

# LUIS

*La industria como factor de sostenibilidad en el Arte Contemporáneo*

Industry as a factor of sustainability in Contemporary Art

# BADOSA CONILL

## **Palabras clave**

*Sostenibilidad, Arte Contemporáneo, Fábrica y Arte, Arte y Tecnología, Patrimonio industrial, Productividad, Mercado del Arte.*

## **Key words**

Sustainability, Contemporary Art, Factory and Art, Art and Technology, Industrial Heritage, Productivity, Art Market.

## **Resumen**

*La industria ha tenido una imagen negativa en función de haberla asumido como un lugar de explotación y de nefastas condiciones de salubridad y contaminación del medio ambiente. Lentamente se van redescubriendo nuevos valores que contribuyen a dignificarla y el propio arte contemporáneo se encuentra en unos momentos en los que la industria se alinea con él para facilitarle trabajo creativo fundamentalmente en razón a sus amplios espacios, los nuevos materiales, así como adecuados sistemas de producción en serie, mercados competitivos en un ámbito mundial y nuevas tecnologías con las que experimentar.*

## **Abstract**

Industry has had a negative image due to its association with a place of exploitation and extremely unhealthy conditions and environmental pollution. Slowly, new values which contribute to dignify industry are being rediscovered and therefore contemporary art is currently at a time when it is aligned with industry in order to contribute to creative work, basically due to its *wide spaces, new materials*, as well as appropriate mass *production systems*, *worldwide competitive markets* and *new technologies* with which to experiment.

## ***Introducción***

Tomás Maldonado (Buenos Aires, 1922) en su *Diseño industrial reconsiderado*, (Gustavo Gili, 1977) ya nos plantea definiciones históricas y bibliografía fundamental del hombre frente a la máquina y lógicamente, del artista frente a la industria. Diferencia ya entre la actividad del diseñador industrial y la que tradicionalmente desarrolla el ingeniero (mecánico fundamentalmente). Sienta las bases para una historia del diseño industrial, las utopías científicas y técnicas a partir del siglo XVII y las representaciones visuales de las máquinas a partir de los siglos XVI, XVII y XVIII. El impacto de las Grandes exposiciones Mundiales desde la Gran Exposición de Londres de 1851 que exhibió los éxitos de la revolución industrial en el Reino Unido; la de Filadelfia en 1876 que marcó la entrada de EEUU como potencia emergente al centro del escenario mundial; y su similar de Osaka, en 1970 que supuso la regeneración de Japón después de la Segunda Guerra Mundial. ... Y ahora, en 2010 toca el turno a Shanghai que acoge la muestra universal que da la entrada al nuevo siglo XXI presidido por las nuevas tecnologías, la nueva arquitectura, las nuevas ciudades y un sentido ecológico de la vida. «De la Naturaleza al Micro chip» podría ser un lema que resumiera su espíritu.

Maldonado recuerda los grandes debates de 1907 entre Muthesius, defensor de la importancia del Arte Aplicado y Van de Velde que en el Congreso del Wekbund de 1914, en Colonia, y en nombre de la «libertad creadora del artista» se posicionó en contra de la racionalización y tipificación que defendía el primero. La producción industrial ha de estar más próxima a la actividad disciplinar propia de Europa, defendía Muthesius, mientras el segundo estaba más próximo a la «turbulencia de mercados» que se orientan hacia estrategias propias del mercado de Estados Unidos.

Tras un repaso a las aportaciones más notables de las vanguardias históricas, se centra también en la lógica defensa del Bauhaus creado en Weimar en 1919, hasta su clausura en 1933 por parte del nazismo alemán.

Sigfrido Giedion que en 1941 había iniciado en América su obra *Espacio Tiempo y Arquitectura*, texto clásico en muchas de las Facultades de Ingeniería y Arquitectura de Estados Unidos, publica en 1948 «*Mecanization Takes Command*» en la Oxford University Press, Inc. (edición castellana: *La mecanización toma el mando*, Gustavo Gili, Barcelona, 1978).

Giedion expone con erudición y lucidez lo que supuso para nuestra cultura y sociedad la incorporación de la máquina en los procesos

productivos industriales y la incorporación del diseño como actividad profesional.

Tanto en el caso de Maldonado como en el de Giedion se plantean las inquietudes sociales lógicas en todo cambio de siglo, al igual que hoy hemos de replantearnos todas las actividades en virtud de la aparición de las Nuevas Tecnologías que inciden en todas y cada uno de nuestros trabajos, formas de pensamiento y comunicación, así como los nuevos mercados, en función de la productividad, el consumo y la globalización, a todos los niveles<sup>1</sup>.

No pretendemos hacer un estudio adivinatorio del futuro, nos conformamos con plantear el protagonismo de cierto arte contemporáneo «de marca» en unos tiempos en los que el Arte se hace sostenible gracias tanto a la industria como a la incorporación de las Nuevas Tecnologías y las «marcas» de prestigio sobre las que se sostiene.

### **1. *El patrimonio industrial como valor y la fábrica como lugar de trabajo artístico***

Las fábricas han dejado de ser lugares de producción y desarrollo que llegaban a conferir un determinado sello de identidad en ciudades, pueblos y regiones donde el espíritu de trabajo primaba como virtud. La producción se ha desplazado a zonas del globo donde la mano de obra es muy barata y hemos centrado el desarrollo económico en otros sectores como el terciario donde el comercio y el turismo deberían alcanzar cotas insospechadas que paliaran el vacío dejado por la economía industrial.

Lo cierto es que la vieja fábrica sólo ha interesado a un puñado de personas que han sabido valorar el Patrimonio Industrial como testimonio de una determinada realidad histórica, cuyos valores exceden de los funcionales centrados únicamente en su producción y rentabilidad.

El campo de la Arquitectura<sup>2</sup> es el que más se han preocupado de reconocer la valía de aquellos inmuebles en aras a una idónea recuperación o rehabilitación que sirviera para revalorizar sus cualidades constructivas (espacios y luces) y procurarle un uso adecuado a las necesidades del lugar.

Baste con citar tan sólo ejemplos tan paradigmáticos como son las fábricas recuperadas por La Caixa tanto en Barcelona como en Madrid y Sevilla, para sus Centros de Cultura en dichas ciudades.

