



**El proceso de creación de la escultura *Planet*.
Actores, trayectorias y prácticas en el campo artístico.**

Juan Jesús Morales Martín

**Master Theoria “La sociedad de la información y del conocimiento”
Tesina dirigida por el Prof. Dr. Alberto J. Ribes Leiva
Universidad Complutense de Madrid
Junio 2009**

ÍNDICE

-PREFACIO. LA CASUALIDAD DE UN ENCUENTRO.

-CAPÍTULO 1. INTRODUCCIÓN Y OBJETIVOS.

1. Introducción.
2. Actores y prácticas emergentes en el campo artístico. A modo de objetivos.

-CAPÍTULO 2. PENSANDO EL ARTE, LA CIENCIA Y LA SOCIEDAD DESDE EL ENFOQUE SOCIOLÓGICO. A MODO DE MARCO TEÓRICO.

1. Presentación: ¿desde qué sociedad pienso?
2. La esencialidad social del hecho artístico.
3. El componente original y material de la obra de arte.
4. La posición del artista y del laboratorio de arte contemporáneo en el campo artístico.

-CAPÍTULO 3. EL PROCESO CREATIVO DE *PLANET*. SOBRE ACTORES, TRAYECTORIAS Y PRÁCTICAS EN EL CAMPO ARTÍSTICO.

1. EL LABORATORIO DE ARTE CONTEMPORÁNEO.
 - 1.1. Laboratorio de arte contemporáneo: de cómo el arte se convierte en una experiencia científica y la ciencia en manifestación artística.
 - Introducción.
 - Más sobre Factum-Arte: la digitalización del arte y la reclamación del facsímile.
 - 1.2. Arte y ciencia: un pensamiento de frontera.
 - Más que un laboratorio de arte, un estilo de trabajo.
 - 1.3. La creatividad como solución.
 - 1.4. La experimentación científica en la práctica artística.
2. EL ARTISTA.
 - 2.1. Marc Quinn: trayectoria y subjetividad.
 - El cuerpo y la identidad en los márgenes de la globalización.
 - A Young British Artist.
 - La importancia de lo biográfico: el nacimiento de Lucas.
3. LA ESCULTURA.
 - 3.1. El proceso artístico como profesión y la creatividad como producción.
 - 3.2. El arte como oficio: mezcla de artesanía y nuevas tecnologías en el proceso artístico.
 - 3.3. La ejecución de una idea: el paso de la primera a la segunda creatividad. La creación como práctica colectiva. A modo de caso práctico.

-CAPÍTULO 4. CONCLUSIÓN.

- Las tres creativities.
- Arte biografía y sociedad.

-BIBLIOGRAFÍA.

Prefacio. La casualidad de un encuentro

Las páginas que aquí se inician tienen por objeto destacar la convergencia de actores, creatividades, conocimientos y prácticas que se dan actualmente en la producción de las obras de arte. Mi preocupación por estos temas se originó ya hace algunos años en aquellos días de carrera y disfrutando de asignaturas como Sociología del Arte y la Literatura y Sociología de la Cultura que me permitieron descubrir inquietudes intelectuales tan apasionantes como complejas. Con ello veía completado el sentido teórico más amplio de una práctica que había iniciado desde niño, cuando asistía a clases de pintura después del horario escolar. Un interés por el arte, en sus diversos momentos y manifestaciones, que siempre he mantenido latente. No fue justamente hasta el momento en el que estaba dando vueltas a la búsqueda de un tema concreto para esta tesina, cuando un hecho casual me confirmó que esto era lo que realmente quería estudiar y presentar por escrito. Todo surgió un día de julio de 2008 cuando un amigo me llamó pidiéndome que le echara una mano a él y a su hermano a la hora de pintar una escultura en San Fernando de Henares. Me comentó que sería un trabajo de un par de noches, sencillo, y que además me pagarían bastante bien. Acepté la oferta casi sin pensarlo.

Llegando la primera noche de trabajo al polígono industrial, iba conduciendo tranquilamente en mi auto buscando la dirección indicada y justo al doblar una esquina, de repente, voy y me topo con la escultura de la que me habían hablado por teléfono. La sorpresa fue mayor; un monumental bebé sobresalía del patio de una fundición y se apoderaba de un paisaje inhóspito de basuras, palees, ladrillos, ventanales, contenedores, máquinas, rejas y aceros. En la desértica calle apareció una pequeña dosis de simpatía. Por lo menos eso es lo que sentí en aquel instante. Después, el trabajo de una semana a las tantas de la madrugada me cambió aquella primera impresión. Aunque gracias a ese tropiezo se me abrieron un sin fin de preguntas respecto al actual arte. Y me encontré con la idea de convertir aquel fortuito encuentro en el rastreo de la trayectoria biográfica de esa escultura. La casualidad se acabó vistiendo de una gran oportunidad para abordar horizontes intelectuales que nunca antes había visitado. Estas páginas, como se comprenderá, responden a esa experiencia de aquel mes de julio.

Madrid, junio de 2009.

CAPÍTULO 1

Introducción y objetivos



1. Introducción

Las posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías al servicio del arte son innumerables e impensables. La aplicación de las nuevas tecnologías en el campo artístico está dando al arte un auténtico sentido interdisciplinario y verdaderamente vivo. En el campo del arte contemporáneo están surgiendo nuevos actores que encuentran en las nuevas tecnologías y en la red su elemento distintivo y potenciador. Internet es una ventana abierta al mundo globalizado. Así observamos cómo están apareciendo empresas-galerías que se dedican a difundir en la red la obra de sus artistas representados. El mercado artístico también ha encontrado su hueco en el comercio digital. Hay exposiciones virtuales de las obras de artistas convencionales que se mezclan con las obras de artistas no convencionales: la pintura, la fotografía digital, el cine de animación, los cortos, la escultura, el video arte, etc. Encontramos muestras de obras puramente digitales elaboradas con las nuevas tecnologías. Las nuevas redes sociales, caso, por ejemplo, de Fotolog o Flickr, también facilitan la exposición amateur de fotografías. Los artistas de manera individual crean sus páginas webs donde muestran sus obras y buscan compradores. Las galerías convencionales miran también a la red. Como también lo hacen las casas de subastas tradicionales. En E-bay puedes comprar arte y antigüedades. Además también surgen en la red empresas que se ofrecen a realizar reproducciones digitales de obras artísticas al gusto del consumidor. También hay portales virtuales en los que uno puede elaborar sus propios lienzos que adornarán su hogar...Y así una larga lista de manifestaciones, expresiones y experiencias artísticas gracias al uso de las nuevas tecnologías. Pero hay mucho más que esas expresiones artísticas relacionadas con la realidad virtual o con el arte visual cuando hablamos de nuevas tecnologías al servicio del arte.

