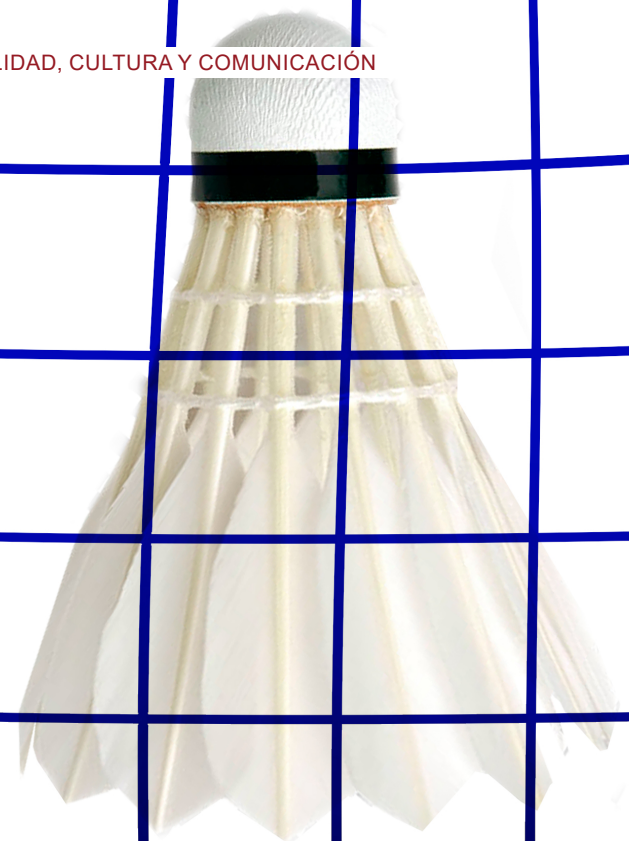




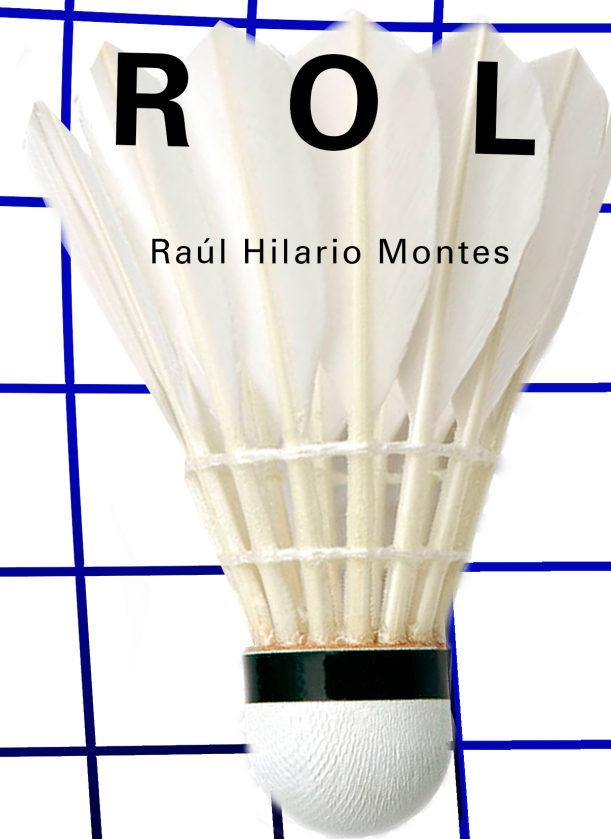
UNIVERSIDAD DE
MURCIA

VICERRECTORADO DE CALIDAD, CULTURA Y COMUNICACIÓN



T I R O L I N A

Raúl Hilario Montes



cultura

aula
artes plásticas y visuales

ES
UM

MU
CULTURA
EST

Bankia

FUNDACIÓN
CAJAMURCIA

Agradecimientos
Servicio de Cultura

ORGANIZA

Universidad de Murcia
Vicerrectorado de Calidad,
Cultura y Comunicación

LIBRO DE ARTISTA

Colabora
Aula de Artes Plásticas y Visuales

Textos
Raúl Hilario Montes
Javier Iáñez Picazo
Mario Caballero Pérez
Enrique Res

Fotografías
Raúl Hilario Montes

Maquetación
José Manuel González Herrero
Servicio de Cultura
Universidad de Murcia
Raúl Hilario Montes

ISBN
978-84-09-20800-5

Libros de Artista

Instalación

Tirolina

Raúl Hilario Montes

Del 15 de enero al 21 de febrero, 2020

Aula de Artes Plásticas y Visuales
Vicerrectorado de Calidad, Cultura y Comunicación



TIROLINA

Rampa: Elemento de la arquitectura o de la ingeniería que permite vincular dos lugares que se encuentran a diferente altura. Lo que ofrece la rampa es un camino descendente o ascendente para trasladarse de un espacio a otro. Un tobogán.