<sup>1</sup> *Vid.*, al respecto, «Arte y Revolución industrial», de Enrico Castelnuovo, discípulo de Roberto Longhi, en *Arte, industria y revolución*, col. Nexos, Península, Barcelona, 1988 (pp. 119-165); si bien, en el sentido de la relación «arte-industria» hemos de considerar fundamentales las de Klingender, *Arte y Revolución industrial*, Cátedra, Madrid, 1983; así como *Pintura y maquinismo*, de Marc le Bot, en la misma Colección de Ensayos Arte Cátedra (dirigida por D. Antonio Bonet Correa), Madrid, 1979.

<sup>2</sup> *Vid.*, al respecto, J. Corredor-Matheos y J.M.<sup>a</sup> Montaner: *Arquitectura Industrial en Cataluña (del 1732 al 1929)*, con fotografías de Jordi Isern y prólogo de Joan Rigol, edic. Caja de Barcelona, 1984.

En Bilbao, el Gabinete de Arquitectura Municipal (Elías Mas y Blanca Brea) plantearon una solución mixta para la antigua fábrica Harino-Panadera del barrio de Irala/Vista Alegre. Solución mixta por cuanto comportó la convivencia entre la parte museística que se conserva como corazón de las instalaciones más relevantes de la antigua fábrica de pan, junto a una nueva edificación diseñada para albergar la sede del Área de Salud y Consumo del Ayuntamiento de Bilbao. Sobre dicha fábrica en ruinas Marisa GONZÁLEZ, pionera del arte electrónico en España, realizó un proyecto creativo innovador en cuanto al uso de tecnología digital y en base a su significación histórica y social, que se expuso en las Salas de la Telefónica en Madrid, así como en Bilbao, y sobre la que se publicó un magnífico catálogo (Fig. 1).

Siguiendo con el Arte, hemos de hacer referencia como antecedentes históricos relevantes: los murales de la Central de Grandas de Salime<sup>3</sup> realizados en 1955 por Vaquero Palacios y su hijo Vaquero Turcios que por entonces tenía 22 años, y que precisamente acaba de fallecer hace pocos días en Santander. Como arquitecto, proyectó también el magnífico mirador de hormigón sobre la presa.

Las pinturas de Arranz Bravo y Bartolozzi realizadas en 1971, como decoración mural exterior de la fábrica de curtidos Tipel en Parets del Vallés (Barcelona), son también dignas de ser citadas por utilizar precisamente la propia fábrica y su entorno como soporte. Relevante impacto medioambiental e innovadora aplicación plástica.

**3** Natalia Tielve García: *El salto de Grandas de Salime. Arte e industria*. Interesante investigación sobre dicha central, publicada por CICEES en colaboración con INCUNA, colección La Herencia Recuperada, Gijón, 2007.



FIG. 1

Ambos ejemplos nos sirven como introducción a la *valoración actual del espacio industrial* por parte de muchos artistas contemporáneos que lo utilizan como espacio creativo en función de sus múltiples posibilidades.

— *La Fábrica como Espacio Creativo* permite al artista de hoy concebir nuevas visiones y creaciones a una escala mayor a la que nos tenían acostumbrados los pequeños y viejos estudios decimonónicos. Tal es el caso del alemán **Anselm KIEFER** (1945) que desde 1993 trabaja en lo que fue una fábrica de hilo de gusanos de seda, en Barjac (Francia) (Fig. 2), junto con una serie de colaboradores que le ayudan en el manejo de sus complejas construcciones y los grandes formatos dentro y fuera de los recintos habituales. Tanto el espacio como las luces que él concibe, contribuyen a crear ambientes singulares y connotaciones simbólicas muy relevantes vinculadas con el carácter espiritual de su obra para la que curiosamente se sirve muchas veces de aviones, cohetes, barcos de guerra, submarinos... y materiales industriales como el plomo, planchas de hierro o el cemento con los que genera nuevas realidades simbólicas que nada tienen que ver con la realidad formal del objeto o la materia que utiliza.

En realidad la visión y lectura de su obra debería hacerse «in situ» con el fin de captar la verdadera esencia de su significado muy en relación con el espacio y la luz.

El Museo CHILLIDA LANTOKI en Legazpi, como complemento a Chillida Leku, en Hernani, nos muestra lo importante que es conocer

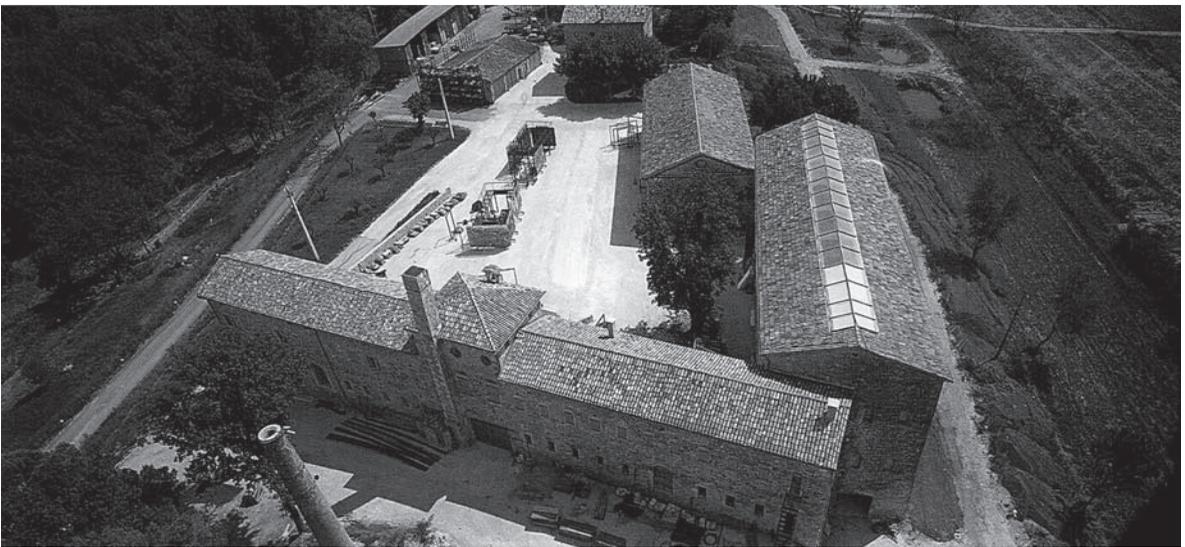


FIG. 2

el espacio laboral del artista, integrado muchas veces en la propia fábrica o fundición donde realiza su trabajo.