Las nuevas tecnologías posibilitan y aumentan un trabajo común y fusionado también con las artes plásticas e incluso con las artes escénicas. No es una práctica inusual en la actualidad, porque hoy es muy frecuente encontrar actividades artísticas que mezclan las tradicionales artes de escultura, pintura o música, sino que además suman el baile, el teatro, “las performances”, la literatura, el cine, el comic, los videojuegos, el videoarte, Internet, etc. A mi juicio, podríamos señalar que el arte actual está muy caracterizado por el “ensamblaje”, por esa fusión entre distintas disciplinas artísticas y no artísticas pero con motivaciones artísticas. Sin duda, es tiempo de fusión dentro del campo artístico y las nuevas tecnologías abren el abanico expresivo hasta límites insospechables y convierten la producción artística en una continua labor de innovación, indagación e investigación de estructuras, métodos, etc., sobre los que canalizar las nuevas “estructuras del yo” del artista –sus preocupaciones subjetivas-, sus demandas sociales y políticas o solamente permiten lanzar al artista sus reflexiones estéticas sobre su propia práctica artística.

La era de los ordenadores y de la informática abre nuevas maneras de expresarse, de relacionarse, de procesar tecnológicamente el arte y también permite a su vez establecer nuevas redes institucionales y mundanas (entre

galerías, artistas, bienales, etc.) dentro del propio campo artístico. El arte del siglo XXI se caracteriza, sin duda, por su dimensión global. Extiende redes de circuitos artísticos, de colaboración internacional entre artistas y, también, en el trasfondo hay temas y preocupaciones potenciados por la globalización -la identidad, la pobreza, la desigualdad, etc. Pero aún hay más.

La mayor novedad o “renovación” por la aplicación de las nuevas tecnologías en el campo artístico, en mi opinión, se está produciendo en los usos y prácticas artísticas. La incorporación de las nuevas tecnologías en el proceso de creación artística significa, para empezar, una forma de trabajar distinta.¹ Las nuevas tecnologías son empleadas de forma experimental, convirtiendo el campo artístico en un lugar de experimentación y de puesta a prueba de las capacidades artísticas y expresivas. Nos enfrentamos ante cambios en la producción de las obras artísticas. Aparecen nuevos actores dentro del campo artístico, como el “laboratorio de arte contemporáneo”, que nos incumben a analizar los cruces actuales entre arte, ciencia y sociedad. De lo que se trata es que el arte cada vez es más pensado, elaborado y trabajado desde las claves que ofrece la sociedad del conocimiento.

Teniendo en cuenta estos supuestos, veremos a continuación cómo los objetivos de este trabajo se enmarcan en describir algunos actores y prácticas emergentes que se están dando actualmente dentro del campo artístico, como es, sin duda, el significado del laboratorio de arte contemporáneo. En el segundo capítulo dejaremos planteadas las principales líneas teóricas en torno a la Sociología del Arte que sustentarán la descripción y análisis de nuestro caso práctico; en el tercer capítulo nos centraremos en los actores y sus prácticas. En este capítulo nos detendremos en la presencia cada vez más importante que comienza a tener el laboratorio artístico dentro del campo del arte a la hora de mediar entre el artista y su obra. Será sumamente destacado para nuestra argumentación el seguimiento de la producción colectiva de la escultura *Planet*. Por último, en el cuarto capítulo finalizaremos el trabajo con la presentación de las oportunas valoraciones personales acerca de estas manifestaciones artísticas en las que convergen arte, ciencia y sociedad. Con todo ello, esperamos que el lector recorra junto a nosotros este estimulante camino.

¹ Se ha evolucionado mucho, principalmente, en calidad y en tiempo. Un trabajo artístico o de artes plásticas que tardaba horas en hacerse, hoy se tarda minutos. Cuando antes se necesitaban de aerosoles para la realización de un trabajo gráfico, ahora simplemente se hace con tabletas gráficas y con Photoshop en unos pocos minutos, y con unos resultados excelentes. Por supuesto que en este sentido casi cualquier persona puede ser artista porque es mucho más accesible: cada vez hay mayor número de ordenadores en casa. Aunque sí bien todavía hay fronteras, límites y brechas digitales que superar (Morales, 2008). Sin embargo, la creatividad y una mayor accesibilidad tecnológica no son los únicos elementos que hacen destacar un artista sobre otros, ya que la estructura del campo artístico con sus reglas y normas dictan el verdadero acceso y reconocimiento dentro de este campo. Toda la red artística de actores formada por críticos, museos, galerías, resto de artistas, revistas, fundaciones, etc. es la que acaba reconociendo la legitimidad del artista como verdadero artista. La estructura del campo artístico tiene el poder de decidir quién es artista.

2. Actores y prácticas emergentes en el campo artístico. A modo de objetivos

En la actualidad encontramos la emergencia de nuevos actores, empresas, instituciones y prácticas en el mundo del arte gracias a la imbricación generalizada de arte, ciencia, economía, tecnologías y sociedad. Podemos ver, por ejemplo, la aparición de empresas en el mercado artístico que dan préstamos avalados por las obras de arte. No se trata, sin embargo, de una práctica tan novedosa como podemos creer, porque los grandes bancos desde hace tiempo vienen contando con departamentos dedicados al empeño de arte. Lo que sí llama nuestra atención es la aparición de empresas que única y exclusivamente se dedican a esta tarea.² Hay que pensar que el arte siempre ha tenido un reconocimiento adquirido como una inversión segura. La proliferación de estas empresas e instituciones bancarias centradas en el mercado artístico es resultado del capitalismo financiero y de los flujos económicos característicos de la globalización. Asimismo también podemos destacar nuevas prácticas dentro del campo artístico favorecidas, sin duda, por las nuevas tecnologías e Internet: el negocio del arte sin intermediarios. Los artistas a través de la red venden sus obras sin la mediación de galerías o representantes. Recordemos el caso del artista británico D. Hirst, quien subastó en Sotheby's parte de su obra sin su galerista y representante tras una estudiada campaña de publicidad en los medios de comunicación.³ A su vez, cada vez hay más galerías virtuales que ven en la red una gran oportunidad de ofrecer las obras de sus artistas. Observamos también como los grandes museos tratan de seducir a los espectadores con paseos virtuales por sus salas y exposiciones. Además, viejas prácticas artísticas, como la pintura, toman nuevos tintes, como hemos visto recientemente con D. Hockney.⁴ Por lo pronto, estos ejemplos indican que dentro del campo artístico se están dando y produciendo nuevas prácticas sociales.

² Dos de las empresas de préstamos avalados por piezas de arte son Art Capital y Art Finance Partners (Celis, 2009a). Ambas, nacidas en Estados Unidos al calor de la crisis económica mundial, prestan dinero a compradores y coleccionistas de piezas de obras de arte que se empeñan con alguna otra obra en búsqueda de una mayor liquidez económica. Lo que está sucediendo en el mercado artístico es que algunos ricos comienzan a utilizar sus colecciones de arte para poseer dinero líquido tanto par realizar transacciones artísticas como para invertir en flujos no artísticos. Además también sucede que se está aprovechando este momento de crisis para invertir en arte, ya que los precios del arte han bajado y el arte siempre es visto como una buena inversión a medio o largo plazo.