Tirolina es un salto al vacío donde me dejo llevar por las sollicitaciones del terreno y los encuentros psicogeográficos; que animan la existencia de comportamientos lúdico-constructivos. Un viaje con la actitud “del que mira” donde recolecto objetos industriales para buscar todas sus posibilidades y crear nuevos espacios de relación. Una experimentación en la que, mediante la instalación escultórica, subrayo los conceptos investigados que se distorsionarán a medida que se interpreten y se trasformarán mediante el diálogo y la ampliación de conceptos.

Ya que no existe la escisión entre el espacio y el tiempo, hace que me cuestione la dualidad como principio y explorar sus límites. El límite es un espacio donde se toca lo antagónico, y ahí surge un equilibrio, en este punto es donde surgen nuevos lenguajes. Los idiomas, existen para medir el mundo y al principio siempre son reductivos, intentan transmitir una gran cantidad de información con la menor cantidad de palabras y dígitos posibles para ampliar su significado más adelante.

Comida, sexo, NASA, familia y más

Javier Iáñez Picazo

«Desde que en 2012 se confirmó la existencia del bosón de Higgs, se sabe que el vacío no es la nada»

Teoría general de la basura (cultura, apropiación, complejidad)
Agustín Fernández Mallo

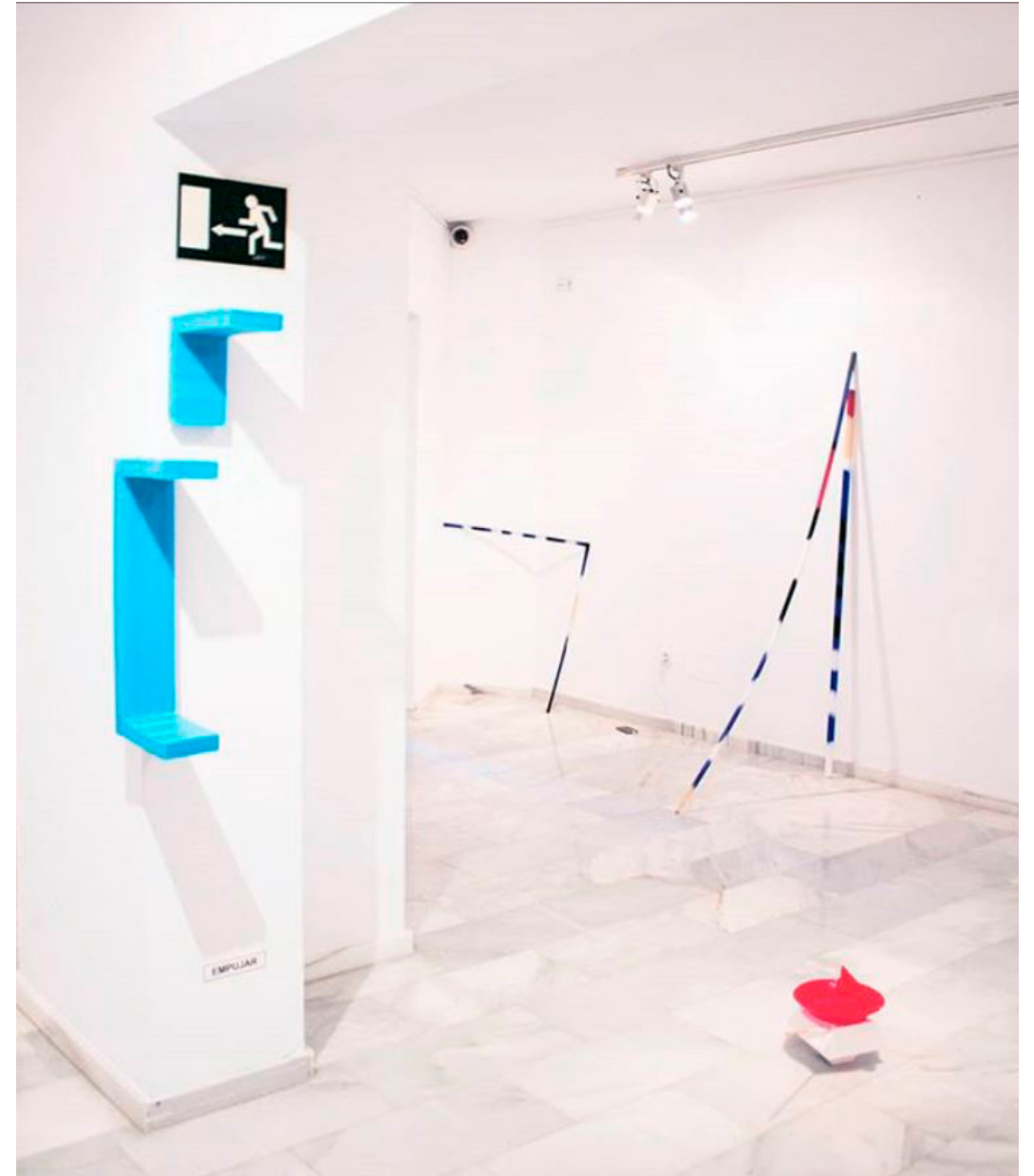
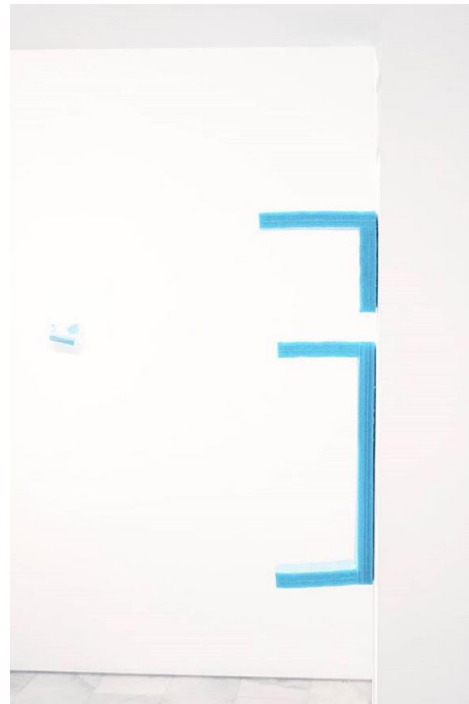
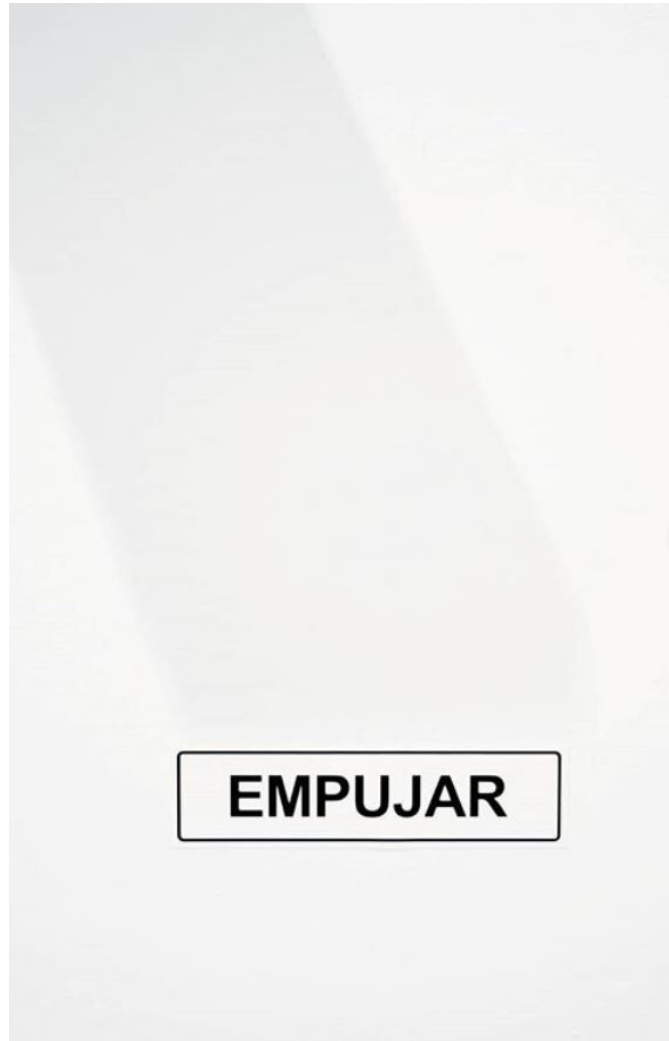