Andy WARHOL (1928-1987) fue de los primeros que empezó a generar la idea de trabajar en su «Factory» de New York con sus discípulos y ayudantes.

En realidad la fábrica estaba metamorfoseándose en lugar de trabajo creativo, docencia e investigación artística, frente a la imagen del trabajo duro, en régimen de explotación laboral que estábamos acostumbrados a tener de la misma y que tan bien reflejó Miquel Martí i Pol (Roda de Ter, 1929-Vic 2003) en sus poemas. La fábrica había pasado a ser incluso un espacio festivo donde se hacían acontecimientos sociales relevantes que tenían mucho que ver con las nuevas formas de vida urbana y el nuevo tipo de producto que convulsionaría los conceptos más periclitados de obra única tradicional. La producción seriada, los nuevos materiales y los nuevos compradores que se sentían especialmente atraídos por aquellos nuevos productos manifestaron su admiración para distinguirse como «elite» de una nueva clase social que aspiraba a distinguirse de los que estaban todavía anclados en los conceptos rancios decimonónicos todavía imperantes en determinadas clases dominantes.

Esta semana, en El País, Estrella de Diego no duda en escribir muy acertadamente, en relación al arte corporativo y efímero en ocasiones, de Sol Lewitt, como «una especie de Factory en la cual el autor se diluía dando paso al final de la autoría como autoridad y a la obra como proceso (...) citando, en palabras del propio Sol Lewitt: «la obra no suele depender de las habilidades manuales del artista, porque la idea se convierte en una máquina de hacer un arte que no es teórico ni ilustrativo de teorías: es intuitivo, se relaciona con todo tipo de procesos mentales y no tiene un propósito fijo»<sup>4</sup>.

<sup>4</sup> País, 25/09/2010.

— *La Fábrica como Rehabilitación de Nuevos Espacios* dedicados a viviendas (LOFTS) u otros usos públicos que la sociedad demanda.

Es un campo en el que los arquitectos han sabido dar respuestas diversas y adecuadas<sup>5</sup>, de la misma manera que hoy se implican ya en este particular geógrafos, sociólogos, historiadores y artistas diversos que muestran especial sensibilización por el tema.

Me produjo especial impresión el conocimiento del trabajo encomendado en 1970 a Richard HAAG sobre la elaboración del plan parcial de una Fábrica de Gas (Fig. 3) situada en un promontorio de Seattle en el estado de Washington, que realizara a partir de 1973 con una interesante aplicación cromática final. El encargo del Ayuntamiento de la ciudad procuraba sacar el máximo beneficio a unas 8 hectáreas insalubres, con una mínima disponibilidad

<sup>5</sup> Una de las primeras publicaciones sobre el particular, en español, fue la traducción de «Designing the new Landscape», Thames and Hudson, Londres, 1991, realizada por Gustavo Gili, Barcelona, 1991 con el título: *Landscape. Diseño del espacio público. Parques, Plazas, Jardines*; de Sutherland Lyal con un prefacio de Sir Geoffrey Jellicoe, de lectura obligada para los arquitectos especializados en diseño de paisajes y una aportación substancial al conocimiento del paisajismo.

FIG. 3



de medios. Hagg se las ingenió para crear un lugar atractivo sin prescindir de las instalaciones industriales, sin convertirlas en museos sino en un lugar de ocio donde ir los domingos a descansar, jugar, divertirse, sentarse y charlar, mientras se contemplan las barcas que navegan por el mar y vuelan las cometas que los niños echan al aire. La hierba florece en primavera para secarse en verano y aletargarse en invierno, más que conservarse pulcramente recortada todo el año, tal y como gustan las autoridades competentes.

En Barcelona muchos son también los arquitectos que han realizado interesantes aportaciones en la reconversión del barrio industrial de Poble Nou.

## ***2. Los procesos industriales como paradigma de nuevos materiales, producción de nuevos productos y desarrollo de nuevos mercados***

La industria ha ido incorporando la robótica en sus procesos productivos, lo que ha evidenciado rápidamente un aumento de la producción y el consecuente abaratamiento del producto que ha podido llegar a más personas de todo el mundo, llegándose a dar incluso paradojas como la de diseñar algo aquí para fabricarlo en sitios remotos con mano de obra barata y devolvérselo posteriormente ya confeccionado para distribuirlo adecuadamente en las grandes superficies o multinacionales que distribuyen el producto por todo el mundo.

Lógico resulta que todos estos procesos implican unas técnicas de producción, mercado e imagen de «marca» a la que contribuyen, por supuesto, muchos medios de carácter político, social, técnico, económico y fundamentalmente comunicativo. Hemos pasado de admirar las máquinas a convertirnos voluntariamente en unos «CIBORGS» dispuestos

a realizar todo aquello que resulte más rentable para alcanzar la imagen que queremos dar de nosotros mismos.

No es difícil que los «famosos» sean utilizados hoy como «diseñadores» por marcas que saben rentabilizar estos nombres para vender sus productos.

En el campo del Arte se ha asimilado también rápidamente esta realidad y hoy resulta inverosímil pensar que un artista pueda seguir pintando al óleo, retocando unas ceras para una fundición en bronce, o dibujando una figura real que tiene como modelo.

Quienes tienen estudios y capacidad para hacerlo, con suerte podrán entrar en algún taller de restauración cualificado o de un artista creativo que le pagará a buen precio las horas de su muy noble y sorprendente «habilidad personal».

Contemplando un vídeo sobre los procesos de trabajo de Jeff Koons en su estudio en Chelsea, New York por ejemplo, es perfectamente reconocible como en cada sección están las personas adecuadas para realizar cada tipo de trabajo previamente establecido por un proceso creativo informático. El producto sale perfectamente realizado en series limitadas para los diferentes mercados mundiales que prestigiarán sus valores y lo proyectarán de acuerdo con el «merchandising» que se habrá estudiado y diseñado convenientemente.

Con el fin de limitar la aparición de obras fuera de control se establecen unos grandes tamaños que obligan a una tecnología productiva cada vez más avanzada, de difícil acceso, así como el establecimiento de unas sociedades para controlar la autenticación de las obras o cobrar los consabidos derechos de autor de los que el artista afiliado recibe una parte que establece el sistema.

