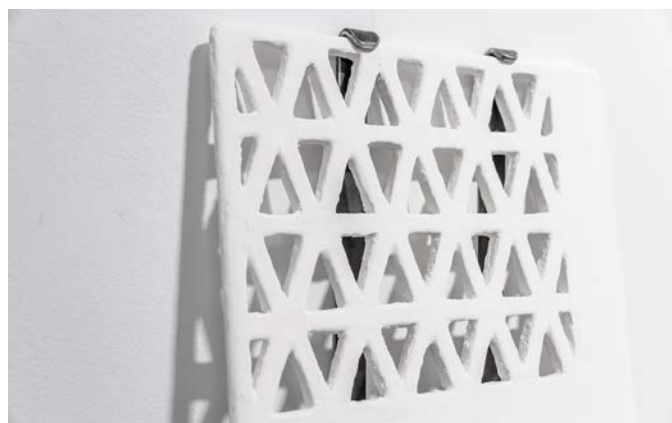
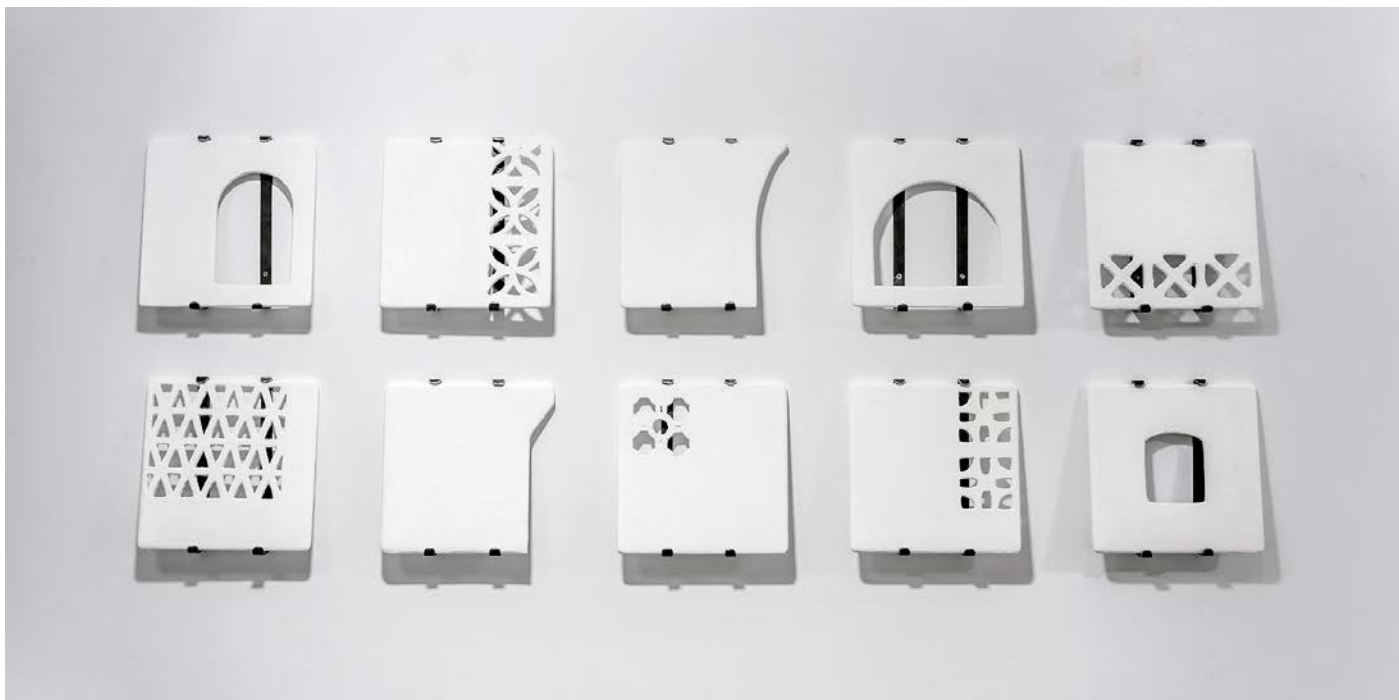
Después del alud (tratamiento de piroplásticos) es una instalación dentro de la serie Inopias que representa un paisaje futuro en el que una serie de asentamientos pretenden adaptarse a un supuesto alud. La maqueta representa como esa civilización intenta reponerse a ese desastre y como se dedica al tratamiento del material que lo ha provocado: una avalancha de «piroplásticos» (un tipo de piedra de origen plástico). La idea es presentar el futuro no como el tipo de futuro que solemos ver en la ciencia ficción mainstream -positivista y lleno de avances tecnológicos, pero que continua con lógicas capitalistas y extractivistas-, sino como un escenario de reparación de los daños causados por nuestro sistema actual.



Después del alud (tratamiento de piroplásticos), 2019
Técnica mixta
Medidas variables



Materiales y técnicas, 2019
Madera, emplaste, cal, pladur, rejas de forja, barro cocido y proyección de vídeo.
Dimensiones: 250 x 200 cm



Miles de kilómetros de cemento blanco, 2019
DMF, yeso, cal y soportes de hierro
31 x 30 x 7 cm, cada unidad
Dimensiones variables

TAKE CARE OF THE COLLECTION, 2019

Este proyecto toma como punto de partida el propio edificio del Centro de Creación Contemporánea de Andalucía (C3A), proyectado por los arquitectos Enrique Sobejano y Fuensanta Nieto. El diseño del edificio está basado en una planta a base de hexágonos, inspirada en la decoración geométrica utilizada por la arquitectura de tradición islámica, muy presente en la ciudad de Córdoba. El C3A es uno de los últimos centros de arte construidos en el estado español que pretendía alcanzar el denominado “efecto Guggenheim”: utilizar un elemento arquitectónico monumental -normalmente un museo o centro cultural- para regenerar la economía de una ciudad a través de la dinamización de la industria turística y la especulación inmobiliaria.

El edificio comienza a construirse a finales del año 2008, justo el año en que estalla la crisis económica, inaugurándose ocho años después: el día 19 de diciembre de 2016. El centro nace ya como una ruina, pues el edificio estaba proyectado para un modelo económico de opulencia, anterior a la crisis. Esta situación obliga a inaugurar con un equipo humano muy limitado y repensando el uso original de sus espacios, de la misma forma que se repiensa los usos cuando se reutiliza una infraestructura patrimonial (cuando se convierte, por ejemplo, un matadero en centro cultural o una fábrica de tabacos en un centro universitario).

“Take Care of the Collection” se propone utilizar el carácter de “ruina” del edificio del C3A para poner en crisis el paradigma que dio lugar a su propia construcción, proponiendo un nuevo paradigma que pretende sustituir el ímpetu por la construcción por la reincorporación del cuidado y la naturaleza. Por otro lado pretende aprovechar la idea de “ruina” (como construcción humana que la naturaleza se reapropia) para hablar de la no separación de los conceptos “ciudad/naturaleza” o “cultura/naturaleza”. Para ello se decidió producir una pieza basada en el mismo edificio, que se “hizo estallar”, convirtiendo cada uno de los diecisiete hexágonos que componen su planta en maceteros de cemento encofrado. Se optó por la forma de macetero porque es una estructura de cuidado, un elemento “arquitectónico” que mantiene la vida de un ser no-humano: la planta. Por otro lado los maceteros son un elemento muy popular en la ciudad de Córdoba, se pueden ver en numerosas zonas comunes y en los tradicionales patios. Constituyen pequeñas porciones de naturaleza que colonizan la ciudad gracias al cuidado desinteresado por parte de sus habitantes.