Podríamos condensar la obra de Raúl Hilario (Córdoba, 1997) en dos conceptos que se encierran en el tamaño de una partícula elemental: la *física* y el *vacío*. El artista se encarga de aprovechar la física cotidiana para experimentar con ella, desafiarla y, por encima de todo, pasarlo bien. Las obras de Raúl Hilario no son piezas terminadas, son testigos de un proceso entero donde el artista ha querido enfrentarse al espacio, el tiempo, la gravedad, el equilibrio y la percepción visual de la fenomenología física. Es imposible (y erróneo) abarcar su obra entendiendo cada pieza como una entidad individual; es necesario experimentarla como todo un espacio intervenido, un conjunto de fenómenos que se manifiestan a través de residuos elegantemente camuflados de objetos industriales impolutos. Por lo tanto, su obra nunca es cerrada y siempre está sujeta a transformaciones continuas, ya sea por la propia acción del artista, del espectador o de la lógica física. Su proceso puede llegar a hacerse interminable, tan tedioso como admirable (cada vez que lo veo trabajar, sufro por el incansable proceso de *ensayo y error*). Su interés principal descansa en el equilibrio –ya sea formal, conceptual o cromáticamente hablando–, en el punto intermedio de cualquier proceso de traslación: tirolina, tobogán, salto, etc., es decir, cualquier proceso que vaya desde un punto A