— *Nuevos materiales*. Las vanguardias históricas y especialmente futuristas y dadaístas, ya irrumpieron en este campo. Hoy resulta habitual que la obra parta fundamentalmente de materiales de reciclaje, en el caso de personas con pocos medios y ciertas habilidades manuales, o bien que su propio concepto se sostenga en función del nuevo material utilizado en aras a su gravedad, color o vinculación ecológica incluso, en el caso de ciertos usos como el de la cera de abeja, madera, corcho, fuego, animales del bosque...

**Robert RAUSCHENBERG** (1925-2008) considerado por Lucie-Smith dentro del neo-dada estadounidense en el uso del collage y el ensamblaje que en *Gluts* (excesos) por ejemplo, elevó ambos

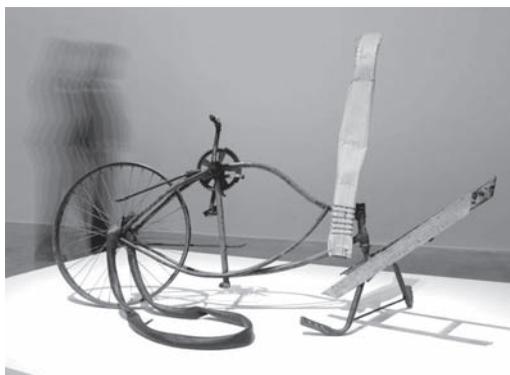


FIG. 4



FIG. 5

conceptos a la categoría sublime por el simple hecho de haber sabido elegir determinados materiales como detritus industriales de diversos desguaces.

Los materiales expuestos, como somieres, persianas, bicicletas (Fig. 4), junto con el reciclaje de mobiliario urbano como señales de tráfico, pueden ser presentados incluso como crítica de una sociedad de consumo industrial y de una situación económica insostenible en su Texas natal, en un momento de crisis motivada por los excedentes de petróleo.

**Richard SERRA** (1939), recientemente nombrado Premio Príncipe de Asturias de las Artes, rompiendo los principios tradicionales de la escultura y apoyándose en la deconstrucción de la obra, se apoya en el alto tonelaje de sus piezas de acero para construir singulares espacios envolventes que generan múltiples sensaciones a los espectadores que penetran en las mismas. Es el propio artista quien está presente en todo el proceso de fabricación de la misma, desde el diseño, la elección de materiales, su manipulación, patinado y montaje final «in situ» (Fig. 5).

**Cai-Guo QUIAN** (1957) al que se le conoció mundialmente por la magnífica colección de fuegos de artificio que disparó con motivo de las Olimpiadas de Pekín, es uno de los artistas chinos mejor valorados y pagados de la actualidad. Su obra se caracteriza por el uso de la pólvora (Fig. 6), tanto para realizar grandes dibujos en su fábrica taller, ayudado por un competente equipo de pirotécnicos que le ayudan para apagar el fuego en el momento oportuno, así como por sus curiosas explosiones sobre los cielos de la mayoría de las ciudades donde expone.



FIG. 6

En el Guggenheim de N.Y. donde expuso en el 2008 una serie de instalaciones que sorprendieron al espectador, algunas de las cuales estuvieron también en Bilbao: coches suspendidos, barca con trozos de loza rotos, lobos saltando sobre un espejo, bote de las tres mil flechas... son un pequeño ejemplo de la conjunción entre sus tradiciones budistas con las cosmogonías taoístas más sorprendentes, no exentas de cierta espectacularidad.

El material adquiere también especial relevancia en la **ESCULTURA VASCA**, tanto en el caso de Oteiza y Chillida, como en el de Mendiburu, Bastarretxea y Andrés Nagel. En el caso del primero hemos de subrayar la importancia del yeso utilizado en su Laboratorio de Tizas (Fig. 7), sobre el que Angel Bados ha realizado una interesante investigación<sup>6</sup>.

Chillida crea modelando el hierro en la propia siderurgia, tal como nos muestra el ya citado Museo Chillida Lantoki que se acaba de inaugurar en Legazpi.

<sup>6</sup> *Oteiza: Laboratorio experimental*, editado con motivo de la exposición homónima celebrada en la Fundación Museo de Alzuza (Navarra) en junio de 2008.

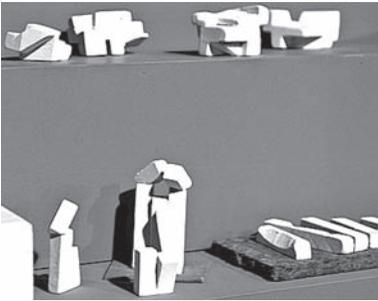


FIG. 7

En el caso de Angel Garraza (Fig. 8) es notoria también su personal aportación en el campo de la escultura/cerámica que mucho tiene que ver con el campo específico experimental de las nuevas técnicas y materiales para la obra pública a la que dedica algunos de sus últimos trabajos.

Cristina Iglesias cuida la luz como si se tratara de otro material dijo a la prensa en su última exposición en el Guggenheim. Utiliza hierro, vidrio y otros materiales como cemento, tapices usados, madera y resinas para crear lugares misteriosos y envolventes.



FIG. 8

En la colección del Guggenheim podemos encontrar también una gran diversidad de materiales en obras de artistas tan relevantes como **Joseph BEUYS** que ha tenido una especial repercusión artística por la elaboración de los nuevos conceptos, ideas y procesos que han ido adquiriendo especial relevancia. En ocasiones, incorpora elementos industriales tan potentes y singulares como la linotipia (Fig. 9), de su obra en la colección bilbaína. En su obra, siempre experimental, no es difícil encontrar una gran diversidad de materiales industriales como el plomo (Forum Caixa Barcelona), pero lo que resulta más sorprendente es el profundo y misterioso carácter poético que tienen sus acciones creativas a partir de la libertad del hombre y su vinculación con la naturaleza.

Otros artistas contemporáneos como **John CHAMBERLAIN** (Rochester, Indiana, 1927) que acaba de exponer en Madrid (galería Elvira González), construye su obra en base a piezas de automóviles previamente destruidos. Piezas y colores industriales que parece se resisten a desaparecer. Amasijo de chapas retorcidas que, más que con el pop, tienen que ver con el neo-dadá. En cierta manera un elogio a la ruina industrial sublimada como arte, que tuvimos ocasión ya de ver en el Palacio de Cristal del Buen Retiro en 1984.

