SKATE AND DESTROY
de: Haroshi

UNO EXHIBITION

ARTE, SUBCULTURA, CREATIVIDAD | ART, SUBCULTURE, CREATIVITY

De: Angel Sanz

Exhibition n.II, season III
Skate and destroy by Haroshi

DESTROZAR Y VOLVER A EMPEZAR

Intro: Angel Sanz & Haroshi

Encontrarme con el trabajo de Haroshi para esta exposición fue algo refrescante. Como bien dice un amigo mío en el blog donde me la encontré, alucina ver la cantidad de usos creativos que la gente ha sabido darle a las tablas a lo largo de los años. Éste en particular me llamó la atención por la simplicidad de la idea, el valor estético y la capacidad de regeneración y reinterpretación de un objeto tan explotado como un monopatín. No voy a extenderme con rollos esta vez. Os dejo con la introducción que hace este chico japonés y con las preguntas que le proponemos. Como siempre, disfrutad. **- AS**

"No hay dos tablas de monopatín que hayan sido rascadas o partidas exactamente de la misma manera. Como si se tratara de personalidades diferentes, las tablas forjan su propio carácter. Lo que yo intento conseguir es entender esa personalidad para utilizarla en mi trabajo. Y, después, las engancho todas juntas para tratar de combinar esa belleza cruda y colorida. En mi estudio Harvest nos gusta reconocer el cuidado y esfuerzo que cada skater ha puesto en su tabla y también descubrir su origen, así como los posibles usos finales. Creemos que, si nuestras pequeñas acciones tienen una actitud sostenible y la gente, tras observar nuestra obra, se siente motivada a encontrar otras formas de reciclaje, ya hemos ganado algo." **- H**

¿Cómo empezó todo? Esta idea del reciclaje me parece muy refrescante en nuestro entorno creativo, en el que se producen montañas de –¿innecesaria…?– mierda a diario. Y es que, no sólo estáis generando algo bueno, sino que lo hacéis desde una fuente obsoleta, de "basura". ¿Hay alguna motivación especial en el uso de tablas de skate rotas en particular?
La verdad es que no creo que lo que yo haga sea especialmente creativo, ni que el reciclaje sea tan importante. Todo empezó porque la combinación de colores me parecía interesante y… ¡no tenía dinero para materiales nuevos! Pero sí que creo que, gracias a esta manera de hacer las cosas, he obtenido estos resultados interesantes. Siento que está mal cuando alguien te intenta vender algo con la etiqueta "eco". Porque la consciencia ecológica no debería ser una moda o una etiqueta, sino algo presente en cualquier producción. Me encantaría que las grandes marcas de skate tomaran esta iniciativa y le dieran un buen uso a las tablas viejas, y que sirviera de ejemplo para los chavales.

¿De dónde sacas la materia prima? Es que usas cantidades ingentes de madera… ¿Patinas tanto…? ¿O lo sacas de amigos, tiendas…? ¿¿O es que las coleccionas?? Sentimos verdadera curiosidad.
Un amigo mío con el que solía patinar tiene una tienda de skate y sus clientes le dejan tablas viejas o rotas. Obviamente, no me va a dar para patinar mil tablas ni en toda mi vida, jajaja. Tampoco colecciono, así que patino y reciclo independientemente del valor de la tabla. Mira, justo hace unos días estaba recortando una tabla que Julien Stranger le dio a mi colega.

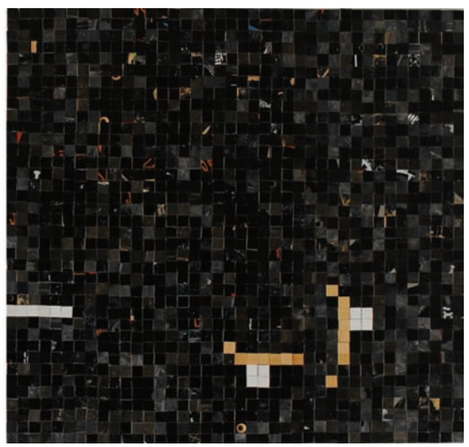
Cuéntanos algo (lo que puedas) de tu proceso de trabajo. ¿Cómo seleccionas las piezas, qué tipo de cosas te inspiran, o cómo trabajas la madera para conseguir ese resultado…?
No tiene ningún secreto. En primer lugar arranco la lija de las tablas, después trato de localizar las tablas que tienen el mismo cóncavo de entre todo mi stock y, finalmente, las engancho con adhesivo. Ya está. Sólo hay un aspecto muy importante a tener en cuenta, y es que no se puede aplicar tensión a la madera. Las tablas se partirían, porque ya vienen de fábrica con contrachapado curvado. El último paso es dar forma a la madera con una lima y rematarla con lija.