.....a un punto.....
B, recreándose en todo lo que ocurre entre ambos extremos. Este recorrido es fundamental en su producción tanto para él, a la hora de realizar sus espacios, como para el espectador, a la hora de moverse por ellos, descubriendo la omnipresencia del elemento temporal-espacial.

Pero es el tema del vacío lo que realmente me interesa de la obra de Raúl Hilario, porque sus residuos industriales están repletos de tensiones, atractivas e insoportables, pero sus envasados al vacío están llenos de contradicciones. Sus objetos vienen a recordarnos que «el vacío no es la nada», y no es tarea fácil enfrentarse a tal paradójica verdad y ofrecer un carácter abierto que soporte tantas lecturas: los envasados al vacío nos hablan de la industria agroalimentaria, del desarrollo tecnológico espacial civil, de los lazos interpersonales familiares, de nuestras relaciones afectivo-sexuales, de lo que comen los astronautas, del triunfo del hieratismo y mucho más. Todas estas aporías sobre el vacío tienen su origen en la comida envasada que Raúl recibe de su familia, que realizan un envío ocasional después de su tradicional matanza. Un claro ejemplo de esta dicotomía entre *lo vacío* y *lo lleno* se materializa en las bolsas envasadas al vacío que contienen pelotas de plástico rellenas de aire; así, Raúl consigue envasar el aire al vacío. Sus objetos se encuentran en una cárcel de aire (o mejor dicho, *cárcel sin aire*) donde el oxígeno desaparece, pero no asfixia el contenido: lo suspende en el tiempo, lo fija en el espacio y lo anula pero sin eliminarlo. No resulta un acto cruel, ni banal, y su aparente frialdad puede desembocar en cierto exhibicionismo que es en realidad falso: si las vitrinas se encargan de sacralizar el objeto, el envasado al vacío lo *mundaniza*. Nos recuerda nuestra ridícula condición, la circunstancia de suspensión en el vacío que desemboca en el despojamiento del objeto de todo su carácter funcional, reduciendo de nuevo el elemento a residuo camuflado de elegante diseño industrial. La verdad es que sin aire, no somos *nada*.









El manejo del plato chino es sencillo, en cinco minutos seremos capaces de acelerarlo con giro de muñeca. A los niños pequeños les cuesta acelerar-lo con la muñeca, pero no con la mano.

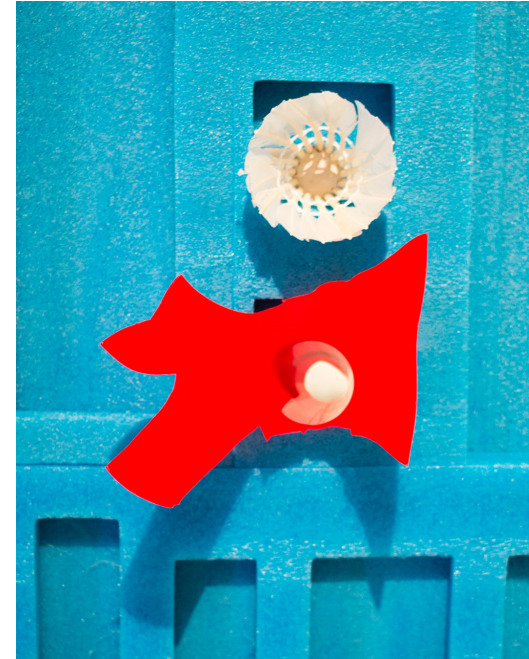
Pases y lanzamientos:

Plato sobre el dedo: Con el plato acelerado y en equilibrio sobre el palo, cambiar el palo por un dedo. El dedo debe permanecer firme en el centro del plato.

Batalla: Con el plato acelerado y en equilibrio sobre el palo, jugar a la Batalla.

Todos los platos a una sola persona: Aceleramos los platos y se los ofrecemos, uno a uno y con el palo, a un compañero.