A partir de esta idea se generó un sistema compuesto por una serie de elemento “artificiales” (los maceteros), una serie de seres no-humanos (las plantas) y un elemento tecnológico (un sistema digital de riego automático). Los maceteros se construyeron con cemento encofrado, respetando las formas que el propio material adoptaba en los encofrados para potenciar esa percepción de “ruina” del edificio, que es colonizado por una serie de plantas. En este caso plantas “domésticas”, a medio camino entre lo natural y lo humano). El sistema queda completado por un equipo de riego automático y por una serie de tutores que pretenden ayudar a mantener erguidas a las plantas durante el tiempo que duró la exposición.

La pieza, por tanto, propone utilizar el edificio de Nieto-Sobejano para poner en crisis el modelo que lo hizo posible, tratando de incorporar posibles nuevas vías de actuación, basadas en el cuidado (María Puig de la Bellacasa), la reparación (Donna Haraway), la relación simétrica con lo no-humano (Bruno Latour) o la no separación entre los conceptos natural y artificial (Timothy Morton).



Take Care of the Collection, 2019
Medidas variables (8m x 6m x 3m)
Cemento encofrado, plantas, guías, tierra y sistema automático de riego.



Vista general de la intervención.



Vista general de la intervención en el C3A (Córdoba)



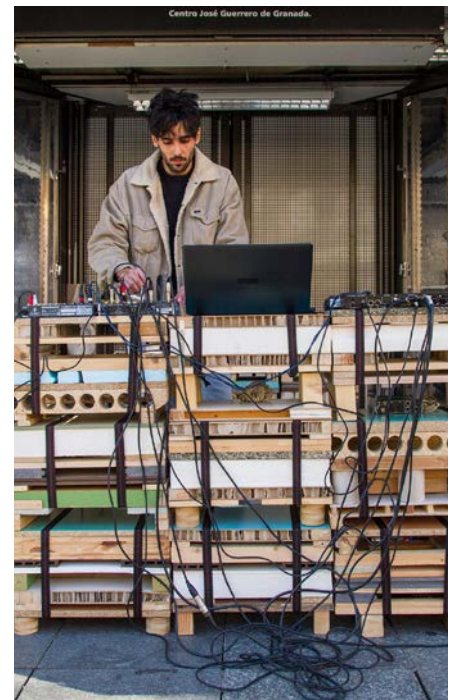
Detalles

EN POTENCIA GR, 2018

En Potencia (2018 - 2021) es un proyecto que coordiné junto a Mercedes Pimiento y que surge en torno a la idea de recuperar el espacio público en un contexto urbano cada vez más privatizado. El proyecto se articula a través de un dispositivo/escultura pública y una serie de acciones colectivas con el objetivo de activar el espacio público. El proyecto se ha realizado en dos ocasiones: en primer lugar se realizó en Granada, gracias a una ayuda del Centro José Guerrero. En esta ocasión participaron el Colectivo Enmedio, Antonio Collados y los alumnos de la asignatura Arte, Espacio Público y Naturaleza, de la Facultad de Bellas Artes de Granada y Andy G. Vidal.



En Potencia GR, 2018



LOOP-HOLE, 2018

La expresión inglesa Loop-Hole significa literalmente «un agujero en un bucle», pero se puede traducir como un «vacío legal», un «resquicio» o directamente como «escapatoria».

Con esta expresión se explica cómo siempre que hay un loop —un bucle, un nudo, un obstáculo— este mismo bucle abre un espacio —agujero— por donde poder escapar. Se utiliza frecuentemente para hablar de vacíos legales, de huecos en la seguridad y en general de todo lo que escapa a un sistema de clasificación, de seguridad o de disciplina.

Este proyecto Antonio R. Montesinos pretende continuar investigando sobre metodologías, conceptos y temáticas habituales en su trabajo, como la deambulación urbana, la fotografía o la utilización de objetos y materiales encontrados. En el plano conceptual se pretende trabajar una vez más sobre «lo ordenado y lo entrópico», la reinterpretación de reglas, lo lúdico y sobre cómo podemos ejercer cierto rango de libertad cuando usamos de forma distorsionada las estructuras que organizan nuestra experiencia cotidiana.

Por tanto, la exposición pretende exhibir una serie de piezas que juegan/pervierten ciertas estructuras que organizan nuestros movimientos en el espacio público. Estructuras como las vallas, la señalización pública o los procesos de higiene.

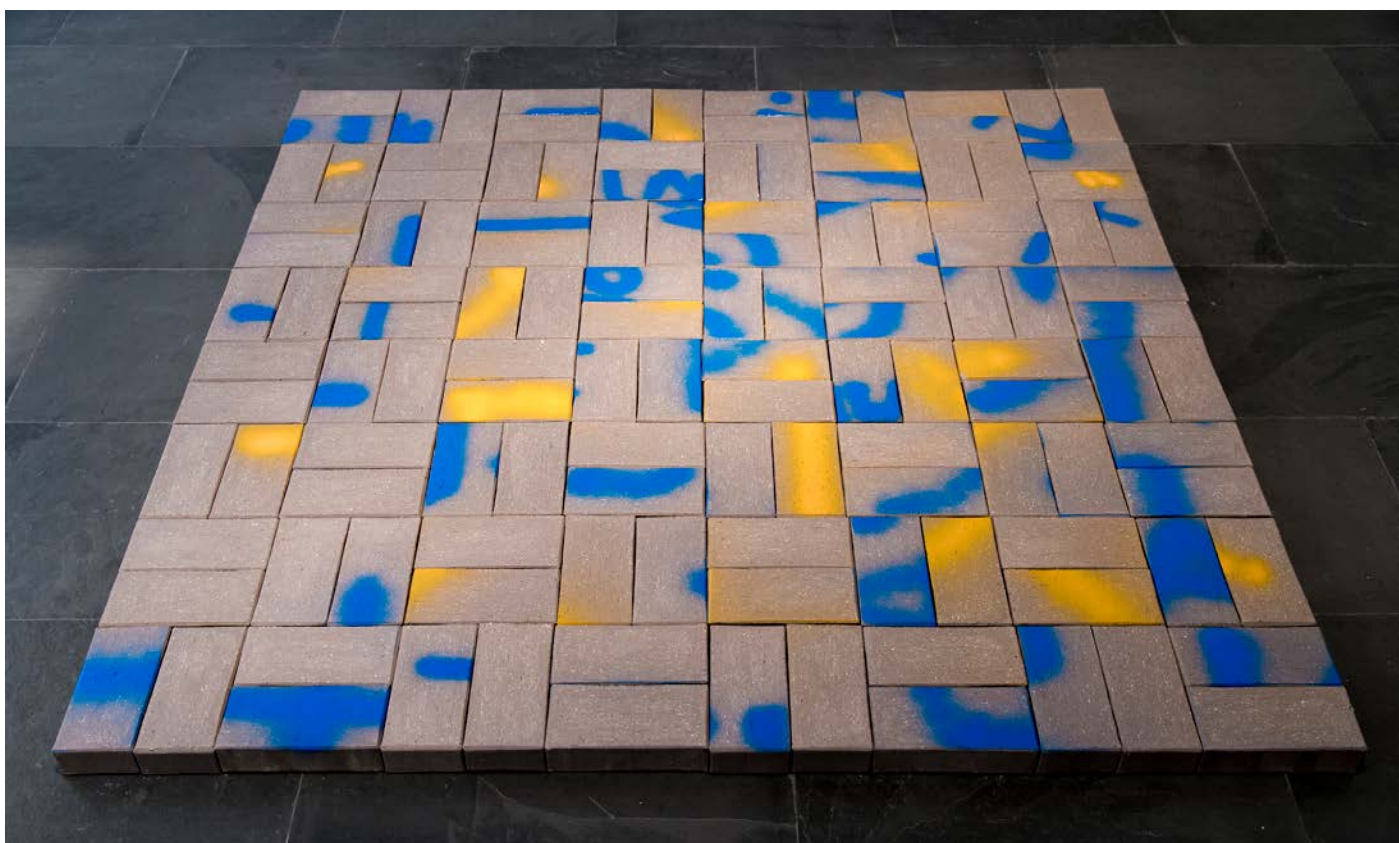
Manteniendo continuidad con la exposición anterior en la galería, el artista profundiza en la utilización de la exploración urbana, en la órbita de la deriva situacionista, y en la reutilización de elementos encontrados. Esta vez se utilizan varias formas de hacerlo: se utilizan objetos encontrados en el ámbito urbano, como en 'Baranda o quitamiedos'; se introduce elementos mediante la fotografía, como en 'La pintura como norma' o se reinterpretan algunos hallazgos que Montesinos encuentra en sus tránsitos cotidianos, como en la serie 'Higiene'.