³ La estrategia de la subasta de D. Hirst sin contar con intermediarios, galeristas o representantes, etiquetada por el artista como acto democrático, escenificó una de las últimas prácticas instauradas dentro del mundo cultural como es la de acceder directamente al público. "Libros sin editorial, música sin discográficas, pinturas sin galeristas. El autor busca ahora (y empieza a lograr) el acceso directo al público" (Martín, 2008).

⁴ D. Hockney, el artista pop británico, acaba de terminar recientemente una serie de trabajos realizados en formato digital. Para ello ha utilizado ordenadores rápidos que seguían el pulso de su mano. Su método de trabajo consistía en el trabajo de un punzón sobre una tabla electrónica conectada a un ordenador y facilitado por el programa Adobe Photoshop. El formato digital, según las palabras del artista, pierde en textura física, pero gana en la agilidad con la que puede cambiar y jugar con el color (Tubella, 2009).

El objetivo principal del presente trabajo es considerar y estudiar la aparición de uno de esos nuevos actores que están emergiendo dentro del campo artístico y que lo están renovando con su forma de trabajar y con su manera de considerar el arte: nos referimos al “laboratorio de arte contemporáneo”. Mi interés se centra concretamente en describir la práctica de este nuevo actor, cada vez más importante dentro del mundo artístico. Todo nace de aquella experiencia biográfica con la escultura *Planet*, del artista británico M. Quinn. Aquel momento me puso en relación con una empresa madrileña, Factum-Arte, dedicada a mediar entre la idea del artista y la ejecución de esa idea. Esta empresa se ofrece como laboratorio (y taller) artístico que soluciona los problemas de los artistas a la hora de realizar y materializar su obra de arte. La aparición de estas empresas en el arte contemporáneo genera necesariamente para el científico social una necesidad de redefinir y dotar de nuevo sentido y significado al campo artístico. Los elementos que destacaremos en el análisis de las siguientes páginas serán varios: la idea del artista (vinculación de la idea con la tradición artística y en el contexto de su carrera artística), la mediación de la empresa Factum-Arte entre la idea del artista y el resultado final (la obra como materialización de esa idea) y, por último, la importancia del proceso artístico como lugar en el que se encuentra la creatividad.

La discusión sobre la creatividad girará alrededor de considerarla como un proceso continuo en el que se dan varios momentos creativos: el del artista, el de la empresa-laboratorio y el del espectador. La hipótesis es ver si actualmente la mayor dosis de creatividad está más ubicada en el proceso que en la propia idea original del artista. Tomaremos la trayectoria de la escultura *Planet* como caso práctico donde reflexionaremos sobre esa creatividad fragmentada y atenderemos el trabajo de Factum-Arte como laboratorio artístico y mediador entre arte, artista, ciencia, conocimiento, mercado y nuevas tecnologías. Tomará mucha fuerza en las páginas que siguen esa idea de laboratorio artístico y también la idea de que la obra de arte es fruto de un proceso científico y tecnológico, que combina artes aplicadas, ciencia y nuevas tecnologías.

Aunque no nos dediquemos a revisar la relación arte-mercado-sociedad, debemos reconocer que tendremos presente en todo momento el contexto actual de un campo artístico cada vez más caracterizado y distinguido por la cultura del marketing (asumida en ocasiones por los artistas a la hora de posicionarse en el mercado global del arte). No es ni mucho menos nuestra intención valorar el componente artístico y estético del arte internacional de hoy en día, función reservada para los críticos de arte y demás pensantes cualificados y autorizados dentro del campo artístico. Este trabajo no pretende decir si ésta u otra corriente artística contemporánea son válidas, o si ésta u otra obra de arte son bellas. Tampoco es nuestro objetivo decir si aquella obra de arte es realmente arte. Nuestro deber no es el de lanzar un pronunciamiento estético sobre la validez del arte o no -como decíamos para ello esta labor de la crítica-, pero sí estimamos que desde nuestra posición como científicos sociales tenemos el deber y la necesaria responsabilidad de comenzar a reflexionar desde algunos componentes éticos, sociales y políticos que encierra el arte de este siglo XXI. Por ello, nos ocuparemos de examinar algunos de los

aspectos sociales reflejados en un tipo concreto de arte globalizado: el arte elaborado por empresas del tipo de Factum-Arte como laboratorios artísticos que ejecutan la idea del artista.

Fuera de juicios de valor, el objetivo es centrarse en los factores sociológicos que condicionan -y producen- este tipo concreto de arte contemporáneo. Uno de los factores sociológicos indiscutibles que se nos presenta ante nuestros ojos es, evidentemente, el avance del proceso de civilización de la sociedad occidental que tiene como resultado una mayor tecnificación del mundo de la vida. El proceso de civilización de la sociedad occidental supone una mayor presencia de la racionalidad técnica y científica en todas las manifestaciones de la vida social. Y el campo artístico obviamente no es ajeno a este proceso. Este proceso de civilización que está inserto e inscrito en el campo artístico aparece a través de un mayor uso de las nuevas tecnologías en el proceso de elaboración artística. Las tecnologías evolucionan socialmente y a su vez esta evolución también es utilizada y aprovechada por el campo artístico. Esto ha sido así históricamente en el campo del arte. No es nada nuevo, por tanto, lo que planteo. Pero sí, en cambio, la idea de pensar la obra de arte en clave actual a partir de la práctica del laboratorio de arte como un proceso híbrido que mezcla arte, ciencia, tecnología (y también mercado). Esa es la idea central y punto de partida de este trabajo: considerar al laboratorio de arte como una empresa nueva del campo artístico que ofrece soluciones técnicas, tecnológicas y materiales para que la idea del artista quede plasmada.

Este recorrido biográfico, teórico y práctico nos llevará a ver cómo algunas obras de arte de este siglo XXI son resultado de un proceso híbrido que combina prácticas viejas y nuevas, oficios con tecnología, arte aplicada y ciencia. Además veremos como este laboratorio de arte explora la búsqueda de técnicas y materiales que mejor se adecuen a la idea original del arte. Un arte que comienza a ser pensado y reconocido por la idea de creación y no ya tanto de quién realiza la ejecución. Acentuaremos justamente eso, de cómo hay un separación entre el creador y el ejecutor. Estos nos situará ante problemas teóricos de mayor alcance que el objetivo inicial de estas páginas: asistimos a una redefinición del campo artístico por la incorporación de las nuevas tecnologías –las pugnas por la autonomía, la posición y distinción dentro de la estructura del campo artístico, en el sentido de P. Bourdieu (2002)- o, por el contrario, sólo estamos ante una evolución más del campo artístico como de cualquier otro campo –en el sentido de B. Latour de que nunca fuimos modernos (2007). Con todo ello, queda abierto un recorrido que esperamos no fatigue al lector.