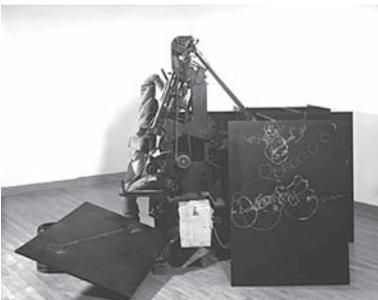


FIG. 9

### 3. *Productividad y desarrollo comercial*

Probablemente serán estos factores los que más han incidido en el cambio relevante experimentado por las obras de arte en esta primera década del siglo XXI.

El gravado como actividad productiva artesanal controlada por el artista, permitió producir un tipo de obra seriada que contribuía también a difundir la obra e incluso experimentar en campos más directos y expresivos que le permitían una mayor libertad expresiva de sus

inquietudes personales así como el descubrimiento de nuevos valores diferentes a las técnicas tradicionales con las que habitualmente solía trabajar.

Goya jamás hubiera sido un claro precursor del arte contemporáneo de no haber podido complementar su pintura con su arriesgado carácter crítico en la laboriosa y compleja edición de su obra gráfica. Sus *Caprichos* (h. 1797), el carácter dramático más intenso de sus *Desastres de la guerra* (h. 1810), de su *Tauromaquia* elaborada entre 1814 y 1816, en parte para ilustrar un texto de Nicolás Fernández de Moratín y en parte para evocar suertes del toreo que conociera en su juventud. *Los Proverbios, Disparates o Sueños*, más difíciles de interpretar, son obras de madurez en un espíritu próximo al que iluminó sus pinturas negras.

Su obra gráfica afianza sus cualidades plásticas y contribuye al conocimiento de su carácter y personalidad así como de los conceptos e ideas que más le interesaban; pero cuando los procesos industriales han interferido en la labor del artista se ha generado una nueva realidad económica-empresarial que nada tiene que ver con lo anterior y sí con el desarrollo de mercados especulativos que nada tienen que ver con el arte.

**Jeff KOONS** (Pennsylvania, USA, 1955).

Es un buen exponente de lo que unos denominan arte kitsch y otros: banalidades del mercado capitalista.

Si estudiamos su obra desde que se «casara» con Ilona Staller, conocida como la Cicciolina, no nos será difícil vincular sus «creaciones» en relación con el impacto visual que provocan sus producciones industriales magníficamente pulidas para un mercado complaciente que gusta de las flores, colores puros y brillantes con acabados perfectos. El último ramillete de tulipanes (5 millones de dólares) que ha incorporado en el Guggenheim de Bilbao, en el 2007 (Fig. 10), son un prodigio de perfección técnica (acero cromado) que sus 180 competentes colaboradores profesionales que trabajan en sus estudios en Chelsea, New York se han encargado de proyectar bajo sus indicaciones y realizar con los mejores medios técnicos disponibles. Los reflejos de sus pulidas superficies llaman poderosamente la atención de los visitantes que se acercan a contemplarlos, junto al estanque, las reflectantes esferas de Kapoor (1954) y el fuego simbólico de los intermitentes surtidores de Yves Klein (1928-1962).

El Puppy (1992) no sólo está concebido como un excelente guiño respecto al vínculo ecológico del arte sino que, en su esqueleto, es

FIG. 10



un prodigio de estructura que lógicamente necesitó de un adecuado equipo para su elaboración, al igual que en la actualidad, sigue siendo necesaria también otra empresa para cuidar de la conservación y adecuación de las flores, seleccionando las más oportunas en cada momento del año y en atención a la climatología local.

La industria y las empresas no son tan sólo un factor de sostenibilidad para el arte contemporáneo sino que llegan incluso a crearse para una adecuada conservación y restauración de las mismas. Algunas obras experimentales de Barceló por ejemplo, han necesitado de su restauración antes incluso de ser inauguradas.

Este año Jeff Koons presentó también un BMW en el Pompidou al que se le pegó una película de vinilo diseñada por él y su equipo de informáticos, porque no hubiera tenido tiempo suficiente, ni seguramente conocimientos técnicos necesarios para hacerlo personalmente como hacen la mayoría de los jóvenes que tunean sus vehículos. El Art Car tendría su desarrollo desde que Calder pintara en 1975, el primer coche para correr en Le Mans.

Personalmente recuerdo también aquellos primeros balbuceos de Koons en relación con los objetos industriales, a través de sus aspiradoras, trenes o máquinas niqueladas, con acabados suntuosos que en muchas ocasiones están vinculadas con su estatuaría en relación con el oro, plata, porcelana, vidrio de Murano...

Últimamente estaba trabajando también con el proyecto de una locomotora al natural, suspendida de una enorme grúa que creo emitirá intermitentes pitidos no sé exactamente si de admiración, aviso o socorro.

Estudiando la producción y mercado de la carrera seguida por Koons encontramos muchas interacciones concordantes con otros artistas como es el caso del británico **Damien HIRST** (Bristol 1965) que ha irrumpido más recientemente en el mercado internacional a través de sus excentricidades. Tras la marea del formol en el que ha conservado tantos animales con los que ha obtenido pingües beneficios y las calaveras diamantinas, parece ser que ahora quiere dedicarse a un tipo de arte menos sensacionalista. Ignoro si sus clientes, marchantes, coleccionistas y especuladores se lo van a permitir.

**Takashi MURAKAMI** (Tokio, 1962) es otro de los artistas seleccionados por el Guggenheim para acercarnos al sentido productivo, económico, creativo y especulativo del arte actual, a través de su propia empresa: Kaikai Kiki Cor., Ltd., vinculada a una serie de trabajadores en diferentes ciudades de Japón, haciendo un tipo de arte seriado y limitado que se puede presentar como paradigma en la eliminación de jerarquías de consumo por su accesibilidad económica y por su alegre colorido (Fig. 11).