En esta ocasión el artista reflexiona sobre la confrontación entre ese movimiento azaroso y las estructuras que organizan nuestros cuerpos y nuestros movimientos en el espacio público. Para ello interviene estas rígidas estructuras mediante procedimientos en los que es muy importante azar, como esencia de lo lúdico y como fundamento de la transgresión y la cultura (Huizinga), así como con metodologías inspiradas en el desorden y en el concepto de entropía, otra de las constantes en el trabajo del artista. Siguiendo estos recursos Montesinos pone de manifiesto esos resquicios o intersticios marginales que se dan en los sistemas, y es en estos donde encuentra la posibilidad de un ejercicio disidente frente al exceso de regulación de los poderes públicos.

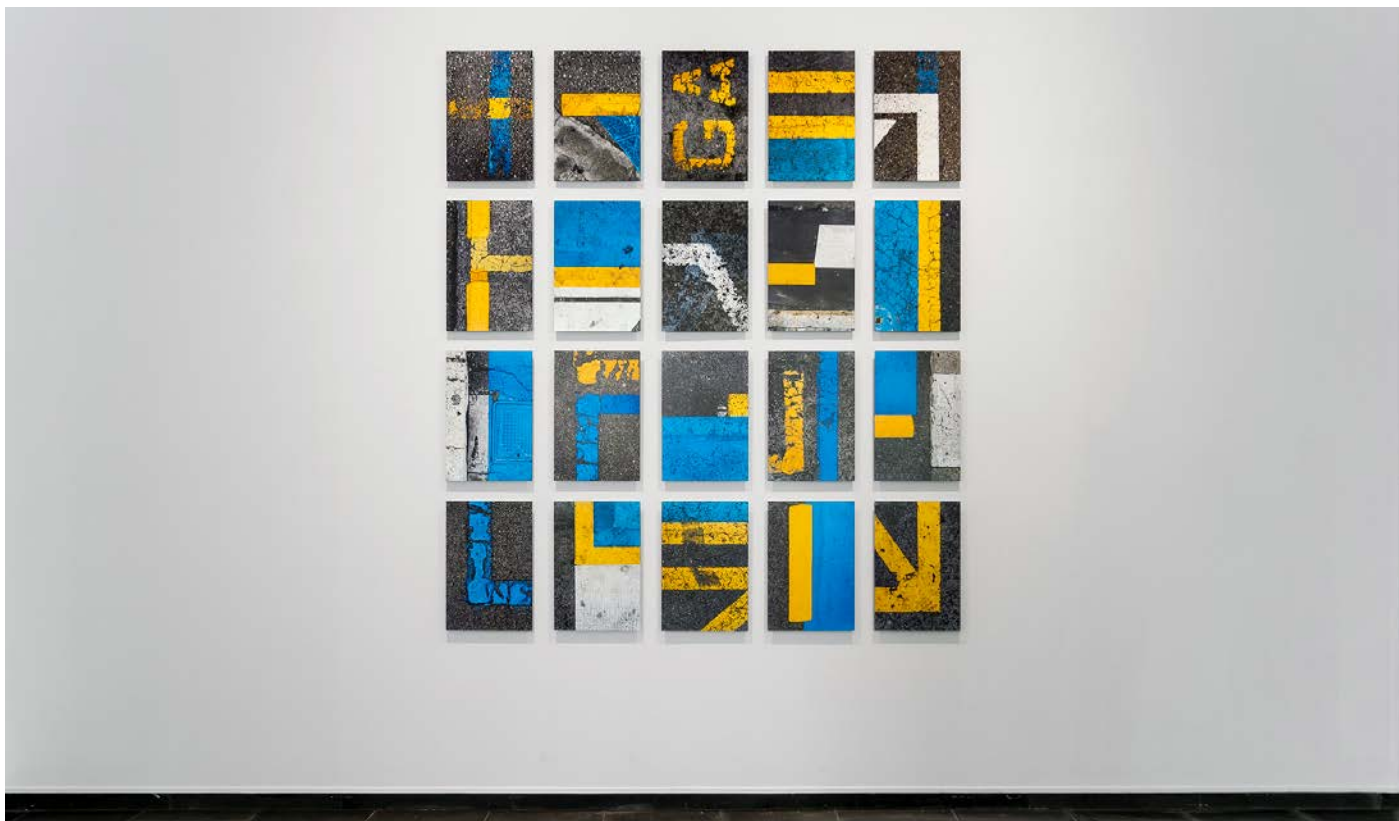
Para J. Ranciere el arte que genera sentido político, en la más amplia acepción de la expresión, se forma en los márgenes. Loreto Alonso establece unas categorías de producción como la 'distráida', la 'desobediente', la 'precaria' y la 'invertibrada', todas ellas habitantes de los intersticios dejados por otras, que lejos de pertenecer a mundos alternativos, son tácticas en los adentros y afueras prefijados, configurando con ello nuevos planteamientos que aspiran a modificar las condiciones en que tienen lugar en virtud de nuevas posibilidades, plenas de potencial creativo y de capacidad de resistencia frente al orden establecido. Antonio R. Montesinos, una vez más, nos invita a entrar en el juego y, más allá del ejercicio lúdico-creativo, extrapolar las conclusiones que de él se deriven a reflexiones de mayor alcance.