CAPÍTULO 2

Pensando el arte, la ciencia y la sociedad desde el enfoque sociológico. A modo de marco teórico



1. Presentación: ¿Desde qué sociedad pienso?

Nuestra postura sobre la práctica artística contemporánea se sitúa sobre las coordenadas sociológicas -ciencia, economía, relaciones sociales, tecnología, etc.- en las que el arte se produce. Es una postura sociológica que premia los condicionamientos sociales sobre la producción del hecho y de la experiencia artística. Este posicionamiento tiende a situarse en posturas apropiadas por el neo-marxismo, caso de F. Jameson (1995), quién destaca el entrelazamiento entre el orden artístico y el mundo social, y posturas más originales como la de P. Bourdieu sobre las prácticas del artista dentro del campo del arte en búsqueda de la distinción y la gratificación personal (Bourdieu, 1990). Se impone pensar la relación arte-artista-sociedad desde unos condicionantes tanto materiales como simbólicos que determinan la trayectoria del artista en un conglomerado cultural cada vez más homogéneo. Esta búsqueda de la posición en el campo artístico la tenemos que tener presente cuando rastreemos la trayectoria profesional de M. Quinn.

Estimo que el presente trabajo sobre el arte contemporáneo, también llamado por algunos como arte posmoderno, tiene que partir de una definición ideológica del capitalismo. En el mismo sentido de F. Jameson diremos que el arte posmoderno forma parte de la lógica cultural del capitalismo tardío (Jameson, 2005). Esta definición implica que ciertas prácticas y producciones artísticas y culturales queden matizadas por el capitalismo global y financiero actual; como el laboratorio de arte contemporáneo que actúa dentro del campo artístico como una empresa privada. Además el caso práctico de este trabajo nos obliga a pensar el arte en relación a la ciencia y a las nuevas tecnologías. El laboratorio de arte contemporáneo como empresa artística se inscribe en un ámbito generalizado de producción de mercancías, siendo la obra de arte una mercancía de cambio, consumo y negocio igual que otra. Siguiendo a V. Romeu diremos que la producción cultural está identificada por las siguientes características: “nuevos tipos de consumo; obsolescencia planificada; cambios rápidos de moda y estilo; penetración de la publicidad y los medios en general en la vida cultural; desaparición del sentido de la historia (en la que los medios de comunicación masiva desempeñan un papel importante relegando rápidamente al pasado las experiencias históricas del presente y fomentando la amnesia histórica); transformación de la realidad en imágenes; fragmentación del tiempo en series de presentes perpetuos; reforzamiento de la lógica del capitalismo consumista; combinación paradójica entre la descentralización global y la institucionalización de pequeños grupos; instrumentalización del saber, y desaparición de los límites entre la cultura de elites y la popular” (Romeu, 2008: 185). Algunos de estos rasgos de la producción cultural los encontraremos en Factum-Arte como combinación entre laboratorio artístico y empresa artística.

Nuestro propósito no pasa por responder qué es el arte, preocupación filosófica y ocupación de la crítica del arte, tarea para la que no nos sentimos capacitados. Pero sí estimamos que debemos tener presentes las coordenadas históricas y sociales concretas desde dónde se produce y se piensa el arte, distinguidas y dominadas por una economía de mercado mundial que mantiene

una estrecha relación con el campo artístico, bordeándolo y determinando algunas estrategias artísticas. Para ello, describiremos algunas lógicas empresariales tomadas por los artistas -siguiendo la postura de M. Quinn ante su escultura *Planet*-, relacionándolas con la “calculabilidad” de M. Weber (1978: 9). Me interesa destacar, con todo ello, cómo las herramientas y estrategias del “management” del mundo de las finanzas, del marketing y del campo económico en general, también está comenzando a ser practicada como estrategia económica de la actividad artística.⁵

Sobre el caso práctico de la trayectoria de *Planet*, nuestra postura es dejar ya anticipado el aparato analítico que seguiremos, el cuál se caracterizará por desglosar el proceso creativo y productivo de la escultura bajo un cierto orden expositivo. También estará presente, en cuanto a fuente de inspiración, la herencia sociológica de K. Marx y E. Durkheim sobre la idea de la división social del trabajo (Marx, 2000; Durkheim, 2001). Es conveniente ofrecer al lector los pasos expositivos de la creación de la escultura como un proceso productivo que combina distintas técnicas, trabajos, artes, expertos, etc. Además asumiremos una postura teórica en la que el conocimiento práctico viene dado de la propia experiencia biográfica. La experiencia es también una forma de comprensión e intuición sobre la realidad social. Mi participación en el proceso de producción y creación de esta escultura implica un esfuerzo de elevación y distancia para dejar un poco de lado mis pasiones. No quiero caer en una “neutralidad valorativa” u objetividad, dado que el sociólogo piensa desde una sociedad y desde sus experiencias, pero sí trataré de que lo biográfico no sature la exposición teórica y práctica. Asumo esta postura, porque comparto la idea de C. Wright Mills de: “Ningún estudio social que no vuelva a los problemas de la biografía y de la historia y de sus intersecciones dentro de la sociedad, ha terminado su jornada intelectual” (Wright Mills, 1961: 26).⁶ Al igual que entiendo, siguiendo a J. M. Schaeffer (2005), que la experiencia estética es tanto cognitiva como sensible, algo que determina el color biográfico de estas páginas. Porque de ese encuentro surgieron todas estas reflexiones y porque de esa experiencia estética como contemplación sentí la obligación de repensar algunos aspectos de nuestra propia sociedad. Los objetos artísticos también los podemos ver como portadores de diálogo social y al observar una obra de arte –como a mí me sucedió con *Planet*- se pueden ver algunos rasgos de la sociedad contemporánea.

⁵ Sobre “management”, marketing, creación y comunicación estratégica se pueden consultar algunos de los siguientes trabajos de David A. Aaker, *Managing Brand Equity*, The Free Press, Nueva York, 1991, *Strategic Market Management*, John Wiley & Sons, Nueva York, 1998; *Developing Business Strategies*, John Wiley & Sons, Nueva York, 1998.

⁶ Dentro del campo sociológico español uno de los autores que más desarrolló, compartió y trabajó a favor de esta postura de reconocer la importancia y la valía de la metodología y la técnica biográfica en el hacer sociológico fue J. F. Marsal; principalmente con la obra, *Hacer la América: autobiografía de un inmigrante español en la Argentina*, Buenos Aires, Editorial del Instituto, 1969.

2. “La “esencialidad social” del hecho artístico”⁷

La experiencia artística para el sociólogo -desde el enfoque sociológico o la perspectiva sociológica, bajo la que me he formado- trata siempre de ver y tomar la esencialidad social como el gran referente que hay detrás de toda manifestación artística. Detrás de la expresión artística se oculta una sociabilidad: la obra de arte es un hecho social, en el sentido de E. Durkheim (2002: 37-46). Esto implica que la obra de arte sea resultado de un tipo de relaciones sociales y culturales. La obra de arte además es revelación de un tipo de sociedad. *Planet*, en nuestro caso, es producto de unas relaciones sociales específicas que se dan en una sociedad concreta: la sociedad del conocimiento. La descripción del caso empírico, siguiendo la trayectoria de esa escultura, refleja la actual vinculación entre arte-ciencia-sociedad a la hora de producir productos artísticos.