El objetivo es conseguir que el compañero pueda sostener a la vez el máximo número de platos a la vez.



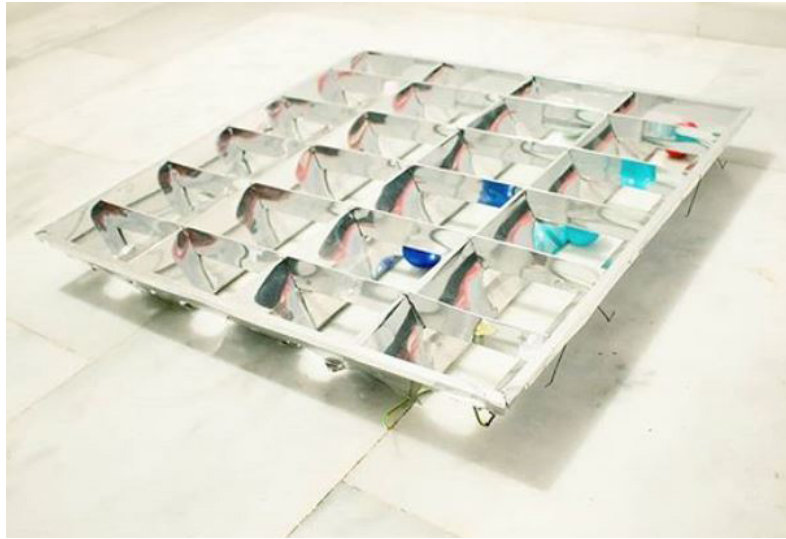
FASTPASS

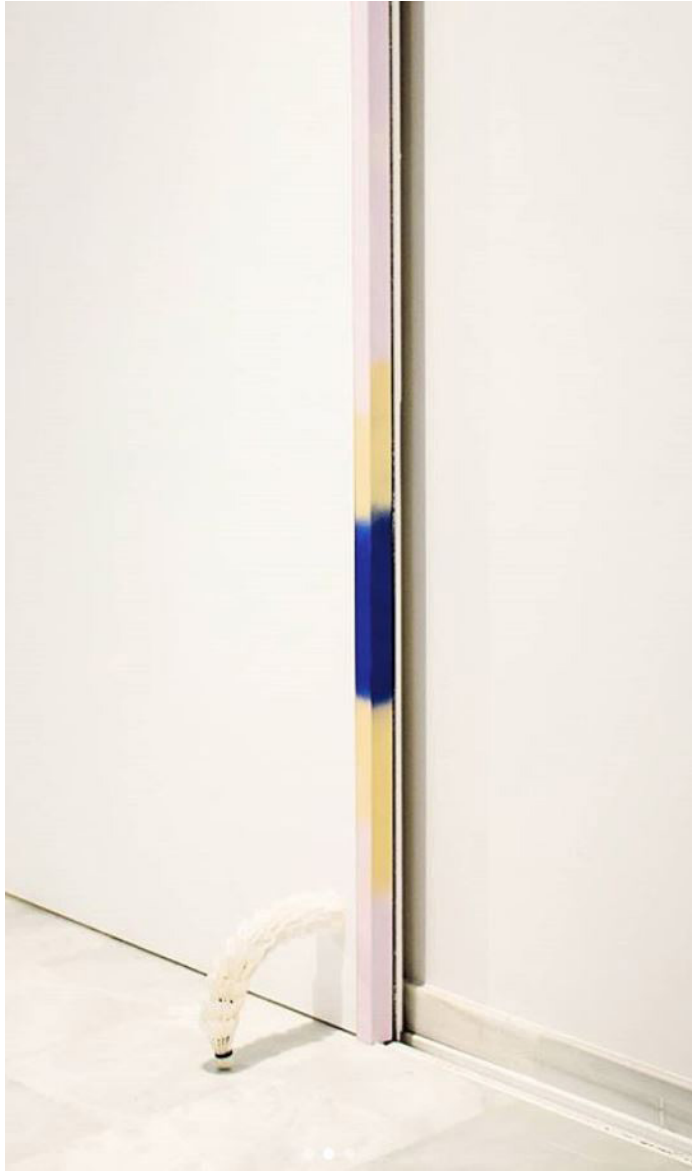
El funcionamiento de este servicio es sencillo, solo necesita su entrada al parque y seguir los siguientes pasos:

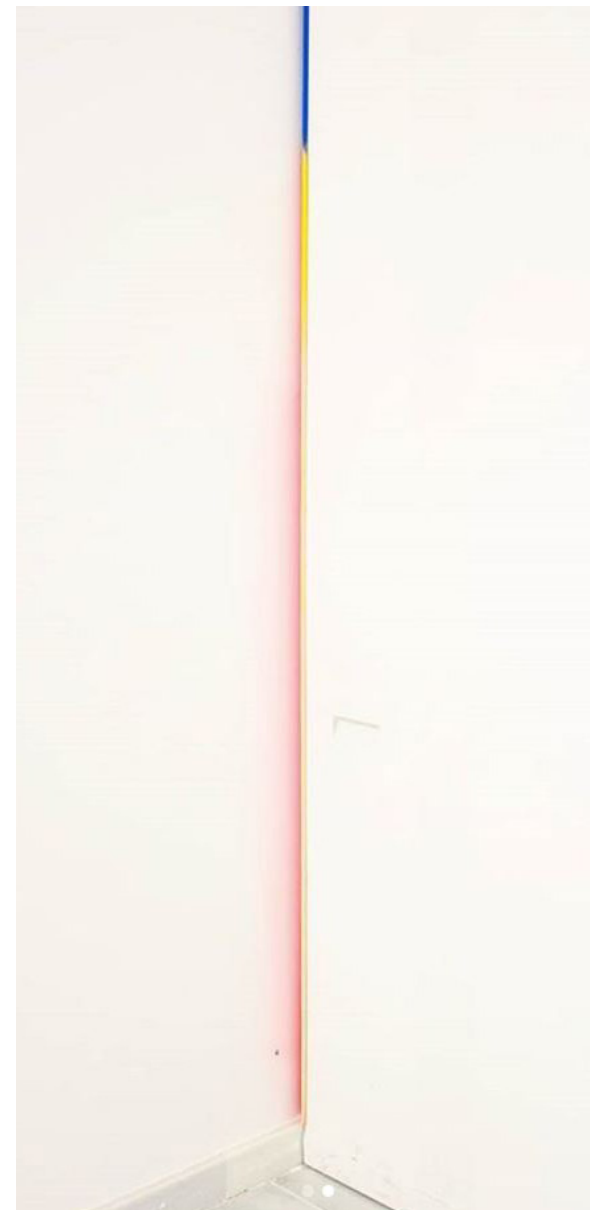
1º Comprobar los tiempos de espera. Según el tiempo decidirá si hacer la cola o solicitar el FASTPASS.

2º Solicitar el FASTPASS. Si hemos decidido solicitar el FASTPASS, accederemos a las máquinas expendedoras donde introduciremos nuestra entrada, tras lo cual se nos imprimirá un boleto de FASTPASS con el rango horario al que deberemos volver para acceder a la atracción. Se nos ofrecerá un rango de 30 minutos. Retire nuevamente su entrada.









Con(tra) Google Maps

Mario Caballero Perez

Miles de obreros apiñados, acompasados al mismo ritmo machacón, cansino, eternamente cabizbajos. El inicio de la película *Metrópolis* de Fritz Lang siempre me ha parecido la parte que auguraba un futuro más sombrío y cercano. No han llegado los coches voladores, no ha llegado el auge de los autómatas, pero sí que nos ha caído como una losa encima el móvil, lo que no nos hace levantar la mirada. No es nada fuera de lo común entrar a un autobús, a un metro, o cruzar un paso de cebra en el que no le veamos la cara a nadie. Tampoco vengo a hacer una apología antimaquinista de la que el Rey Ludd se pueda sentir orgulloso, pero sí que vengo a hablar del caminar. Del cómo caminamos y de cómo hemos perdido el rumbo al llevar siempre un rumbo fijo.

Todos conocemos Google Maps: viene en nuestro teléfono instalada de serie, y si no es el caso, la buscamos rápido porque el Maps de iOS es una bazofia. Su uso varía: desde personas que nunca lo usan, ya sea porque viven en ciudades pequeñas o controlan muy bien las maneras de llegar a sus destinos o el transporte público que han de usar; gente de costumbres que se adhieren a una ruta fija para toda su vida, porque es la que han elegido o la que les han enseñado o la que les impone el transporte público; personas que lo utilizan en momentos concretos, el usuario casual, como por ejemplo cuando viajan y se encuentran en ciudades que se escapan de su control, para ir a sitios que no conocen en momentos de necesidad; y por último, existe un tipo concreto de persona que hace un uso del Maps enfermizo, perturbador, analítico, que encuentra en la aplicación una manera de satisfacer su obsesión por el espacio, las rutas y como lo ocupamos. El que escribe estas palabras se encuentra en este último grupo. No sé si soy el único, si he formado una *One Man Army* en la que me enfrento al mundo en esta lucha sin sentido alguno, como todo lo que siento que escribo desde que descubrí que no podía huir de la posmodernidad. Aun así, el espacio me ha obsesionado, me obsesiona y me seguirá obsesionando, y como yonqui que soy, Google Maps es la metadona que calma mi sed, pero que me sabe a poco.