Vistas generales de la exposición en galería Isabel Hurley



Alterado, 2018
158,5 x 158,5 cm
Adoquines y pintura



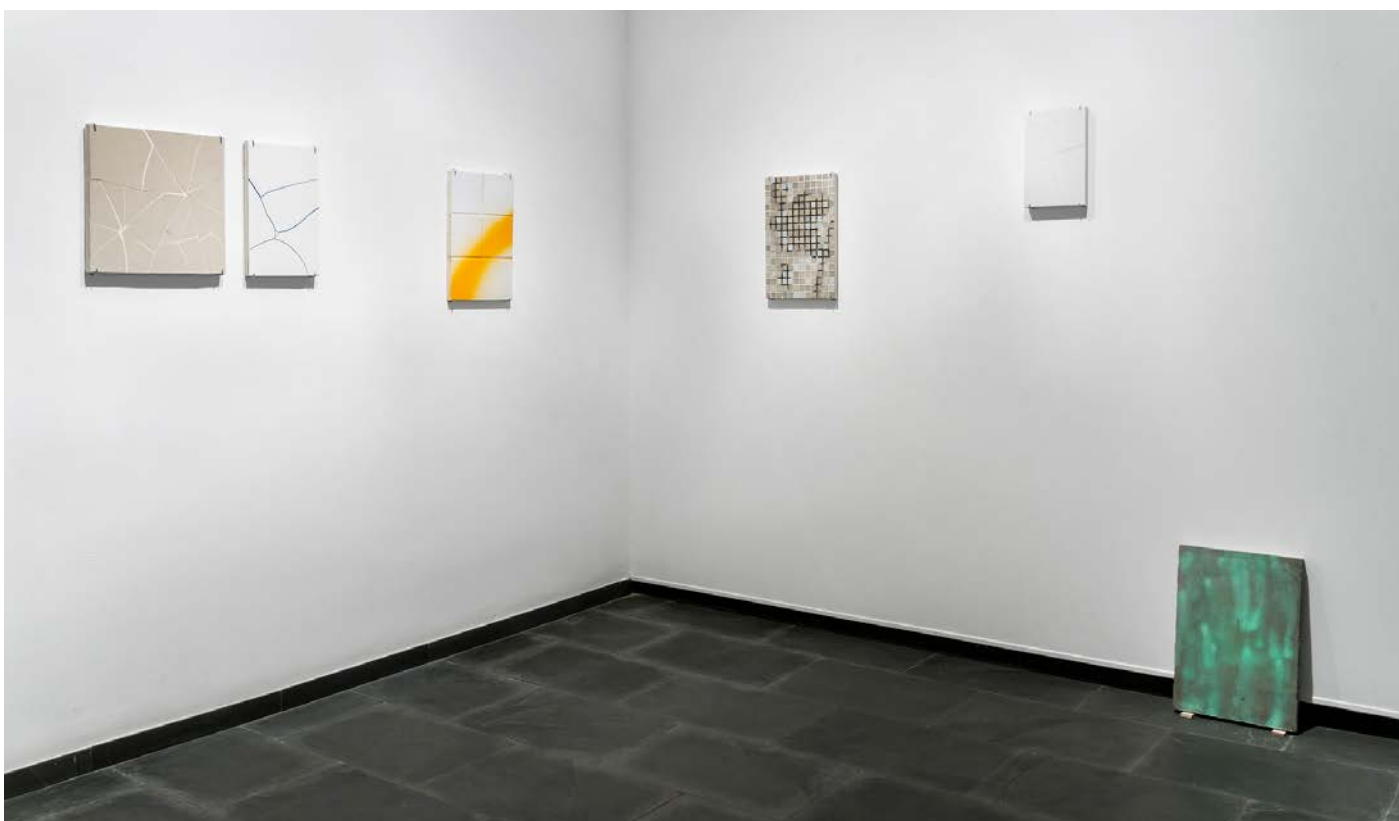
Pintura como norma, 2018
20 fotografías 30 x 45 cm (cada uno)
Fotografías en Papel Hanhemühle fine art pearl sobre Dibond
3 + 3 P.A.



Agujero, 2018
158,5 x 158,5 cm
Escultura.
Hierro policromado y acero



Valla o quita miedos, 2018
210 x 114 cm
Escultura.
Acero policromado, mortero y cadena



Serie Higiene, 2018
210 x 114 cm
Técnica mixta (azulejos rotos, yeso pintura y cemento).

RES:C:TY, LA CIUTAT ALS NOSTRES PEUS, 2018

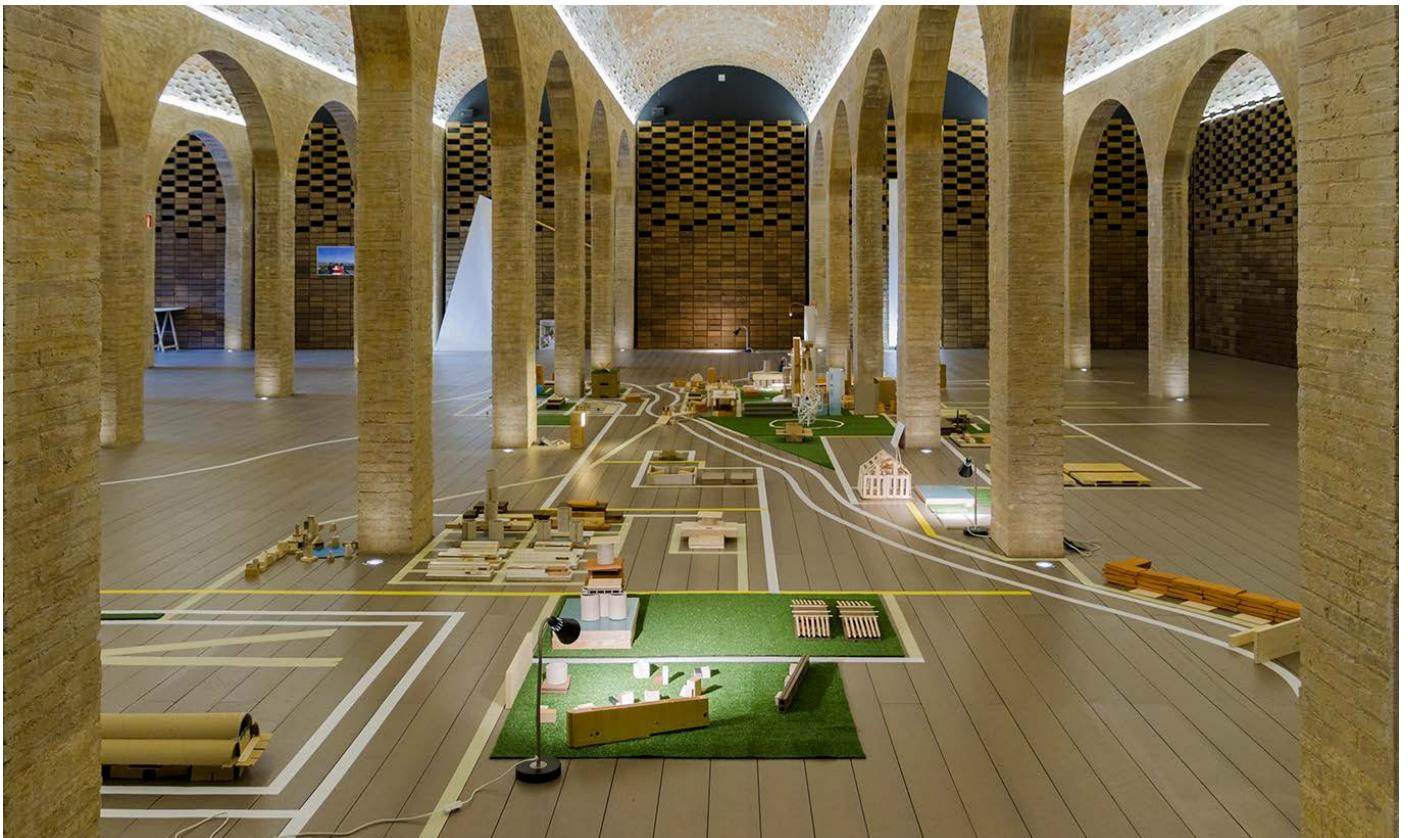
RES:C:TY, la ciutat als nostres peus es una “ciudad collage”, un ejercicio especulativo colectivo que reflexiona sobre la ciudad donde nos gustaría vivir. Esta instalación reúne los resultados obtenidos después ocho meses de trabajo con los alumnos del IE Costa i Llobera (Barcelona).

Durante este periodo de tiempo los catorce alumnos, mediante diferentes ejercicios, idearon una ciudad desde el deseo. Pensaron qué servicios debía tener esta ciudad, dibujaron el plano con todos los elementos para su correcto funcionamiento (sanidad, educación, energía, transporte, gestión del agua, de residuos, etc.) y las normas que debían regir la ciudad. Finalmente cada alumno asumió el rol de un habitante de esa ciudad ficticia y narró un día de su vida.

El proceso de trabajo finalizó con la construcción de una gran maqueta que representa la ciudad que, juntos, imaginamos. Las historias que los alumnos escribieron se podían oír por medio de una pista de audio que inundaba la sala y leer en una publicación que se realizó para la exposición.

Proyecto realizado en el marco de la 9ª edición de Creadores EN RESiDENCIA en los institutos de Barcelona, un programa del Instituto de Cultura de Barcelona y del Consorci de Educación de Barcelona, ideado en cooperación con la Asociación A Bao A Qu. La residencia de Antonio R. Montesinos en el Instituto Escola Costa i Llobera ha sido comisariada y coordinada por la Asociación A Bao A Qu.