Además también tenemos que pensar que el artista es un hombre social. El artista, por más independiente que pretenda ser, no vive ajeno a la sociedad. La sociedad provoca de forma objetiva un tipo de artista en cada momento histórico concreto: según qué técnicas, tendencias, culturas, modas, ciencias, etc., así será el artista. El artista es la evocación objetiva del hecho artístico en sus condiciones objetivas de producción. El artista no deja de ser prisionero de lo social, a pesar de sus esfuerzos de subjetividad, de distinción individual, de creatividad. “El artista, aun en los momentos más vigorosamente individuales de su esfuerzo, es un socius, un prisionero del contorno de los demás, puesto que sólo por ellos, referido a ellos tiene sentido su obra. Estos otros pueden constituir meramente para el artista una vaga presencia referencial, pero la sociedad que con ellos forma es irrompible e insuperable” (Medina, 1987: 140). Aunque el artista no piense en la sociedad, intente distanciarse de ella, lo social (revestido de cultura tecnológica), impregna tanto el proceso como el reconocimiento de esa obra. El reconocimiento de una obra arte es un mecanismo objetivamente social. Sin lo social no hay distinción, no hay prestigio.⁸

Uno de los temas claves en relación a los mecanismos de reconocimiento sociales del arte es el de la creatividad: la creatividad individual no deja ser una forma de reconocimiento social a unas aptitudes individuales o colectivas –como veremos más adelante. La personalidad artística está favorecida por la estructura social que en ese momento concreto reconoce a ese individuo social sus dotes de artista. En resumen, la determinación de lo social es clave para el reconocimiento de aptitudes y capacidades artísticas. El

⁷ El título de este apartado está tomado del libro *Responsabilidad de la inteligencia*, de J. Medina Echavarría, sociólogo del exilio español (Medina, 1987: 138).

⁸ Las tomas de adquisición de prestigio de P. Bourdieu son claves en este punto. La gratificación social viene condicionada por las posiciones que el artista ocupa en el campo artístico, donde pugnan los condicionantes y reconocimientos tanto simbólicos como materiales. El artista, siguiendo una estrategia de inserción, lo que busca es la consagración en el propio campo del arte (Bourdieu, 2002: 496-499). Aunque toda estrategia de inserción en cualquier campo está sujeta y condicionada por las normas y reglas del propio campo (Bourdieu, 1987: 67-82).

talento es un hecho social. Pensemos que el reconocimiento de una personalidad artística viene motivado porque tuvo la suerte de que ese momento histórico coincidió con que se le reconocieran esas capacidades y que esas capacidades fueran posibilitadas por la estructura social. Es decir, el componente social favoreció el desarrollo de las capacidades.

Lo social va inserto en la obra de arte a través del componente técnico que vincula a esa obra con toda una evolución histórica del proceso de civilización occidental en el sentido de J. Medina Echavarría (1987) y A. Weber (1991). La obra artística no es una pugna antagónica entre lo individual y lo social, entre la individualidad del artista y su sociedad, sino, más que nada, es una deudora de “otros sociales”. La obra artística es dependiente de una sociedad determinada y, principalmente, dependiente de la tecnología (acumulativa) de esa sociedad. Esto lo veremos muy bien en el caso práctico cuando tengamos que detenernos en la trayectoria biográfica de la escultura de M. Quinn y observemos cómo se combinan los trabajos más tradicionales con los más innovadores, unidos bajo una lógica de acumulación. La obra de arte es un cofre que encierra lo social. Y así aparece todas las repercusiones de la sociedad: desde los valores y lo tecnológico hasta la experiencia histórica. “Lo individual, lo social y lo histórico, se nos muestran, en efecto, plenamente fundidos en toda experiencia artística, tanto en el lado de la creación como en el del goce y en una forma ejemplar por su carácter complejo y delimitado, o sea concluso y asequible” (Medina, 1987: 141). La obra artística como fenómeno objetivo expresa de por sí toda una experiencia de su momento y del pasado.

Como vemos la obra artística funde lo individual, lo social y lo histórico desde el origen de la creación hasta el fin del goce. La experiencia artística es un proceso social complejo en el que se entrecruza lo individual, lo social, lo histórico y también lo tecnológico. La obra artística es histórica en un doble sentido: no es creación de un día y en ella se vuelcan las experiencias estéticas (canones estéticos). Por tal motivo la obra artística es procesal. Podemos decir que la obra de arte es un “modelo de continuidad” (Medina, 1987: 143). Es un modelo de continuidad con ella misma y con el arte de su tiempo. Nuestra postura tiene en cuenta estas dos perspectivas históricas: *Planet* es resultado de un proceso productivo histórico en la que ella ha sido la protagonista, al tener su tiempo, y también es “modelo de continuidad” de unas posibilidades artísticas y técnicas acumuladas a lo largo de la historia en la sociedad. Por tal motivo, esta escultura tiene su propio tiempo –su trayectoria biográfica-, pero a su vez es arte del tiempo que le ha tocado “vivir”.⁹

La obra de arte es histórica y social porque refleja las condiciones de vida (sociales) en las que ha sido producida. Es reflejo de la experiencia social del artista (lo individual), como la experiencia tecnológica-histórica de una sociedad (lo social y lo histórico). Bajo la perspectiva sociológica tratamos de

⁹ Para asumir esta epistemología de entender a la escultura como un ser cronológico, con su propia historia y trayectoria, me ha sido muy revelador el trabajo de B. Latour y A. Lowe, “The migration of the aura, or how to explore the original through its facsimiles”, en Thomas Bartscherer (Ed.), *Switching Codes*, University of Chicago Press, 2008. Se puede encontrar la versión en la página web de Factum-Arte, www.factum-arte.com

destacar y reflexionar a partir de estas conexiones entre arte y sociedad. Desde el enfoque sociológico no podemos pasar por alto los componentes sociales de todo arte. Pero nuestra labor no sólo termina en señalar y comprender la “correspondencia social” de las producciones artísticas, sino también circunscribir dichas producciones artísticas bajo la tensión entre lo individual-social, acompañado bajo el síntoma histórico (los cánones, las generaciones, la cultura tecnológica de la época, etc.). Por tal motivo, lo que trato en el presente trabajo, bajo los ejemplos de la obra de M. Quinn, es señalar y apuntar que la Sociología del Arte bajo la que recojo mis reflexiones teóricas, privilegia lo social y lo histórico -“la presencia colectiva”-, incluso por encima de las obras artísticas más independientes y más individuales.