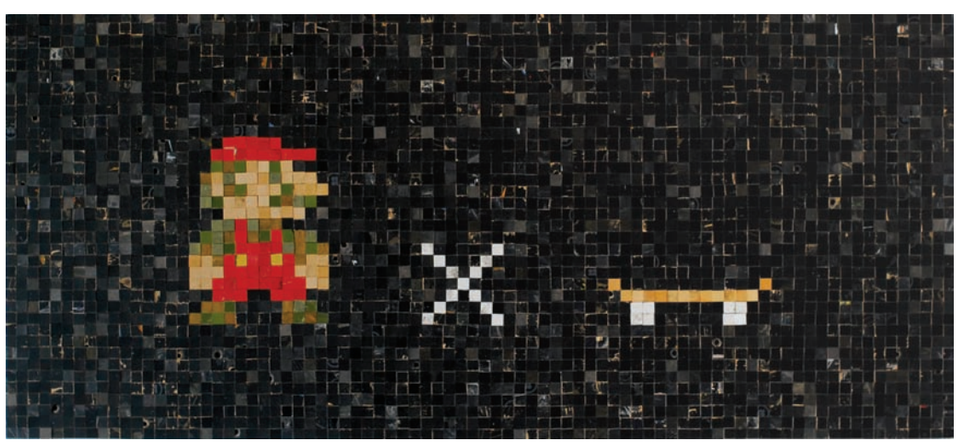
¿Y de dónde sale la conexión con los videojuegos o con Mario? Al margen de que la conexión no sea algo muy bien visto en nuestro entorno, nuestra generación ha crecido tanto con una consola en las manos como con un patín en los pies. ¿Cómo de enganchado estás a ambos?
La verdad es que estaba muy enganchado a los videojuegos cuando era un crío. ¡Sobre todo a Super Mario! Cuando jugaba, me sentía libre, igual que cuando patinaba. Últimamente casi no le dedico tiempo ni estoy tan interesado. Mi padre, sin embargo, lleva 20 años sin dejar de jugar. ¡Es enfermizo!

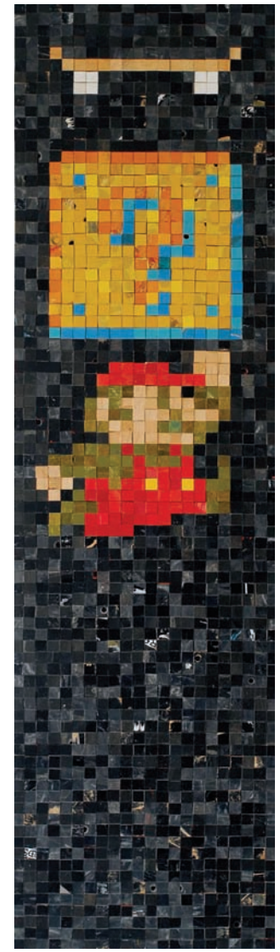
Y sobre el título de la exposición, ¿qué nos cuentas? Skate and destroy suena obvio. ¿Lo es...?
Bueno, es que creo que habla muy bien de lo que es el patín. Cuando caes un truco limpiamente nadie reacciona, pero si te das un talegazo todo el mundo salta y golpea la tabla. La estética del caos forma parte de su esencia. Y trato de enseñar que en el patín sin dolor no hay belleza.