Soy una persona llena de contradicciones: estoy haciendo un escrito apologético contra Google Maps como herramienta neoliberal que nos adoctrina y aliena la experiencia del espacio y no puedo vivir sin usarlo. Soy un obseso de las rutas, del movimiento eficiente, de la proyección del espacio; prever a la máquina, vencer a la máquina, intentar entender el algoritmo que me vigila los pasos y pisa los talones. Esta adicción culpable de la que soy partícipe ha hecho que me plantee todo lo que me pierdo cuando hago caso al Maps, todos los encuentros fortuitos que se han perdido en las arenas del tiempo, todos los descubrimientos que se habrán producido en universos paralelos, pero no en el mío. Cada vez que decido tomar una calle y no otra, dos futuros se disponen ante mí: uno que me lleva a no sé dónde y otro que no sé a dónde me lleva. De un punto A hasta un punto B, la ciudad me ofrece cientos de posibilidades, que se fragmentan en miles de pequeñas decisiones que, si se hacen conscientemente, pueden resultar abrumadoras.

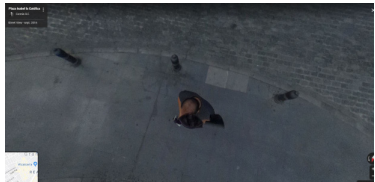
Soy una persona llena de contradicciones: estoy haciendo un escrito apologético contra Google Maps como herramienta neoliberal que nos adoctrina y aliena la experiencia del espacio y no puedo vivir sin usarlo. Soy un obseso de las rutas, del movimiento eficiente, de la proyección del espacio; prever a la máquina, vencer a la máquina, intentar entender el algoritmo que me vigila los pasos y pisa los talones. Esta adicción culpable de la que soy partícipe ha hecho que me plantee todo lo que me pierdo cuando hago caso al Maps, todos los encuentros fortuitos que se han perdido en las arenas del tiempo, todos los descubrimientos que se habrán producido en universos paralelos, pero no en el mío. Cada vez que decido tomar una calle y no otra, dos futuros se disponen ante mí: uno que me lleva a no sé dónde y otro que no sé a dónde me lleva. De un punto A hasta un punto B, la ciudad me ofrece cientos de posibilidades, que se fragmentan en miles de pequeñas decisiones que, si se hacen conscientemente, pueden resultar abrumadoras.

Izquierda, derecha, seguir recto, subir por esta paralela, bajar por la otra. Si entro en esta calle me desvío y me alejo de donde quiero llegar, pero ¿tanta prisa tengo por llegar? ¿Y si encuentro algo que cambia mi vida en la calle que no he tomado? ¿O en esta? Nunca lo sabré. Tampoco me agobia.

La vinculación emocional con el espacio es algo complejo, abstracto, que se ha enfrentado desde la antropología, desde la geografía, o el propio arte, incluso desde la política. El espacio público y su diseño, ya desde antes de las vanguardias ha sido de gran interés para muchos: socialistas utópicos y falansterios, las ciudades futuristas de Sant'Elia o la organización de las ciudades de Le Corbusier y Niemeyer nos sirven para ilustrar como es un leitmotiv de lo que nos hace humanos: nuestra relación con el medio, nuestra interpretación de lo que nos rodea y qué hacemos con ello.

A pesar de ello, en mi gregarismo, en mi automatismo, acabo encontrando rutas en las que me siento cómodo, de las que me acabo apropiando y normalizando. Mi búsqueda nace de la eficiencia algorítmica de una aplicación móvil, algo que si sigo al pie de la letra siento que me aprisiona, que me enjaula y que no deja liberar mis afectos por los espacios que recorro. Poco a poco voy transicionando a los espacios que me llaman, a las calles que me hablan y me piden que las recorra. La topofilia genera un sentimiento identitario con calles que jamás han sido mías, que no tienen que ver conmigo, pero que forman parte de mí. La ciudad, en su complejidad, en su bullicio, me habla, y me pide que me encuentre con ella.