Un concepto distintivo e importantísimo para la Historia del Arte –como para la Sociología- es el de generación.¹⁰ Concepto repleto de significación histórico-sociológica. Generación no sólo es colectividad creadora, sino también una unidad de problemas, circunstancias, momentos y también “técnicas” que explican un instante histórico y artístico determinado. Por tal motivo, nos veremos obligados a insertar al artista y creador M. Quinn en la lógica generacional de su momento: los “Young British Artists”. Esa lógica de la generación, siguiendo el caso de este artista británico, nos permitirá ver que toda su obra de “ruptura”, ya sea *Planet* o la archiconocida serie sobre K. Moss, son referencias a una continuidad de la experiencia estética de un conjunto o colectivo. Las obras de ruptura tampoco escapan a la fuerza de lo social y al sistema de producción de la obra como un conjunto de colectividades. Esto también nos lo recordará *Planet*, creada bajo la lógica colectiva de un laboratorio artístico. Lo importante, sin duda, es que sí hay tal ruptura, será por la aplicación y el incremento de posibilidades que ofrece las nuevas tecnologías a la experiencia estética. La personalidad creadora y su obra son deudas de una continuidad histórica y social. Ante la progresiva individualización del arte -la búsqueda de la distinción subjetiva, tanto material como simbólica propia de la estructura del campo artístico que también afecta y estructura a M. Quinn-, el enfoque sociológico nos recuerda que el reconocimiento estético tanto como la profesión artística son construcciones sociales.

La imagen del artista individual como creador se prolonga en el tiempo más atrás del presente. La diferencia es que en la actualidad algunos artistas aparecen como “marca registrada”, quedando su actividad y producción artística regida por la publicidad y el marketing corporativo. Además el arte individualizado como fenómeno social en sentido amplio tiene toda una correspondencia con hechos sociales significativos como la ciencia y la economía. No es de extrañar que el arte de hoy, de principios del siglo XXI, sea un arte certeramente combinado por las actitudes científicas, económicas y técnicas distintivas del mundo globalizado. Pero esta perspectiva sociológica, que puede pecar de sociologismo, no totaliza únicamente la “correspondencia por lo social” y no significa que la obra artística sea en exclusiva un simple producto de la situación social. La obra de arte no tiene que ser

¹⁰ La apropiación sociológica del concepto generación, dentro del campo sociológico español, queda muy influida por los trabajos filosóficos de J. Ortega y Gasset (Ortega: 1981; 1982; Oses, 1989: 166-177).

obligatoriamente en su reflexión sociológica un reflejo de una sociedad determinada. También puede ser, sin duda, un escapar de ella, de rechazarla, cuestionarla e incluso criticarla desde la experiencia subjetiva. La tensión sociológica entre individuo-sociedad presiona y subsume a su vez a la experiencia artística. Esta disyuntiva gira alrededor de la obra de M. Quinn: ¿simple reflejo social o distinción individual? De ahí la importancia que tomará el rastreo biográfico, tanto del artista como de su obra artística, en un campo estructurado y estructurante, mediado y mediador, como es el campo artístico. Campo regido por normas, instituciones, reglas, vías de acceso, de distinción, de posicionamiento, donde la tensión individuo-sociedad toma toda su fuerza y sentido.

Además la perspectiva sociológica, como un enfoque complementario más a la visión estética, económica, científica, etc., sugiere enfocar la experiencia artística acorde al estatus social del arte en un momento histórico concreto. Se puede añadir a las condiciones sociales de producción y a la personalidad creadora (el artista) bajo la tensión subjetividad individual-objetividad social, este tercer componente sociológico: la estima y goce social del arte en la sociedad contemporánea actual. La posición social que ocupa un determinado arte y sus productores (artista, empresarios, galeristas, diseñadores, museos) en la escala de reconocimientos sociales internacionales. Este tercer componente es esencial para descifrar el lugar que ocupa la obra de M. Quinn y Factum-Arte, como intermediario entre artista y espectador, en ese juego de públicos, demandas, ofertas y mercados que es consustancial en la relación arte y sociedad.

3. El componente original y material de la obra de arte: la indiscutible actualidad de Walter Benjamin

El clásico texto de W. Benjamin, *La obra de arte en la era de su reproducibilidad técnica*, ha inspirado numerosas reflexiones no sólo provenientes del campo artístico, sino también ha sido objeto de estudios derivados de campos adyacentes al arte como el de la Sociología y el de la Filosofía (Chaplin, 1994: 40-47; Sarlo, 2000). Esto se debe a que esta particular obra se encargó de abrir toda una serie de discusiones alrededor del componente material de la obra artística que todavía atraviesan nuestro presente. W. Benjamin señaló una nueva preocupación estética: el componente físico o material de la obra de arte. Al hacer eso destacaba que la parte física de la obra artística convergía con las condiciones sociales de su producción. De esta manera, su teoría sobre la condición de la obra de arte en las sociedades industriales avanzadas es un estudio sobre los factores económicos y culturales que determinan la producción de esa obra. Su tesis sobre la reproducibilidad técnica no sólo se detiene en el régimen cultural y económico de la sociedades industriales, sino también a su vez indica que el advenimiento de la sociedad industrial en Europa provoca a la par nuevos modos de significación artística. No sólo hay modificaciones sociales

(económico, político y culturales) en la producción y distribución artística, en el sentido de T. Adorno y M. Horkheimer (1998: 165-212), sino que además también es inherente a todo este proceso evolutivo una nueva sensibilidad con la que percibir el objeto artístico en clave tecnológica.

La obra de arte no solo es fin de una sociedad (post)industrial -hoy ya tecnológica-, sino que también a la hora de entenderla, hay que verla desde los ojos de una cultura tecnológica que nos condiciona. La sensibilidad artística contemporánea está caracterizada por una cultura tecnológica desarrollada a lo largo de la historia. La sensibilidad tecnológica de hoy es resultado de un proceso histórico. Cultura, historia, sociedad y tecnología van unidas de la mano. Ante tal proceso evolutivo se vuelve preciso por parte del sociólogo “poner de manifiesto las transformaciones sociales que hallaron expresión en esos cambios de la sensibilidad” (Benjamin, 1973: 24). Esto implica que desde la Sociología del Arte tengamos que detenernos en los cambios macroestructurales que, a su vez, suponen cambios más subjetivos a la hora de la percepción de la experiencia artística.