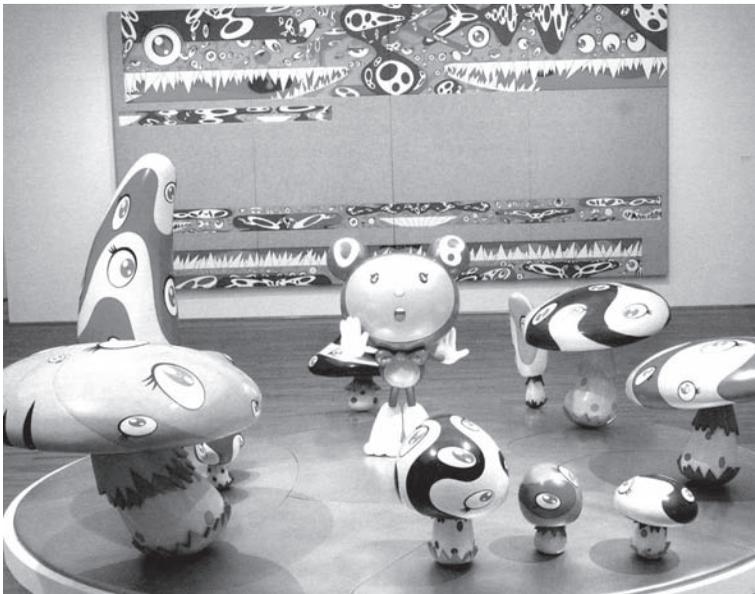


FIG. 11

De formación académica, Doctorado por la Universidad Nacional de Bellas Artes y Música de Tokio en 1983, surge de la generación neo-pop japonesa, a partir de un estilo centrado en las técnicas y temas tradicionales. Su desarrollo comercial hay que buscarlo en las necesidades generadas en los años 80, a partir de la crisis económica que posteriormente a todos nos ha afectado.

Su práctica artística vincula el Arte con la tradición popular. No pretende elevar el espíritu del espectador a los límites de lo sublime pero sí implicarlo en un juego divertido en el que se sienta a gusto. En cierta manera regenera el espíritu juvenil que muchas veces teníamos ya olvidado.

A diferencia de Andy Warhol, Jeff Koons y Damien Hirst a los que ya nos hemos referido, además de trabajar en las obras que produce con sus curiosos y alegres diseños, se dedica también a comisariar exposiciones, coordinar eventos, dar conferencias, presentador de radio, columnista de prensa, agente de artistas emergentes, etc., que generan un prototipo de artista compatible con nuevas estrategias de mercado<sup>7</sup> y actividades complementarias que en el fondo contribuyen también a la sostenibilidad del arte contemporáneo.

<sup>7</sup> *Marketing the Arts. A fresh approach*, editado por Daragh O'Reilly and Finola Kerrigan, Routledge, London, N.Y., 2010.

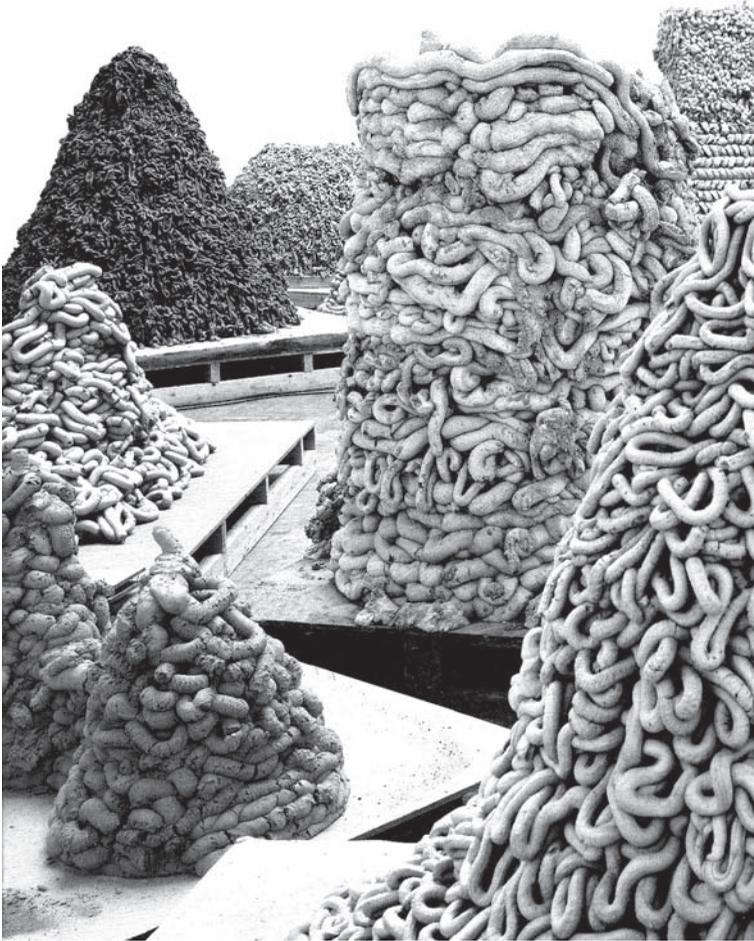
La práctica artística de Murakami crea una nueva interrelación entre el arte culto y el popular, que se traduce en su concepto de que el arte es también parte de la economía real. Es célebre por forjar un nuevo modelo empresarial basado en la transformación de estrategias de mercado. Este esquema también puede atribuirse al cambio global de una sociedad basada en el consumo, que ha pasado a convertirse en una economía orientada al sector terciario de la sociedad: comercio, turismo, ocio, cultura, espectáculos...

Su osadía y sentido comercial le ha llevado ahora a presentar sus creaciones en el Palacio de Versalles provocando lógicamente una beneficiosa admiración entre sus admiradores y una lógica reacción de los sectores más tradicionales que no admiten lo que consideran una profanación indignante de dicha localización.

La realidad del mundo actual ha generado un nuevo prototipo de artista que debe ser tan competente en su actividad propia como ingenioso en sus actuaciones.

**Anish KAPOOR** (Bombay, India, 1954). Las obras expuestas en el Museo del 16 de marzo al 12 de octubre de 2010, sorprenden por su formato (relevancia de la escala) y por el uso de materiales industriales (Fig. 12) como cemento, acero patinable, aluminio, cera, resinas o

FIG. 12



pigmentos que sorprenden al espectador tanto por su intensidad como por sus efectos ópticos de «trompe l'oeil», en razón a la modificación de los espacios donde se ubican.

**Kapoor**, como sus compañeros, diseña la obra, controla su instalación y disfruta viéndola y paseándose alrededor de ella. Dudo que haya disparado jamás su cañón con el que lanza botes de cera en las paredes de la Royal Academy of Arts que es su propietaria. Los disparos en el espacio del Guggenheim de Bilbao son un magnífico lugar de encuentro cada media hora, si bien existe quien supongo meditará sobre la fugacidad de la vida y los disparos, relacionando la cera roja resbalando sobre la pared y los violentos disparos con una cierta interpretación dramática y simbólica.