I / VII

Exhibition n.II, season III
Skate and destroy by Haroshi



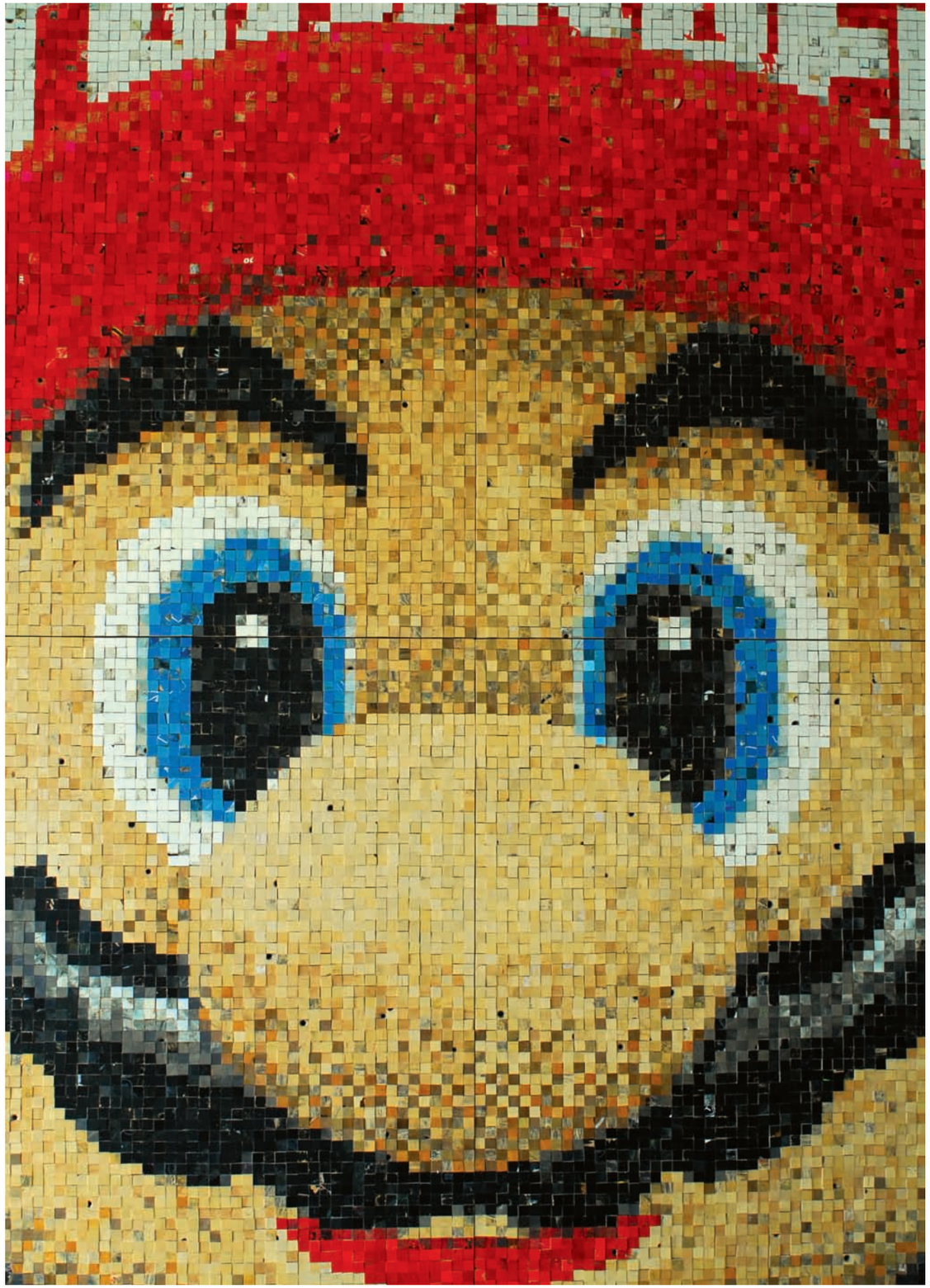




II / VII

Exhibition n.II, season III
Skate and destroy by Haroshi

III / VII



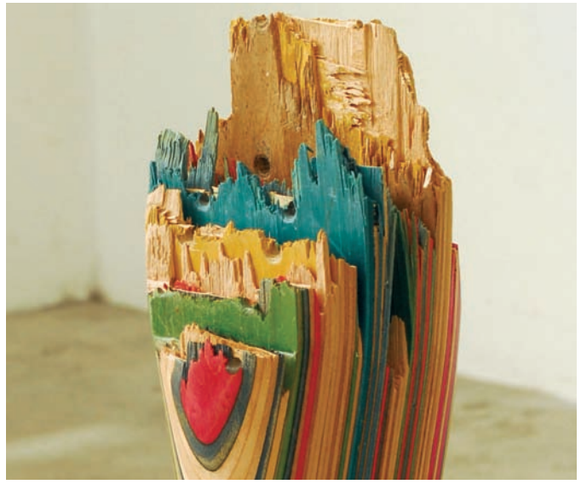
Exhibition n.II, season III
Skate and destroy by Haroshi