Los nuevos modos de significación de hoy, como es la convergencia entre arte, ciencia y nuevas tecnologías, modifican sustancialmente prácticas sociales enraizadas en el campo artístico, dada su “revolucionaria” capacidad de reproducción digital, su experimentación científica, su relación con el mercado artístico global, la mejora del archivo y la memoria digital para el uso compartido, etc. El campo artístico gracias a la introducción de las nuevas tecnologías y su convivencia con las viejas prácticas artísticas es un “habitus” de prácticas sociales a revisión constante (Bourdieu, 2008).¹¹ Mutan las reglas constitutivas del campo artístico. Como a revisión constante también se encuentra la sensibilidad y el goce estético de la obra de arte en la “época de su hiperreproducibilidad digital” (Cuadra, 2007). Una etiqueta a toda cultura de nuestro presente que no deja de ser una forma sencilla de homogeneizar sobre prácticas artísticas y tecnológicas mayoritarias y que, por tal motivo, no deja de ser una forma peyorativa de encerrar una época. Si vivimos en la época de una cultura digital, ausente de toda significación, de mero pastiche –en el sentido de F. Jameson (2005: 106)-, también es cierto que en la actualidad también podemos encontrar propuestas que escapan a los espacios dominantes del arte y del consumo cultural, aunque quizás haya que excavar en profundidad en búsqueda de un arte fuera de superficie.

Puede que la obra de M. Quinn que hemos elegido para este trabajo –y que alimenta el recorrido de estas páginas- responda a ese arte de superficie, banal y cosmopolita que es presa de la crítica artística. La responsabilidad desde la Sociología es escapar de esos juicios previos y rastrear las huellas y motivaciones sociales que hay tanto en la obra como en la trayectoria del artista británico. Sin estas consideraciones nunca podremos encontrar preocupaciones más subjetivas. Esto implica un posicionamiento sociológico –y

¹¹ Siguiendo a P. Bourdieu diremos que “el habitus es una capacidad infinita de engendrar, con total libertad (controlada), unos productos –pensamientos, percepciones, expresiones, acciones- que siempre tienen como límite las condiciones histórica y socialmente situadas de su producción, la libertad condicionada y condicional que él asegura está tan alejada de una creación de novedad imprevisible como de una simple reproducción mecánica de los condicionamientos iniciales” (Bourdieu, 2008: 90).

tal vez también político- sobre el arte en el que se tiene que tener en cuenta el debate sobre su masificación y democratización. *Planet* puede ser visto como una representación del discurso dominante del capitalismo global. Pero también puede ser vista como una expresión artística que sí está preocupada por los temas globales de hoy. Esta escultura puede ser producto de una cultura tecno-capitalista dominante, pero también es una obra nacida desde una realidad global que se impone a todo artista de hoy. La realidad ya se piensa en clave global, porque pensar la sociedad como el arte exige ese esfuerzo de reflexionar lo concreto y subjetivo bajo una dimensión global.

4. La posición del artista y del laboratorio de arte contemporáneo en el campo artístico

La interpretación de las obras de arte a través de la personalidad y de la vida de su creador es uno de los métodos más antiguos y utilizados en la Historia del Arte. No es nada novedoso detenerse en la biografía de aquellas individualidades creativas que destacan en uno u otro campo artístico. En el presente trabajo –como se viene apuntando-, se tendrá presente la posición del artista en el interior de su campo de referencia, el campo del arte, a la vez relacionado éste con el campo intelectual en sentido más amplio (el mundo de la cultura) y relacionado el campo del arte también con el campo económico y con el campo de poder. Todas estas relaciones objetivas entre campos median a su vez la relación subjetiva del artista con su propio campo y con los demás campos a la hora de posicionarse.

Estimamos que los trabajos de P. Bourdieu sobre el campo intelectual y literario son referencias teóricas que se ajustan muy bien a las pretensiones de este trabajo al definir y describir sucintamente las normas y reglas de la práctica artística bajo una estructura socialmente construida (Bourdieu, 1971; 1983; 2002). Siguiendo a este autor diremos que el campo de arte –como un campo social más- queda representado, principalmente, por sus “relaciones de competencia” (Bourdieu, 1983: 15). Todo campo es un lugar conflictivo en la pugna por las disposiciones efectivas de estatus y posición tanto material como simbólica. No queremos descuidar en este estudio las leyes y normas de acceso al campo artístico, la posición (dominante-dominado) que ocupa el artista en el propio campo, su relación con otros campos circundantes y conflictivos (campo económico-campo intelectual) a la hora de tener réditos individuales: los reconocimientos sociales (económicos, estatus, artísticos).

Al analizar la trayectoria de M. Quinn y de Factum-Arte como actores del campo artístico tendremos que tener en cuenta las siguientes características del campo artístico como categoría de referencia teórica: el campo, en primer lugar, nos sirve como análisis de posición. En segundo lugar, el concepto campo tiene en cuenta la competencia y la pugna por la legitimidad intelectual - quién tiene la capacidad de decir, por ejemplo, qué es arte. En tercer lugar, al hablar de campo también nos referimos a las disposiciones socialmente

constituidas. Hablamos de las estructuras sociales ya consolidadas –el mercado, la crítica, las galerías, etc.,- que otorgan el reconocimiento simbólico y material al artista y al laboratorio de arte como actores reconocidos por su práctica en el mismo campo (Bourdieu, 1983: 21-22). Considerando al campo como un elemento importante de nuestro análisis teórico reforzamos una perspectiva sociológica que caracteriza a la práctica artística como una práctica condicionada por las estructuras sociales de su propio campo y también por la presencia circundante de otros campos -caso, por ejemplo, del campo económico. Tanto la práctica del artista británico como la práctica del laboratorio de arte contemporáneo dependen de los condicionantes sociales que se encuentran, de los factores estructurales que también se pueden aprovechar y a los que igualmente se pueden enfrentar.

Nuestra pretensión es la de aplicar epistemológicamente el concepto de campo tanto a M. Quinn como a Factum-Arte como un marco de referencia para ambas trayectorias. Sin embargo, el campo artístico determina, en mayor medida, las decisiones biográficas e intelectuales del artista. La carga de la estructura pesa más en las personas. Por tal motivo, en el recorrido de su trayectoria veremos si el artista británico se beneficia de la autonomía construida por el campo artístico o, por el contrario, queda sumergido a las coacciones y exigencias de las estructuras dominantes del campo artístico y de los campos circundantes, como el campo económico. Querámoslo o, no, la pretensión de todo artista es “obtener el reconocimiento de la originalidad, en consecuencia, de la rareza y del valor propiamente estético del producto y de su productor. La lógica de la diferenciación respecto de los otros, que caracteriza en modo específico el campo intelectual y artístico, condena a los escritores y a los artistas a romper continuamente con las normas estéticas en vigor” (Bourdieu, 1983: 30). Estas palabras de P. Bourdieu siguen siendo válidas para el campo artístico, aunque con el matiz de que el avance del mundo del sistema sobre el mundo de la vida acaba colonizando las esferas culturales y sociales de éste –en el sentido de J. Habermas (1989: 479-507). Esto hace que el campo artístico esté llamado a la su redefinición. No sólo por la penetración del campo económico en el campo de arte, sino también por el impacto de la ciencia y de las nuevas tecnologías. Aunque la prueba más visible de la renovación actual del campo artístico es la sustitución de la lógica de la originalidad por la lógica del reconocimiento.