Sigo acordándome del potente color de sus pequeñas esculturas a ras de suelo, de los efectos ópticos de sus delicados espacios de formas amarillas sobre la pared y la conjunción entre el poder de la máquina y la producción de obras y acciones que sugieren sensaciones diferentes a las habituales.

#### 4. *Tecnología y ciencia como medios para la innovación y desarrollo del Arte Contemporáneo*

Tanto una como otra han irrumpido también en el contexto artístico haciendo tambalear conceptos tan sólidos como el de la originalidad. Son tan precisas y fieles las modernas técnicas de restauración y reproducción de imágenes que resulta muy difícil llegar a distinguir a simple vista las diferencias entre copias y originales.

«Un asombroso taller *renacentista* en Madrid realiza copias perfectas de obras de arte mediante alta tecnología. Por otro lado, en el Metropolitan de Nueva York una pintura de autor desconocido ha resultado ser un *Velázquez*. ¿Dónde quedan las certezas?» se pregunta Fietta Jarque en su artículo<sup>8</sup>.

<sup>8</sup> Fietta Jarque, «La originalidad como proceso», El País.com del 19/06/2010 o la edición impresa de Babelia.

La creatividad artística en relación a las nuevas tecnologías ha estado presente también en ARCO de este año, con diversos ejemplos de Robótica, y obras estrechamente vinculadas al campo experimental.

El neoyorkino **BILL VIOLA** (1951), uno de los pioneros en el uso del VIDEO ARTE, viene trabajando en este medio desde los años setenta, explorando la imagen en movimiento con creaciones, instalaciones y otras obras que reflejan su profunda vinculación con la historia del arte, la espiritualidad y otros temas relacionados con el concepto y la percepción. La impactante exposición *Bill Viola: temporalidad y trascendencia* presentada en el 2004/05 en el Guggenheim de Bilbao, fue una exploración temática del trabajo de este artista que reunió sus más recientes y significativas instalaciones: *Avanzando cada día* (2002) y *Cinco ángeles para el milenio* (2001). Fue un dejarse arrastrar por unas sugerentes imágenes que actuaban como mensajeras de una trascendencia inmaterial que cautiva al espíritu (Fig. 13). Y todo gracias a una excelente técnica no exenta de sorprendentes efectos especiales.

En la obra grabada en el 2002 con tecnología puntera en vídeo de alta definición, se percibe como una experiencia arquitectónica en la que las cinco secuencias de imágenes que la integran se proyectan simultáneamente en una única sala. Para acceder al espacio que ocupa la instalación, los visitantes penetran literalmente en la luz de la primera imagen.



FIG. 13

Nam JUNE-PAIK (1932-2006) (Fig. 14) es otro de los considerados padres de la ROBÓTICA y el VIDEO ARTE que tanto en su iconografía como en los materiales que usó en sus experimentaciones, nos marcan el paso de la era propiamente industrial a la tecnológica. Sus instalaciones antropomórficas con televisores, son predecesores poéticos de la robótica actual y del futuro mundo de los CIBORGS<sup>9</sup> que avanzan en una imparable carrera en el campo de las ciencias médicas y en el vertiginoso mundo del desarrollo social vinculado a la moda, la imagen personal y el éxito fugaz.

<sup>9</sup> Vid. Tesis Doctoral Dr. Hugo Ferrão de Bellas Artes de Lisboa así como: *Kate Moss Machine*, de Christian Salmon (prólogo de Miguel Roig), colección Atalaya, 383, Ed. Península, Barcelona, 2010.



FIG. 14

<sup>10</sup> Al respecto del tema Cuerpo, Arte, Tecnología, cabe citar: *El pensamiento heterosexual*, de Monique Wittig, Ed. Egalés; *Parole de queer*, de Jaime del Val y colaboradores (vid. Facebook); Asociación Transdisciplinar REVERSO (vid. reverso.org), editó en el 2000 la Revista *Reverso*, primera publicación académica de Teoría Queer en español; Javier Sáez, *Teoría Queer y Psicoanálisis*, Ed. Síntesis, Madrid, 2004.

<sup>11</sup> Cfr. Christian SALMON, autor de *Storytelling (la máquina de fabricar historias y formatear las mentes)*, y *Kate Moss Machine*, prólogo de Miguel Roig, Península, Barcelona, 2010.

El Museo Guggenheim ha realizado también ya, dos exposiciones denominadas Instalaciones I y II, de video artistas actuales que utilizan habitualmente este medio para la creación de entornos de inmersión y captación de espacios sorprendentes y tiempos diversos que se ajustan a técnicas cada vez más sofisticadas y programas más complejos que permiten efectos inverosímiles, no exentos de una cierta magia tecnológica como la que produjo Hiro YAMAGATA con la instalación láser de los dos cubos cromáticos situados junto al Guggenheim, en Setiembre del 2004.

## 5. Nuevos campos

Cada día adquieren mayor relevancia estos Nuevos Campos presentados como los más innovadores del Arte Contemporáneo en relación con la VIDA, la CIENCIA y las NUEVAS TÉCNOLOGÍAS. Podemos destacar, entre otros muchos:

- El campo de la ROBÓTICA ampliado en una serie de ramas concretas que se han desarrollado a partir de diversas teorías sorprendentes en las que se conjugan CUERPO-ARTE Y TECNOLOGÍA<sup>10</sup>, así como los nuevos conceptos de CIBORG<sup>11</sup> (Fig. 15). «Prefiero ser una ciborg a ser una diosa», escribe Donna Haraway en *Parole de Queer* (Marzo de 2010).

FIG. 15



- Nombres como el de Mónica Wittig, Jaime del Val y su revista REVERSO, Javier Sáez, César Ustárroz y su Teoría del Vjing adquieren cada día más relevancia dentro las nuevas teorías sobre el particular, en estrecha relación con la nueva sociedad contemporánea.
  - El campo ARTE Y TECNOLOGÍA (ART FUTURA-Barcelona y TECHNARTE-Bilbao).
  - El campo del VIDEO ARTE al que ya nos hemos referido en relación a Bill Viola y Nam June Paik.
  - Otros campos como el de la BIOTECNOLOGÍA, la NANOTECNOLOGÍA, la REALIDAD AUMENTADA, el SOFT POWER... y tantos otros que proporcionan herramientas de trabajo con los que el artista puede desarrollar una excelente labor de Investigación y Desarrollo interdisciplinar.
- STELARC y Marcel.li ANTÚNEZ son dos figuras relevantes a los que hemos de citar como históricos en el campo de los performances vinculados a la robótica en relación al cuerpo humano.