Realizado en colaboración con los alumnos: Patricia Carreras, Alba Cervera, Daniel Chapoñan Naüm Freixenet, Maëva González, Olívia Lacasta, Aina López-Pinto, Víctor Marimón, Aina Mas, Max Palou, Carla Pou, Guillem Rius, Ignasi Torelló y Dídac Valdellou; así como con los profesores Mateu Fornós y Anna Mancho.



RES:C:TY, la ciutat als nostres peus, 2018
Madera, cintas plásticas, barro cocido, lámparas y múltiples materiales.
Dimensiones: 15 x 10 m



#NYAP, 2017

Este proyecto forma parte de *La Sociedad como Espectáculo*, un programa de SCAN Art que conmemoraba el 50 aniversario de la publicación del libro de Guy Debord y que pretendía examinar el legado situacionista desde la perspectiva de la sociedad post-Internet.

#nyap pretende revisar los llamados *tips* o *hacks* que circulan en forma de videotutorial y que pretenden, utilizando objetos de forma diferente a su función original, resolver distintas situaciones cotidianas.

En su texto *Lost Not Found: The Circulation of Images in Digital Visual Culture*, Marisa Olson habla de prácticas artísticas basadas en la apropiación y el cambio de sentido a partir de imágenes encontradas en la red. Esta forma de proceder se da también a nivel de usuario, pues gran parte de lo producido on-line sigue dinámicas de “reciclaje” del signo. Si empleamos la terminología situacionista, resulta obvio que estamos asistiendo a una práctica masiva del *détournement* o desvío de sentido. Y si retomamos la distinción entre táctica y estrategia que había enunciado Certeau, estos “desvíos” funcionan como operaciones tácticas dentro del espacio preestablecido de la red.

El proyecto #nyap intentaba realizar un ejercicio similar al que propone Olson, recopilando y revisando algunos de estos video-tutoriales o *hacks*, pero prestando atención también a los “cambios de uso” sobre los objetos que estos trucos nos enseñan. Estas auto-producciones audiovisuales, herederas del espíritu del *DIY* y *hacker* de la revista *Whole Earth Catalog* o del *Manual Autoprogettazione* (1974) de Enzo Mari, muestran cómo alterar la función tradicional de los objetos para resolver problemas cotidianos, esquivar normativas o satisfacer deseos. Todo ello sin tener que recurrir a expertos, o incluso sin salir de casa.

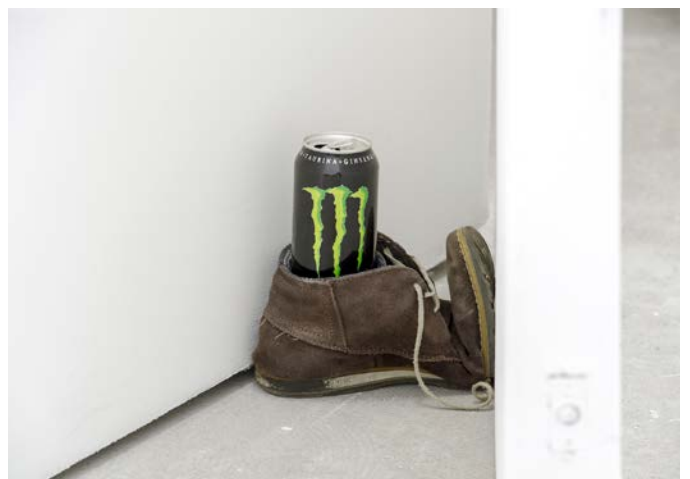
#nyap pretende tergiversar el concepto de tutorial más allá de la resolución de problemas. Partiendo de una perspectiva neo-materialista y especulativa, cuestiona la manera en las que nos relacionamos con los objetos, enfocando dicha relación como un encuentro simétrico. Estos trucos serán el inicio de un trabajo que analiza como estos “conocimientos tácticos” atraviesan la relaciones entre los objetos, cambian su sentido ontológico y les permiten alcanzar otros posibles significados, asumiendo que “los efectos generados por un ensamblaje tienen propiedades emergentes” (Jane Bennett).

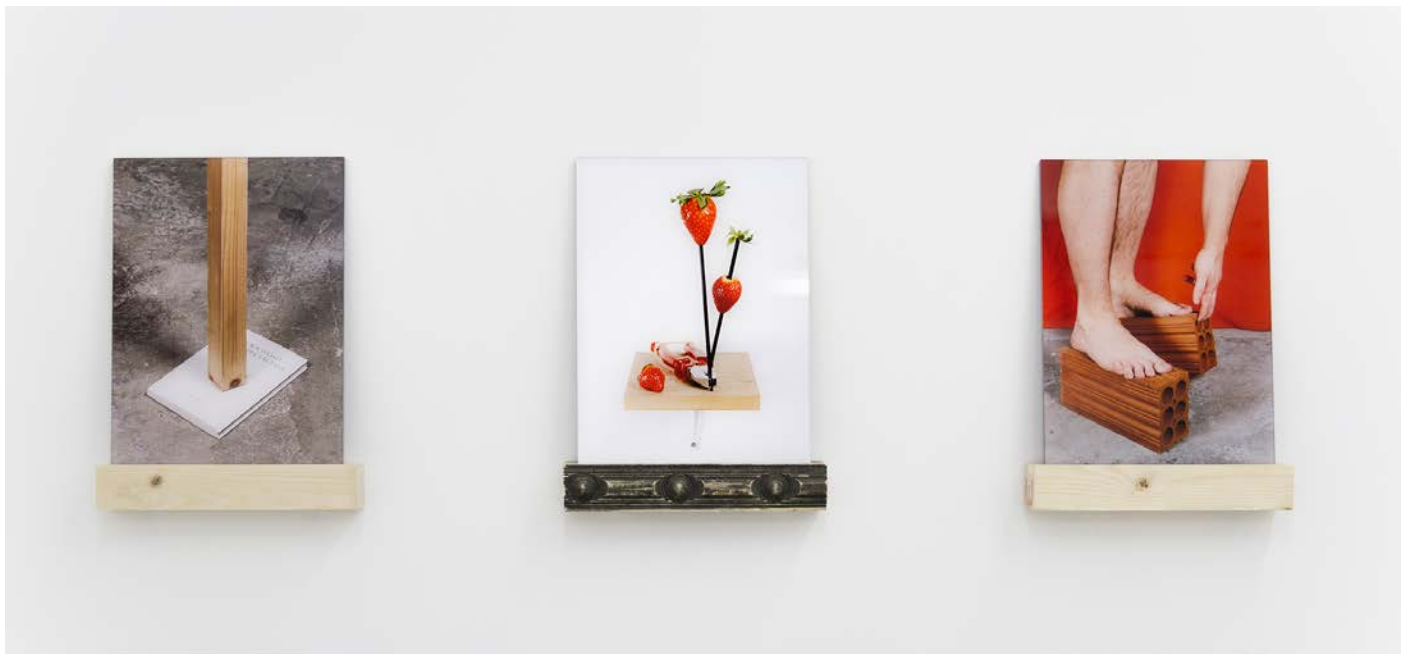




#nyap, 2017
Instalación + fotografía
10 fotografías de 24 x 30 cm, copia de la mesa EFFE de Enzo
Mari, vídeo y diversos objetos intervenidos







#nyap, 2017
10 unidades de 24 x 30 cm (cada uno)
Copia Pigment Print encapsada en metacrilato sobre dibond



UN EJERCICIO NO INTENCIONAL, UN RESULTADO INESPERADO, 2016

Este proyecto pretende continuar líneas de investigación presentes ya en Inopias, como la reutilización de objetos que nuestro sistema actual deshecha, pero profundizando en los ejercicios de improvisación realizados con ellos.

En este ejercicio se pretendía volver a utilizar restos advirtiéndoles que son objetos que han perdido “su valor semántico” e interrumpido su uso, pero a partir de entenderlos como “objetos epistémicos”: susceptibles de ser utilizados para la producción de conocimiento.