Sin romantizar el mapa de papel, suponía al menos un esfuerzo: el de ser interpretado, el de ser entendido, el de realizar de manera personal la ruta. El GPS y el giroscopio de nuestro teléfono hacen todo eso por nosotros. Sigue la flechita azul y ~~el camino de baldosas amarillas que llevan a la nada~~ los puntitos y llegarás a tu destino, nos avisa la voz anodina que no es capaz de distinguir qué palabras son llanas, agudas o esdrújulas. Cómo nos enfrentamos al espacio, cómo lo sentimos, se ha atrofiado en cierta manera por el uso de nuevas tecnologías, que nos dirigen, nos conducen y no nos permiten equivocarnos. Estas rutas predeterminadas capan el derecho inalienable de perderse, de experimentar, que no deja de ser una extensión, una dilatación temporal del derecho al juego del niño. Dejamos de jugar cuando dejamos de perdernos, dejamos de descubrir cuando dejamos de estimularnos. Y en ese proceso de seguir jugando, de seguir siendo niños, la ciudad puede ser nuestro parque infantil.





Enrique Res

«Quiero hacer una nave espacial, y lo que se queda por el camino es lo que muestro».

Sería impensable que alguien se convirtiera en creador de algo de lo que no ha sido ávido consumidor previamente, y Raúl ha resultado ser un productor en potencia.

Mientras discurríamos acerca del recorrido, el salto y los toboganes, no podía dejar de pensar en esos videojuegos en primera persona en los que el jugador se hace consciente 'in media res' y, con más intuición que información anticipada, explora todos y cada uno de los recovecos mientras obedece –de buena gana– la disposición lineal del camino que le ha sido impuesto. En ese sentido y aunque todo tiene un final opinable, el proceso se revela crucial a la hora de evaluar nuestra experiencia visual y táctil a lo largo del paseo. «Tirolina» tiene mucho de esto, pero con lo memorable de una buena pieza de diseño estético y espacial.

Los juegos de equilibrio y tensión generados no solo por la disposición de los objetos, sino por las formas y los colores elegidos y las relaciones que se establecen entre ellos nos hablan de un constante tira y afloja con el espacio y el espectador, en un proyecto que más que 'site-specific' me atrevería a denominar como 'contingente al contexto', ya que en último término es éste el que ayuda al artista a decidir qué sucede y qué no. Así, las trampas quedan puestas, los anzuelos son lanzados y es el público el que descubre, aunque Raúl también se permita sorprenderse.

Mediante el uso del objeto encontrado se vuelve a evidenciar la importancia del camino, pero uno conformado por un andar atento y observador, ingenioso, que con vistas al futuro atiende, reflexiona, selecciona y escoge para poder intervenir, disponer y colocar posteriormente. Encontramos en la muestra un gusto visual y una escenificación casi inmaculada, tan solo propio de un artista entregado a sus verdaderos intereses, en este caso esta suerte de videojuego en el que se «siente flotando mientras contempla todo desde arriba».

Hasta ahora, la basura espacial nunca me había resultado tan atrayente.



RAÚL HILARIO MONTES AGUILAR

Priego de Córdoba (Córdoba), 1997

raulhilariomontesaguilar@gmail.com

<https://www.instagram.com/ponoje3102/>

EDUCACIÓN

2020 Grado Bellas Artes, Universidad de Granada “Alonso Cano”

2019 Erasmus+, Akademia Sztuk Pięknych, Varsovia (Polonia)

EXPOSICIONES INDIVIDUALES

2020 “Tirolina”, convocatoria Proyectos Expositivos Universidad de Murcia, Sala ES/UM (Murcia)

BECAS

2020 “ALRASO20: Al Puchero”, Beca de coordinación y formación en la residencia de verano para estudiantes de arte. El Valle de Lecrín (Granada)

2019 “Dibujando la Música”, Manuel de Falla, 17º Festival de la Música Española de Cádiz.

EXPOSICIONES COLECTIVAS

2020 “Noise is (not) Data”, Festival de Arte en Streaming. Proyecto “oficinas” de La Madraza y Casa de Porras. (Granada)
“Fajalauza20: de aquellos barro, estos lodos”, Palacio del Almirante (Granada)
“Aguas Residuales”, Sala Exposiciones Facultad Bellas Artes de Granada

2019 “BAG19: 3rd”. Festival de Arte Internacional, Facultad de Bellas Artes de Granada “Alonso Cano”
“Taperwere”, Sala (J)Aula Libre (Granada)
“Plastika19”, III Certamen Internacional de Arte, Museo do Mar de Vigo (Galicia)
“A la Calle”, Proyecto Generación Bellas Artes, Casa San Matías (Granada)

2017 Certamen Muestra Joven, Carnicerías Reales, Priego de Córdoba (Córdoba)

COMISARIADO

2020 “Noise is (not) Data”, Festival de Arte en Streaming, Equipo C02 de La Madraza (Granada)
“Breathing”, La Madraza (Granada)
“Beats 2 Curate 2”, Festival de Arte en Streaming, Equipo C02 de La Madraza (Granada)

PUBLICACIONES

2019 Catálogo “III CERTAME PLASTIKA19”. DL: VG 629-2019