



# RAÛL MARTÍNEZ: LA TENDRESA DEL METALL

BARBARA SANSONE

Des de l'inici de la història, l'ésser humà ha tingut la necessitat de reproduir la natura, d'imitar-la, de comprendre-la, d'interpretar-la, d'expressar els sentiments i emocions que li inspirava, de tornar-la a crear en l'intent de superar els seus límits i acostar-se a les entitats divines, a desgrat de les formes i els noms que cada cultura, època o zona geogràfica els assignava. Aquest procés, que encara continua i s'anomena art, s'expressa «a través de diversos recursos: plàstics, lingüístics, sonors o mixtos» (Wikipèdia).

En el darrer segle, l'art ha començat a apoderar-se de les tecnologies procedents de diferents àrees de recerca (científica, bèl·lica...): així han nascut molts gèneres que abans no es veien i que permetien la introducció del moviment i de la interactivitat en les obres. Amb el pas de les dècades, hem assistit a moltes fases de desenvolupament d'aquestes noves tendències, però es poden reduir d'una manera molt simple a dues direccions oposades. La primera, fomentada per la cèlebre frase de Marshall McLuhan «*Medium is the message*», volia celebrar les noves tecnologies i sovint feia del seu ús la raó mateixa de ser de l'obra, el concepte que l'animava, el cor del missatge. Per això no podia durar. Les tecnologies van entrar a formar part de les nostres vides quotidianes i la democratització dels mitjans d'expressió i de les plataformes de distribució va provocar una proliferació tan gran de productes que pretenien ser art que aquest procés va deixar de tenir sentit i va fer necessària una inversió de camí.

En els nostres dies, estem assistint a una revaloració del concepte i del missatge, malgrat els mitjans que s'utilitzen per expressar-los. De manera que hi ha artistes que fan un ús realment interessant de les tecnologies, tot posant-les al servei de la idea encara que la seva presència sigui indispensable i insubstituïble, i altres que tornen a la simplicitat, a l'artesania, als materials pobres i als mecanismes més senzills. El nostre planeta s'està omplint cada dia més d'escombraries mecàniques i electròniques molt difícils d'eliminar, i per això hi ha una tendència nova i interessant que fa servir aquests residus per donar-los una nova vida, un nou sentit, una nova funció.

En aquest quadre de creadors que opten per la via de la simplicitat, pel reciclatge i per la renúncia a la tecnologia més espectacular, resalta a Catalunya el jove Raül Martínez, un dissenyador industrial amb el seu taller a Igualada que aprofita les seves màquines i els residus dels seus treballs per crear una fauna mecànica deliciosa.

Treballa al taller amb el seu pare i el seu germà, construint màquines industrials. Tot i que li agrada aquesta feina, no l'acaba de satisfer del tot, perquè no li permet expressar a fons les seves inquietuds creatives. A en Raül li agraden molt els animals, els observa atentament en viu i en documentals, i per això va arribar un moment que es va decidir a reproduir-ne els moviments amb els recursos que tenia: les mans, les peces de metall que quedaven per terra després d'una jornada de treball al taller, les seves màquines i la seva imaginació.

En Raül té un talent natural que li permet visualitzar un animal fet de metall abans de començar a construir-lo. No fa esbossos ni maquetes, sinó que comença de seguida a muntar l'animal que s'imagina, tractant els residus de metall, rovellant-los, enllustrant-los i experimentant amb petits motors que troba als abocadors per dotar-los de moviment.

La seva primera obra ha estat un món submarí ja guanyador de molts premis. Després de conèixer-lo en l'edició de l'estiu del Dorkbot de Barcelona, hem anat a entrevistar-lo al seu taller.<sup>1</sup>

—**El cavallet de mar és meravellós!**

—Gràcies. Consisteix en una protecció de cable que vaig trobar al carrer i el motor d'un eixugaparabrises. Aquest tiba el fil metàl·lic que fa que la cua s'enrotlli. El mecanisme és ben senzill. El cos consisteix en material metàl·lic reciclat. Òbviament, aquestes criatures es veuen més bé en les exposicions, on pots crear una il·luminació blavosa, com si fossin sota l'aigua, i amb una presentació curosament orquestrada.