Me interesaba la idea de plantearme la producción como un experimento, como un juego para “dar encuentro” a los materiales, encontrando nuevas formas e ideas por medio de la puesta en relación de unos con otros. Para este ejercicio yo asumía un papel que no intentaba controlar el proceso, me proponía como un catalizador que únicamente favorecía distintas configuraciones de objetos y materiales. Esta aproximación reivindica conceptos como la poiesis -el hacer, el crear, el producir- y permite interrogar a los materiales y los objetos para recibir de ellos una respuesta inesperada.

Desde estos planteamientos se realizaron una serie de incursiones en espacios abandonados o en proceso de edificación para seleccionar y recolectar múltiples objetos (relacionados siempre con la construcción): desde escombros a materiales como ladrillos, rasillas, lamas de ‘pladur’, cables o mampostas.

Con estos objetos después se realizaron dos ejercicios de “reconfiguración”. Haciendo uso de estrategias como la acumulación o la yuxtaposición entre objetos, se esperaba cuestionar nuestra relación con ellos y generar sentido.

El primer ejercicio se realizó en el taller, y permitió dar lugar a la serie *Reconfiguración*, de 16 fotografías. Para completar este ejercicio se decidió colocar en la sala la pieza *Set* que muestra el escenario donde se ha realizado las composiciones. Este “set” me permitía crear fondos neutros, aislar los objetos y enfatizar la relación entre ellos.

Por otro lado, con los mismos elementos, se realizó otro ejercicio en la sala que dio lugar a la instalación *Ejercicio de reconfiguración*, que mostraba los mismos elementos, pero con diferentes relaciones entre ellos.

Por último se presentaba también *Rescatar un horizonte*, una pieza de pared que realizaba una composición con plachas de pladur procedentes de unas obras en el barrio de Poble Nou (Barcelona). Materiales descartados nos permitían proyectar nuevos contextos, nuevos futuros.

Los diferentes ejercicios reflexionaban acerca de nuestra posibilidad de agencia sobre nuestro entorno desde una posición que acepta ciertos postulados del Realismo Especulativo: una visión del mundo desde el objeto y su materialidad, más que desde el privilegio antropocéntrico otorgado al sujeto por el pensamiento occidental.



Ejercicio de reconfiguración, 2016
Múltiples objetos y materiales de construcción recuperados
Medidas variables



Rescatar un horizonte (2016)
Paneles de pladur recuperados e intervenidos
70 x 300 cms



Serie Reconfiguración (2016)
Impresión tintas pigmentadas sobre papel Photo Matt/Glossy
40 x 60 cms



Serie Reconfiguración (2016)
Impresión tintas pigmentadas sobre papel Photo Matt/Glossy
40 x 60 cms

ENTROPÍA (EQUILIBRIO, RUIDO, DISPERSIÓN), 2016

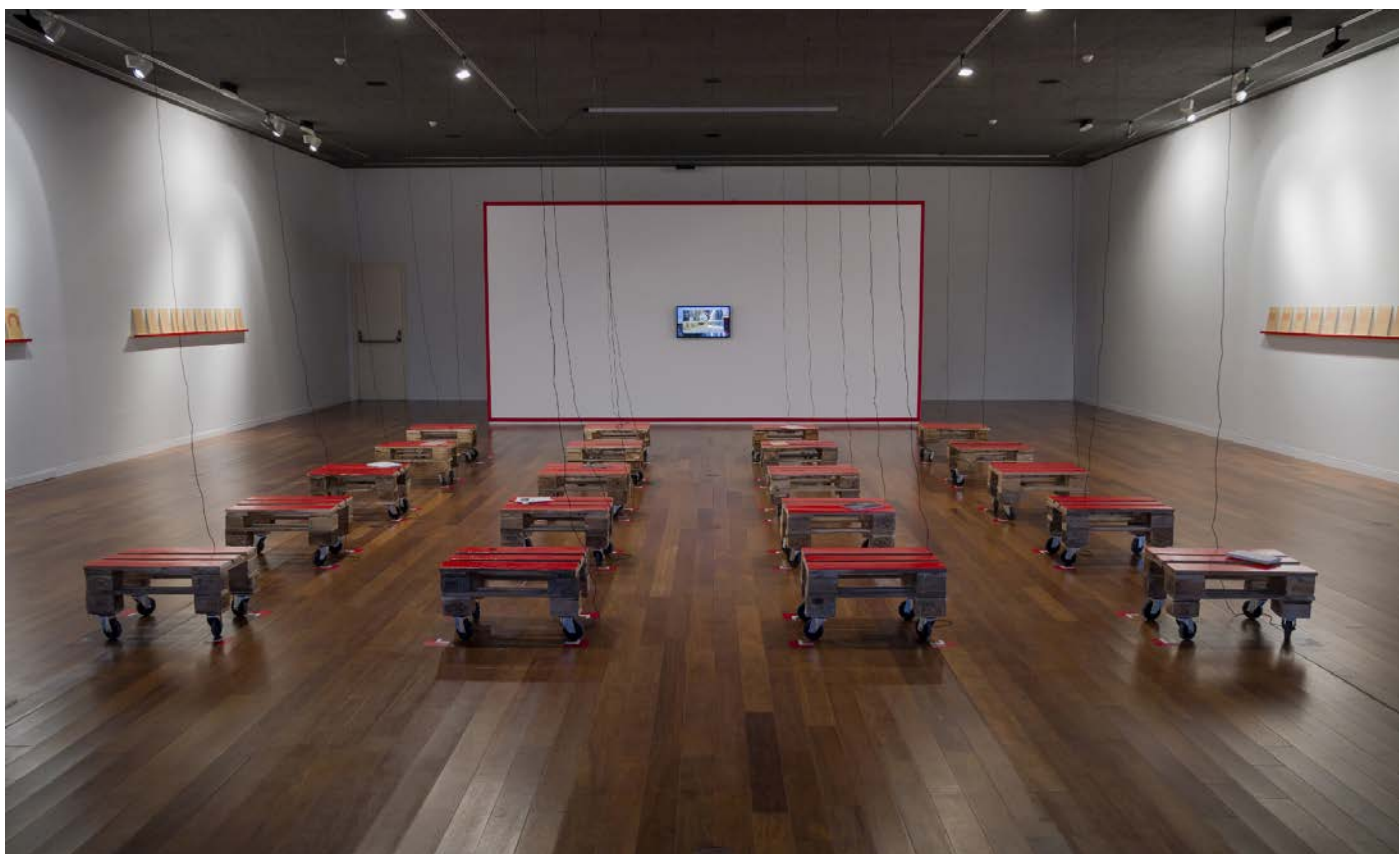
Con este proyecto se querían transmitir fundamentalmente dos aspectos: el cuestionamiento de los modelos organizativos y la construcción de nuevos modelos, gracias a la reinterpretación de los objetos que el sistema actual desecha.

Para ello, se tomó como hilo argumental el concepto de entropía. Este concepto se ha asociado a la tendencia natural al desorden y al caos, pero la entropía es un modelo de equilibrio natural, que disuelve las estructuras para alcanzar la mayor dispersión y estabilidad de sus elementos. El proyecto incidía en la dispersión de saberes a través de internet, y en como este libre intercambio de información y técnicas puede influir en la disolución estructural y en la construcción de nuevos modelos.

A partir de estas ideas, de la puesta en relación de dos tipos de economía -la economía global capitalista y lo que viene denominándose economía colaborativa o sharing-, y de la vinculación del proyecto con la situación de la sala dentro del puerto de Málaga, se intervino el espacio de la sala de El Palmeral recreando una especie de sala de espera, uno de esos lugares tan extendidos en el mundo contemporáneo.