Todos estos campos al servicio de los nuevos procesos industriales de creación que tienen mucho que ver con el mundo del arte vinculado al grafismo, la moda, la publicidad, la edición de nuevos productos convencionales (guías, catálogos...) así como con los montajes sorprendentes de escenografías sorprendentes, adecuadas para conciertos, representaciones dramáticas singulares y todo tipo de espectáculos.

**En relación al PATRIMONIO INDUSTRIAL**, hemos de citar a dos relevantes alumnas de la Facultad de Bellas Artes de Bilbao: Mónica García y Laura Mudarra, de Gijón, que han realizado un interesante VIDEO a partir de las ruinas de una de las tantas fábricas abandonadas que proliferan en muchos complejos industriales de los que hoy nadie parece querer acordarse, ni tan siquiera mirar (Fig. 16), para reconocer los valores sociales, constructivos, estéticos o arquitectónicos que en su día hicieron historia.

### ***Conclusiones en relación al patrimonio industrial***

El nuevo siglo comporta profundos cambios que hemos de apresurarnos en asimilar con el fin de que redunden en beneficio de un progreso social por todos deseado.

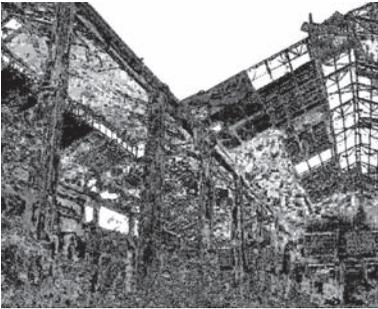


FIG. 16

En lo concerniente al campo Patrimonial en relación con la Industria, se tiende a valorarlo fundamentalmente en aras a una rentabilidad inmediata de carácter turístico, de ahí que lo concerniente a la memoria histórica tienda a relegarse para incluso caer en el olvido y desaparecer, de no ser por la conciencia y sensibilidad de los amantes de dicho patrimonio que de forma constante realizan acciones reivindicativas y se preocupan de su estudio, conservación, restauración y adecuada proyección de sus valores.

La industria ha tenido desde siempre una imagen negativa en función de ser asumida sólo como lugar de explotación y de nefastas condiciones de vida, salubridad y contaminación del medio ambiente. Lentamente se van redescubriendo nuevos valores que contribuyen a dignificarla y curiosamente el propio arte contemporáneo, antes en las antípodas de todo lo referente a lo industrial, se encuentra en unos momentos en los que la industria se alinea con él a la hora de facilitarle su trabajo creativo en razón a sus *amplios espacios*, así como *nuevos materiales* que el artista dispone para trabajar, y buscarles una adecuada solución a los *sistemas actuales de producción en serie*, *mercados competitivos* en un ámbito mundial y *nuevas tecnologías* con las que experimentar de cara a nuevas creaciones a las que antes no había podido aspirar en razón a carecer de medios.

Lo realmente incomprensible es que se repita, como a principios del siglo XX, este constante enfrentamiento entre esta nueva estética y la plástica «pura», de aquellos artistas que continúan superando, día a día, el camino que le sugiere su propio lenguaje plástico surgido de su conciencia, formación y la madurez de sus inquietudes plasmadas a través de su arte.

Si Leonardo, Durero o los autómatas de Bracelli pudieran asomarse a estos nuevos tiempos, seguro se asombrarían de los campos que en la actualidad podrían intervenir, tanto en relación a las ciencias como a las tecnologías actuales. Reconozcamos su valor creativo e innovador así como el sentido comercial que anima a muchos artistas, sensibilizados con este nuevo tipo de proceso creativo, curiosamente sostenible gracias a la incidencia de las industrias en sus múltiples vertientes, pero no aceptemos el reto de caer en la trampa de descalificaciones gratuitas que sólo benefician a los que especulan con nuestro trabajo.

La sociedad no puede prescindir del Arte porque el Arte, sea de uno u otro tipo, es inmanente al hombre y consecuentemente a dicha sociedad.

Bilbao, Agosto/Setiembre de 2010.

## ***Bibliografía (en español)***

### ***Sobre mercado del arte:***

François Colbert y Manuel Cuadrado, *MARKETING DE LAS ARTES Y LA CULTURA*, Ed. Ariel, Barcelona, 2010.

Donald Thompson, *EL TIBURÓN DE 12 MILLONES DE DÓLARES. LA CURIOSA ECONOMÍA DEL ARTE CONTEMPORÁNEO Y LAS CASAS DE SUBASTA*, Ed. Ariel, Barcelona, 2009.

Sarah Thomton, *SIETE DÍAS EN EL MUNDO DEL ARTE*, Ed. Edhasa, Madrid, 2010.

### ***Sobre cibercultura:***

Cristian Salmon, *STORYTELLING, LA MÁQUINA DE FABRICAR HISTORIAS Y FORMATEAR LAS MENTES. KATE MOSS MACHINE*, ambas en Ed. Península (colección Atalaya), Barcelona, 2010.

Sobre el *PENSAMIENTO FUTURO* consultar en Internet estos nombres recomendados por el Prof. Dr. Hugo Ferrão: Norbert Weiner, Marshall McLuhan, Jean Baudrillard, Michael Benedikt, Mario Perniola, Pierre Lévy, Howard Rheingold, Adriano Duarte Rodrigues, Paul Virilio, Martin Heidegger, Karl Popper.

Vid. artículo sobre *CIBERCULTURA Y STORYTELLING* del Prof. Dr. Hugo Ferrão, en este mismo número de *FABRIKART*, pp. 130-142.

### ***Sobre arte contemporáneo:***

Marc Fumaroli, *PARÍS-NUEVA YORK-PARÍS. VIAJE AL MUNDO DE LAS ARTES Y DE LAS IMÁGENES*, Ed. Acantilado, Barcelona, 2009.

### ***Sobre sostenibilidad:***

Revista *Fabrikart*, especialmente el n.º 9, dedicado a dicha temática en relación con el arte. Servicio Editorial UPV/EHU.