—**Els seus moviments són molt sensuals, orgànics, en contrast amb la fredor que generalment caracteritza el metall de què estan fetes aquestes criatures.**

—Això és exactament el que intento aconseguir. I ho provo i ho torno a provar fins que obtinc un moviment suau que transformi i transfiguri la duresa del material. Al principi, vaig intentar aconseguir objectes més sofisticats, però aviat em vaig adonar que la senzillesa ho fa tot més interessant i atractiu. Quan algú veu un objecte mecànic, s'hi troba bé si entén com funciona i no l'aclapara.

—**Com funciona el teu procés creatiu? ¿Decideixes primer el que vols construir i després busques el material adequat, o bé les idees apareixen en funció del que trobes?**

—En general, començo pensant en un animal, construint-lo i buscant el material correcte, però a vegades no ho trobo. De tant en tant, acabo topant amb alguna cosa ben diferent del meu projecte inicial. Tot és experimentar! Provar coses i estudiar-ne els moviments. Per exemple, quan vaig fer les estrelles de mar, no sabia que crearia el moviment utilitzant aquestes peces. Mira, això són ressorts, peces de metall, esponges, i el seu mecanisme pertany a velles màquines de cosir. En vaig trobar una i vaig decidir utilitzar-ho, però no hi havia projecte. Tampoc no treballo amb esbossos ni amb miniatures: començo directament construint l'animal, cosa que generalment passa d'una manera espontània; llavors el modifico al mínim possible, només per millorar-lo, afegint-hi un reforç o una protecció i altres sistemes que facin els moviments més orgànics.

—**Passa el mateix amb l'estètica?**

—Sí, generalment poleixo les peces o les tracto amb àcids per rovellar-les i que s'assemblin a la imatge que tinc al cap. També m'agrada deixar-los en certa manera incomplets, perquè el públic pugui jugar amb la seva imaginació i pugui veure els mecanismes i les articulacions i així apreciar-ne el moviment.

—**Els ulls de les criatures són molt expressius. De què estan fets?**

—Normalment són coixinets, però no sempre. Vaig estar en una ferreteria on vaig veure dos topalls per a portes de plàstic negre i de seguida me'ls vaig imaginar a la cara de la granota...

—**També són remarcables els suports, que estan molt ben integrats en el treball, amb molta cura per als detalls.**

—Sí, m'agrada que tot sigui coherent: quan instal·lo els animals a les exposicions intento crear un ambient adequat. Faig una espècie de camí laberíntic que permeti als visitants descobrir-los a poc a poc. El peix de les profunditats, per exemple, no es belluga, però el seu *led* atreu els visitants quan està amagat a la foscor. Quan s'hi acosta algú, s'activa un sensor i tot d'un plegat s'encén la criatura, de manera que es produeix un efecte sorpresa.

1. Entrevista efectuada per Barbara Sansone i extreta de l'article «Raül Martínez: the tenderness of metal», publicada a *Digimag*, 48, octubre 2009: <http://www.digicult.it/digimag/article.asp?id=1604>. Trad. de Laura Falceto.

—Per què vas decidir activar les teves criatures amb sensors de proximitat i altres mecanismes «interactius»? Per què no fer servir interruptors o simplement deixar-los en moviment durant l'exhibició?

—D'alguna manera, m'amoïna la idea que en un museu la gent no pot tocar els objectes. Prefereixo que el públic s'hi senti involucrat, i m'he adonat que així se senten estimulats i volen interactuar. Quan surten de les meves exposicions, parlen de la seva experiència i durant la visita fan suggeriments de com activar les meves criatures. El peix, per exemple, requereix que el petit globus de la boca se li infla com una bomba. La majoria de vegades faig servir sensors simples que es poden trobar a qualsevol garatge.

—Aquí tenim dues bestioles que vaig veure a Dorkbot: el cranc ermità i el cargol. Sobretot el cargol té un moviment increïblement elegant i sensual. Quan crees un animal, ¿com t'ho empesques per reproduir la manera com es mou, amb un metall i uns mecanismes tan simples?

—Acostumo a observar l'animal de debò durant molta estona, ja sigui en directe o a través de documentals. Després intento simplificar el moviment per poder treballar en un sistema que el generi. Com pots veure, en les estrelles de mar i el cargol, sovint el moviment es torna més orgànic simplement fent servir molles. Fa poc vaig veure un documental sobre certes tortuguetes de mar i sobre com incuben els ous. Eren extremament dolces i delicades i vaig sentir que havia de reproduir aquell moviment maldestre de les seves aletes fent servir dos motors desalineats. Te n'ensenyaré el prototip, perquè encara no l'he acabat...