El visitante, al llegar, era recibido por la pieza EUR – EPAL, una serie de tacos de madera desordenados con los sellos que reglamentan las medidas de los pallets europeos. Al entrar en la sala se encuentra con la instalación Esperar a que todo tiemble, que reúne veinte asientos realizados a partir de modificaciones de pallets de madera a partir de tutoriales de YouTube. Los asientos permiten al visitante sentarse, ojear algunos libros y escuchar Oasis of the Seas, un hilo musical a medio camino entre el vaporwave y el easy listening (compuesto por Albert Zaragoza Gas). Podía también observar el video-tutorial How to make o el póster titulado You can do your own variations, que mostraban los pasos a seguir para conseguir la fabricación de los asientos, o también centrar su atención en la serie de dibujos fresados en madera que se encuentran en la pared: Bus (entropía I), Avión (entropía II), Parlamento (entropía III) y Auditorio (entropía IV). Estos dibujos mostraban procesos de dispersión de los asientos en cuatro espacios distintos y significativos, de la misma forma que ocurría en la propia sala, donde cada cierto tiempo se activa una vibración en los asientos que interfiere en el momento de relax de los espectadores, propiciando ruido y desorden.

Esta situación pretendía poner en estado de tensión al visitante, obligándole a efectuar una segunda lectura de los objetos de la sala, haciéndole comprender porqué los asientos dónde estaba sentado están contruidos a partir de pallets y porqué estos estaban desordenados respecto a la cuadrícula dibujada en el suelo.



Esperar a que todo tiemble, 2016
20 asientos de 30 x 30 x 50cm (cada uno)
20 asientos construidos con pallets de madera
policromados, ruedas, vibradores, cables,
circuito electrónico.



Vista de la exposición después de unos días.



Bus (entropía I), 2016
Fresado en madera de contrachapado
Serie de diez (21 x 29,7 cms cada uno)



Avión (entropía II), 2016
Fresado en madera de contrachapado
Serie de diez (21 x 29,7 cms cada uno)



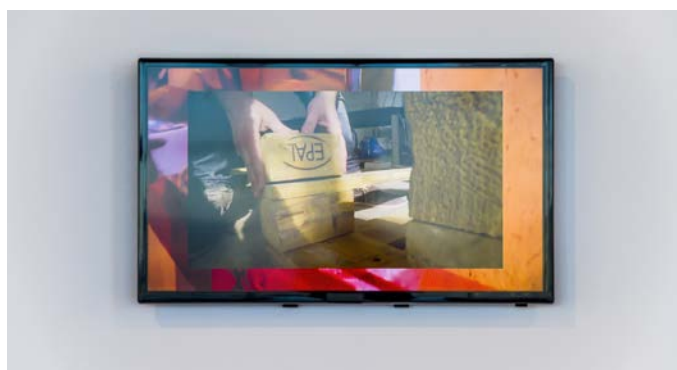
Parlamento (entropía III), 2016
Fresado en madera de contrachapado
Serie de diez (21 x 29,7 cms cada uno)



Auditorio (entropía IV), 2016
Fresado en madera de contrachapado
Serie de diez (21 x 29,7 cms cada uno)



You can do your own variations, 2016
Impresión off-set en color rojo
Serie de 400 (70 x 100 cms cada uno)



How To Make, 2016
Vídeo monocanal
2' 55"



EUR – EPAL, 2016
Tacos de madera policromados
Medidas variables

LA CIUDAD DEMUDADA, 2015 – 2016

La Ciudad Demudada (2015 - 2016) fue un ciclo de cultura crítica entorno a la ciudad de Málaga que coordiné junto a Chinowski Garchana y Fernando G. Tamajon (Malaventura). El proyecto tuvo como principal objetivo la búsqueda de esa Málaga subterránea, al margen de relato oficial centrado la construcción de una identidad entorno al turismo cultural. Para ello se decidió abrir el proceso de documentación y producción, contando con invitados como Rogelio López Cuenca, Jaron Rowan, Julia Ramirez, Edu Serrano, José Pérez de Lama, Jorge Dragón, Luis R. Padrón, Beatriz García, Domenico Di Siena, Diana Padrón, Lorenzo Sandoval, el colectivo Zaramari, Kamen nedev, Juan Cantizzani, Jose Luis Espejo, María Andueza, Xoán-Xil López o el Niño de Elche con Los Voluble, etc. Voces que, con sus ponencias, talleres y conciertos, hablaron sobre cultura como marca, derecho a la ciudad, memoria, cartografía crítica, ruido y escucha atenta, espacio público y sobre reciclaje creativo y también político.

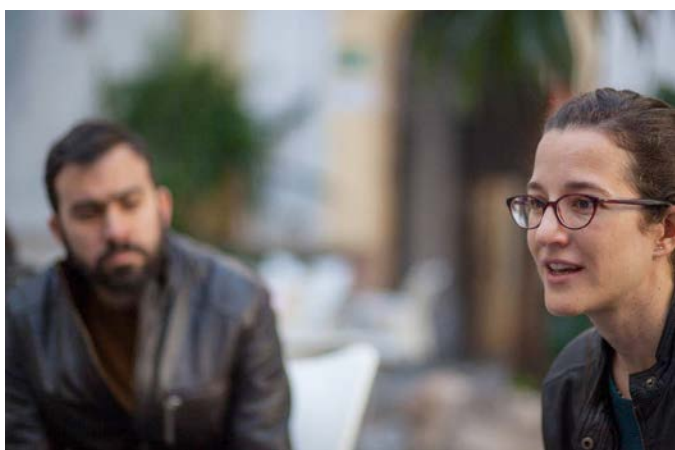


La Remezcla, 2016

Madera, cintas plásticas, barro cocido, lámparas y múltiples materiales



Intalación/performance que sirvió de conclusión al ciclo



Algunas imágenes de las diferentes actividades que se desarrollaron durante *La Ciudad Demudada*, 2016

HOW TO MAKE A DOME, 2015

How To Make a dome gira en torno al proceso de construcción de la cúpula geodésica, un modelo arquitectónico diseñado por el norteamericano Buckminster Fuller en los años 50 del siglo pasado. Este diseño se difundió rápidamente a través de la publicación de diferentes manuales, de forma que se utilizaba simultáneamente en el ámbito oficial –por ejemplo, el pabellón de EE.UU. en la Exposición Universal de Montreal (1968)– y en el cotidiano –caso del asentamiento hippie *Drop City*–. Esta divulgación llega aún hasta nuestros días en forma de video-tutoriales que circulan por internet, unos archivos de los cuales me he servido para recuperar este modelo de cúpula.

En la entrada de la exposición nos encontramos con la instalación *Droppers* título que coincide con el nombre que recibían los habitantes de *Drop City*. La pieza consiste en una reproducción de una ciudad ficticia, realizada siguiendo la metodología del proyecto *Inopias*; a partir de objetos encontrados en el entorno en el que se ha llevado a cabo: tubos de cartón, tacos de madera, lámparas esféricas (que recuerdan a las cúpulas) y reproducciones de la propia cúpula geodésica. También en la entrada encontramos una copia de *Bucky C60*, una de las fotografías de la serie *Inopias* que también está basada en la figura de Buckminster Fuller.

Más adelante encontramos dos series de fotograbados. En la primera serie de diez fotograbados, titulada *2.682.235 29* como el número de registro de la patente de que Fuller en junio de 1954, se han superpuesto distintos ejemplos de utilización de este tipo de cúpula, desde edificios y monumentos emblemáticos hasta cúpulas auto-construidas por usuarios anónimos.

La segunda serie de fotograbados se titula *White 3V* y consiste en una serie de veinte fotograbados que recogen la construcción de una cúpula geodésica. Estas imágenes se han obtenido a partir de un vídeo que registra en time lapse la construcción de una cúpula el centro de la *Plaza de Tito en Velenje* (Eslovenia) en el 2012. Esta serie se expone también como gif animado en la exposición.