IV / VII

Exhibition n.II, season III
Skate and destroy by Haroshi

V / VII

Exhibition n.II, season III
Skate and destroy by Haroshi

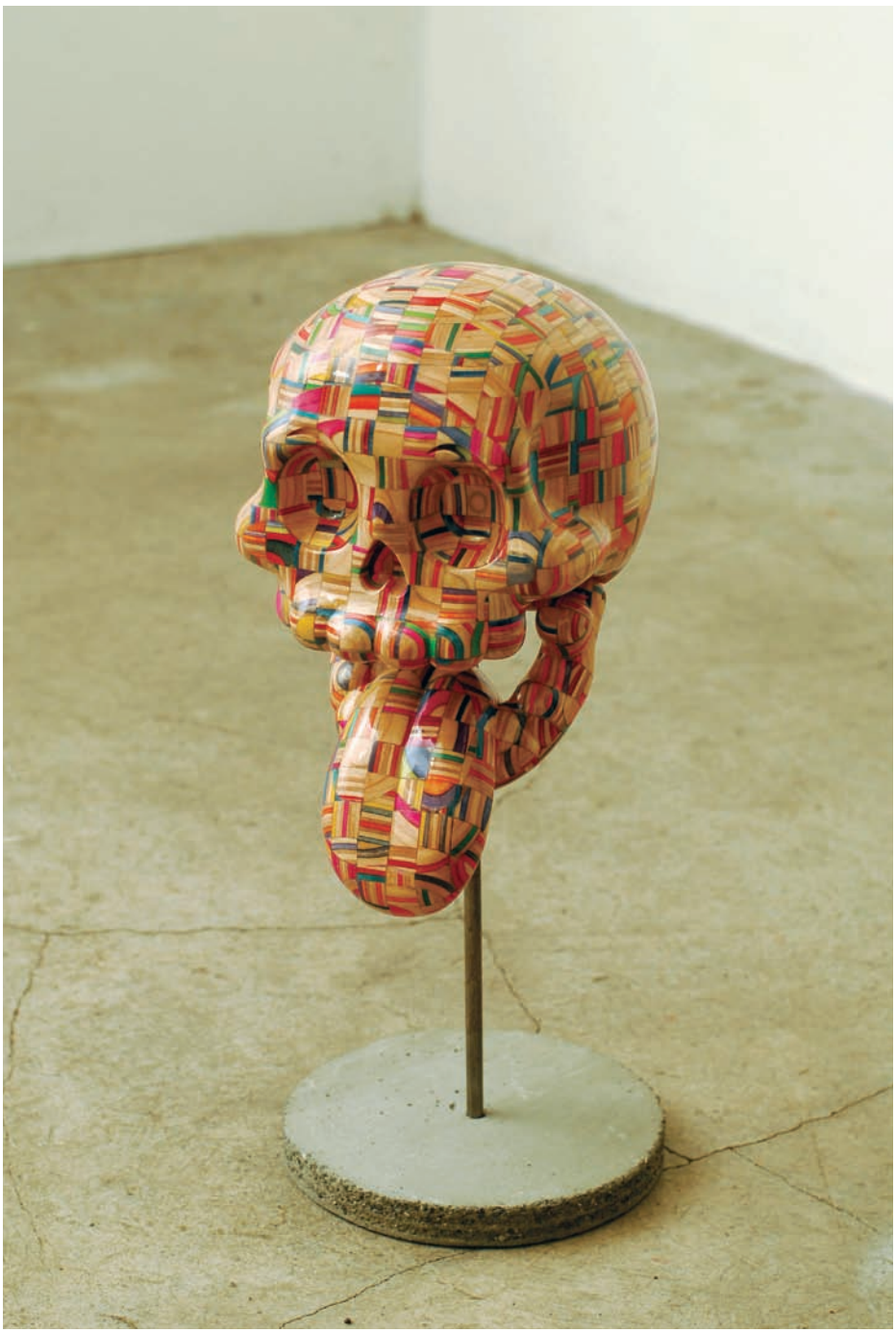


VI / VII

Exhibition n.II, season III
Skate and destroy by Haroshi

VII / VII

SKATE AND DESTROY
by: Haroshi



UNO EXHIBITION

ARTE, SUBCULTURA, CREATIVIDAD | ART, SUBCULTURE, CREATIVITY

De: Angel Sanz