—Només fas animals marins?

—Fins ara sí, però aquí pots veure un llop, també en un prototip. Al principi s'arrauleix i després s'aixeca: ara ho fa d'una manera manual, perquè encara no hi he instal·lat els sensors. Ho veus? Aixeca el cap. La idea és que, quan algú s'hi acosti, aixequi el cap i udoli gràcies a una targeteta àudio que he trobat amb 20 segons de memòria.

A més estic començant a pensar que els insectes també poden ser interessants.

—Com funciona la granota?

—Gràcies a una palanca d'una porta corredissa i a un motor d'un eixugaparabrises. Les cames i la panxa descansen en un suport de polietilè que he pintat, i així flota. La portarem a banyar-se en un parc del centre de la ciutat. L'hauré de lligar amb algun fil transparent, perquè si no m'hauré de ficar dins de la font per recuperar-la. A vegades ho he de fer: és divertit, és com tenir una granota amb la corretja. Ja veuràs com la gent s'hi acosta per tocar-la, comentar-ho i fer-me preguntes. Un dia la portava al meu costat al cotxe amb el cinturó de seguretat cordat i vaig passar per davant de dos policies. Van mirar a dins i em van dir que continués, però els hi vaig veure a la cara que em preniem per boig.

—Què fas per promocionar-te, perquè la gent et conegui?

—Sóc bastant tímid i gandul a l'hora d'escriure sobre els meus projectes per entrar en un concurs i faig servir l'ordinador tan poc com puc. Tinc una espècie de website improvisada i poc temps lliure. Normalment, la gent que ha estat a les exposicions que he organitzat em truca. A vegades simplement me'n vaig a les institucions amb un parell de les meves bestioles i els dic que tinc una reunió amb la persona encarregada dels programes culturals; al principi em responen que no és veritat i em volen fer fora, però a poc a poc els empleats es van reunint al voltant de les criatures i al final s'adonen que el que faig és interessant. Això és el que vaig fer a l'Hangar de Barcelona i van acabar presentant-me a Dorkbot, on ens vam conèixer.

—És que ens va agradar molt! Bé, portem la granota a banyar-se?

—Oi tant que sí! I et convido a prendre alguna cosa al bar per compensar-te d'haver-me vingut a veure, i després et portaré a l'estació...

<http://www.ferroluar.com>

## **RAÜL MARTÍNEZ BETETA**

Nascut a Viladecans el desembre de 1977, actualment viu a Cal Xicot Xic s/n, de Jorba (Anoia). Telèfon de contacte: 615 560 816. ferroluar@hotmail.com.

*Ha fet estudis de muntatge d'instal·lacions per al reciclatge de materials procedents de residus; d'acoblaments mecànics; de disseny en programes 3ds informàtics; i de forja artística.*

*Ha rebut les mencions següents:*

- Primer premi amb Toni Martínez en beca Igualart'07
- Segon premi Ciutat de Viladecans, 2007
- Obra seleccionada en el certamen Reciclarte 2008 (Madrid)
- Obra seleccionada en el certamen Esculmetal 2008 (Huelva)
- Exposició seleccionada per la Generalitat de Catalunya 2008
- Primer premi en el certamen Ricard Canals, Piera, 2009

*Ha dut a terme les exposicions següents:* Igualada (2008); Cornellà de Llobregat (2008); Escola de Belles Arts Gaspar Camps (2008); Vilanova i la Geltrú (2009); Sala l'Escorxador de Lleida (2009); Jorba (2009); Vilanova del Camí (2009); L'Enrajolada (Martorell, desembre-gener 2009-10); i sala de Vilafranca del Penedès, 2010.

*Ha efectuat també els treballs següents:*

- Fabricació d'un titella gegant per a l'espectacle *Somnis d'Alicia*, per a la companyia Teatre Nu
- Fabricació de diferents peces per a l'espectacle *Avi Ramon*, per a la companyia Teatre Nu
- Fabricació de monstres articulats per a l'espectacle *Monstres monstruosos*, per a la companyia Teatre Tocdertruc.

**BARBARA SANSONE** és italiana i viu a Barcelona. Col·labora en diverses revistes i pàgines web de cultura digital, dirigeix el departament de recerca i desenvolupament d'una agència de màrqueting interactiu i està experimentant el món del *software* i del *hardware* lliure i del *physical computing*.