Ambas obras han sido realizadas en color azul. La utilización de este color pone en común diferentes momentos en la historia de la transmisión del conocimientos por medio de diferentes técnicas de estampación. El color azul era el utilizado para la realización de los *blueprints*, técnica basada en la cianotipia, que se utilizaron para la copia de planos de ingeniería y arquitectura hasta la década de 1980. Precisamente los blueprints se utilizaban como «copias de plano» que se entregaban en la oficinas de patentes para registrar una innovación. Aún se pueden consultar algunas de las patentes de Fuller realizadas en esta técnica.

Estas técnicas fueron sustituidas posteriormente por las copias heliográficas, risográficas y xerográficas. La xerografía y la risografía eran las técnicas en las que se basaban las fotocopiadoras con las que Stewart Brand y Lloyd Kahn publicaron para difundir diferentes metodologías de construcción de cúpulas geodésicas.

Por último lado el color azul hace referencia al color #0000ff o «azul puro» en código hexadecimal. Este color es el utilizado por defecto en los hipervínculos, elementos que sirven de enlace entre diferentes páginas web en Internet. Con este color, así como con la incorporación de la imagen en formato gif a la exposición, se ha querido hacer referencia a la forma en la que se distribuye en nuestros días la información en Internet.



Bucky C60, 2013
Impresión Digital sobre papel baritado.
100 x 70



How To Make a dome, 2015
Técnica mixta
Medidas variables



2.682.235 29, 2015
Serie de diez fotograbados.
21 x 29,7 cms



White 3V, 2015
Serie de veinte fotograbados (14,8 x 21 cm cada uno) y un gif animado
Medidad variables

NUESTROS REINOS ESTABAN VIVOS EN LA IMAGINACIÓN DE CADA UNO, 2013

Este proyecto se realizó durante la residencia «Who makes Europe», en Matadero Madrid. Este programa fue coordinado por la comisaria Susanne Hinrichs y reflexionan sobre el tema de la europeidad en el contexto contemporáneo.

Durante la residencia se analizó el conflicto de diversas identidades a escala nacional y europea desarrollando una reflexión sobre la situación actual de Europa. Temas como de la crisis económica, la brecha norte-sur, los rescates y los Estados denominados PIGS. Siguiendo diferentes posicionamientos con los que había abordado la temática europea en anteriores trabajos – como 27 dudas – se propuso realizar una construcción siguiendo la metodología de la serie Inopias. La idea estaba basada en la desconfianza en la construcción burocrática de la unión europea, por lo que finalmente se buscó otro tipo de modelos constructivos como los del movimiento 15M y en general el movimiento “Occupy”. Finalmente el proyecto se desarrolló como un trabajo de construcción que se alargó dos semanas y en los que se utilizaron elementos encontrados en los almacenes de Matadero y materiales, como lonas o materiales encontrados, que este movimiento utilizó durante el asentamiento en la Puerta del Sol.



Vista de la instalación en Matadero Madrid.



Detalle.

INOPIAS, 2012 – 2015

El proyecto Inopias pretende desarrollar una serie de fotografías de maquetas realizadas de forma casual en diferentes entornos domésticos, que representen ciudades imaginarias realizadas con materiales pobres como material reciclado, papel, cintas adhesivas, luces, etc.

En la serie Inopias se pretende hacer un ejercicio de imaginación planteando modelos ideales, ficticios o utópicos desde una posición íntima con la intención de ejercitar nuestro derecho a imaginar unas estructuras diferentes. A continuación se muestran una selección de piezas de la serie.



Ciudad de Vacaciones, 2012



El sueño apenas duró siete años, 2014



Carpio, 2013



Katal-Huyuc, 2012



P.O.L. Pavillion, 2013



Bucky C60, 2013

ÁREAS GRÁFICAS, 2004 – 2008

Entre el 2004 y el 2008 realicé, bajo este título, una serie de intervenciones en espacios públicos mediante el adhesivado de vinilo y cinta americana en el suelo. El propósito de la serie es la construcción de lugares mediante la señalización y la organización de los mismos. Esto lo consigo jugando con su sintaxis y mezclando la señalización pública con otros tipos de organización gráfica del espacio (tableros de juegos, espacios deportivos, interfaces gráficas...)

Cada vez son más frecuentes los lugares que están pensados para albergar grandes cantidades de personas (ya sea para comer, comprar o dirigirse de un lado a otro), así mismo la calle es cada vez más un lugar de tránsito y no de experiencia. Estos espacios que Augè denomina “no-lugares”, son en mi opinión, los lugares de nuestra “nueva identidad”, (anónima, homogénea y global). Construyen un territorio desligado de cualquier identidad local, siendo similares en todo el mundo y utilizándose de forma similar. Son lugares para el flujo o la espera, el resultado de más altos niveles modernos de orden y estructuración de la realidad. Por otro lado resulta curioso que, de la misma forma que en internet nos relacionamos con el espacio virtual por medio de recursos gráficos, el espacio físico también es cada vez más gráfico e individual, como ejemplo solo basta pasarse por cualquier Mc Donalds cercano a casa. Ciertas especializaciones actuales del diseño lo atestiguan: identidad corporativa, diseño de interfaces gráficas, o gráfica de entornos.

De Certeau define las estructuras tecnocráticas como las que imponen a los espacios modelos de organización, convirtiéndolos en lugares abstractos (sin memoria ni identidad). A estas contraponen lo que denomina “técnicas”, que son las diferentes formas de utilización de esas estructuras. Estas tácticas las define como una forma de libertad del individuo, que implica una actitud personal activa, una utilización de la pequeña porción de poder que tenemos dentro del sistema y lo más importante, que solo es controlable a cierto nivel por esas mismas estructuras.

La idea básica de las Áreas Gráficas es, por tanto la construcción de lugares (igualmente abstractos y simulados) mediante la señalización y la organización de los mismos, pero para que funcionen como “máquinas de subversión” (como diría Guttari). Esto lo consigo jugando con su sintaxis y mezclándola con otros tipos de organización gráfica del espacio (tableros de juegos, espacios deportivos, interfaces gráficas...)

John Huizinas, en su “Homo Ludens” define el juego como: “una acción que se desarrolla dentro de ciertos límites de tiempo, espacio y sentido, en un orden visible, según reglas libremente aceptadas y fuera de la esfera de la utilidad o de las necesidades individuales”. El concepto de juego me parece interesante por su posibilidad de ampliar la imaginación. Al juego podríamos clasificarlo como “momento antropológico” pues da lugar a la construcción personal, es una forma de convertir comportamientos alienados, homogéneos e individuales, una manera de desarrollar sujetos que no encajen en lo “normal” y que necesiten “nuevas estructuras”.

Mediante las Áreas Gráficas intento contaminar los lugares normales mediante pequeños paréntesis en las actitudes impuestas como normales, creando así espacios de deseo y comunicación. Las Áreas Gráficas podrían entrar dentro de lo que Foucault llamaba heterotopías: espacios que “suspenden, neutralizan o invierten el conjunto de relaciones que se encuentran en ellos representados, reflejados, pensados”. Foucault las definía como “utopías hechas realidad”, lugares abiertos dentro de una sociedad cuadrículada. Propongo, entonces, un paso de los “no-lugares” de Augè a los lugares “utópicos” de Foucault. Son algo parecido a la puerta que Truman (el personaje de Jim Carrey) encuentra al final de la película. Esta es tan falsa como el resto del decorado donde Truman vive, pero le da la opción de salir de allí. Yo, por mi parte, no ofrezco una puerta a la “realidad”, pero quizás alguna pequeña ventana en nuestro decorado habitual.



Antes que nada, 2005



Decálogo para ser tu ídolo, 2004



Solo en la ciudad, 2004



IHC, 2003



Solo en la ciudad 2.0, 2004