El reconocimiento de la originalidad lo está sustituyendo el propio artista por la originalidad de ser reconocido. La cuestión ya no es por qué un artista es reconocido, si no cómo alcanzar ese reconocimiento. La búsqueda de la originalidad no se enfoca desde una posición puramente estética, sino que la originalidad queda asociada cada vez más al lenguaje comercial y económico. ¿Qué estrategias utiliza el artista para alcanzar ese reconocimiento? No es una práctica novedosa, pero sí lo es el hecho de que sea una actitud y un comportamiento cada vez más mayoritario: el arte por el arte se vuelve minoritario ante el avance del arte producido para el mercado. El artista lo que acaba produciendo es su propio mercado, su propio público. Si decíamos anteriormente que uno de los condicionantes estructurales más importantes del hacer artístico era la crítica, hoy en día las críticas cada vez interceden menos

en la práctica del artista, ya que uno de sus mayores intereses –no sólo el único pero sí el más visible- es que le compren.

La lógica de la diferenciación es un modo específico del actuar social propio del campo artístico. La diferenciación está estrechamente unida a la búsqueda de la originalidad; llave del reconocimiento del propio campo. Como decíamos anteriormente, la intencionalidad estética de la diferenciación está siendo sustituida por una intencionalidad simbólica-material. Esta lógica del “management” hace que en la obra de arte se comience cada vez más a privilegiar el componente comercial por encima del componente estético. El arte como empresa comercial apela a la constante redefinición del campo artístico y a su relación circundante con otros órdenes sociales como son la economía y el poder, como apuntábamos anteriormente. En el campo artístico cada vez se dan más prácticas ajenas al propio campo y que penetran desde otros campos, como el del “management” comercial, la publicidad o el marketing. La lógica de la empresa privada es asumida como estrategia por parte del artista, acabando sus preocupaciones estéticas y expresivas de carácter subjetivo fagocitadas por las presiones y exigencias de la estructura objetiva del mundo del arte que le impone la búsqueda de su posición en el campo artístico. Las presiones estructurales del mundo artístico de carácter simbólico –reconocimiento- y de carácter material –económico- son referencias ambivalentes que pesan en las decisiones biográficas del propio artista a la hora de buscar su posición en el campo artístico. Por lo pronto, le surge la siguiente duda en su práctica artística: seguir una estrategia de inserción guiada por la estética en búsqueda del reconocimiento, seguir una estrategia caracterizada por los beneficios materiales o tal vez ambas a la vez. Pero el principio unificador que pesa con mayor fuerza en el campo artístico actual, bajo las condiciones objetivas de una economía de mercado global, es la disposición inconsciente de interiorización de la estructura objetiva material por parte de los artistas (Bourdieu, 1983: 35). Es decir, la lógica del mundo del sistema que ha colonizado al mundo del arte se impone como un determinismo objetivo que pesa sobre la trayectoria biográfica y profesional del creador. El artista acaba siendo consciente de que sus esperanzas subjetivas de reconocimiento han de ser adecuadas a los requisitos objetivos y normas según las que se rige el campo artístico; y éstas cada vez están más caracterizadas por una lógica económica capitalista. De esta manera, el productor artístico acaba reproduciendo los instrumentos, las mediaciones y las estrategias propias del capitalismo con el fin de buscar y encontrar un público - espectador-consumidor- para su arte. Una vez alcanzada una cierta posición de autonomía dentro del campo artístico, el artista como creador se aprovecha de esas posibilidades de beneficio material o simbólico. La lucha del artista en buscar la comodidad material significa, en la mayoría de las ocasiones, la búsqueda de la autonomía –entendida, tal vez como tranquilidad- con la que ejercer su práctica artística.

Por último, las relaciones entre campo, trayectoria y método biográfico sugieren un modo sistemático e integrado de describir y entender la experiencia artística como práctica. El método biográfico refuerza la idea de arte como práctica a la hora de rastrear la trayectoria de una obra de arte, de un artista y de una empresa artística. El método biográfico no sólo lo aplicamos

a lo subjetivo y humano, sino también a lo objetivo y material. La obra artística también tiene un recorrido biográfico desde su gestación. Como una institución, en este caso una empresa dedicada al mundo del arte que se ofrece como laboratorio de arte contemporáneo, también tiene vida propia. Todos ellos, artista, obra de arte y laboratorio de arte, comparten una historia en común, entrecruzada y caracterizada por nuestro presente: la sociedad del conocimiento. Con todos estos lineamientos teóricos ya formulados, pasamos al análisis de las trayectorias en el que la interdependencia entre arte, ciencia, nuevas tecnologías, economía, biografía, sociología, etc., serán referencia de nuestro caso práctico. En consecuencia, la interpretación del hecho artístico adquirirá un enfoque múltiple.



CAPÍTULO 3

El proceso creativo de *Planet*. Sobre actores, trayectorias y prácticas en el campo artístico.



1. EL LABORATORIO DE ARTE CONTEMPORÁNEO

1. 1. Laboratorio de arte contemporáneo: de cómo el arte se convierte en una experiencia científica y la ciencia en manifestación artística

- Introducción

A pesar de la habitual creencia de que ciencia y arte constituyen dos aspectos de la cultura humana con marcadas diferencias, con motivaciones y objetivos que no tienen nada en común, hoy en día, debido a la sociedad en que vivimos y a la globalización, se está creando una relación cada vez más estrecha entre estas áreas del conocimiento. Desde sus inicios la ciencia ha contribuido al desarrollo y mejora de la calidad de vida del hombre, ya sea aumentando los estándares de salud y alargando la esperanza de vida humana o interviniendo en el desarrollo de nuevas tecnologías que beneficien y faciliten el desenvolverse en la cotidianidad diaria. Pues bien, a parte de estos aspectos, en la actualidad, la ciencia junto a otros oficios están siendo puestos al servicio del arte, lo que lleva a una nueva forma de desarrollarlo, de verlo y de comprenderlo. En nuestra sociedad el arte es considerado por algunos teóricos como un bien de consumo más, y como tal, involucra el lucro (Adorno, 1998). Es teniendo en cuenta este aspecto en el que se está innovando e involucrando ciencia y tecnología en el desarrollo de una obra de arte. Ambos factores contribuyen para lograr un resultado óptimo en términos de calidad y gestión de recursos. Por ejemplo, tanto la física como la química pueden influir en la elección de un material con el que trabajar, pues dependiendo de las características de la obra, el material ha de ser seleccionado tomando en cuenta el aspecto visual final del mismo, el costo de ocupar dicho material, y las noblezas en cuanto a su facilidad de manipulación, durabilidad, etc... Bajo ese ideal de unir arte y ciencia se desarrolla el trabajo de Factum-Arte como "laboratorio de arte contemporáneo".

Actualmente se están dando algunas propuestas en el panorama internacional en base al concepto de "laboratorio de arte". No hay una definición clara sobre qué se entiende por laboratorio de arte, lo que nos conduce a la confusión. De esta manera, vemos como están surgiendo nuevos actores bajo este concepto, pero que representan objetivos bien distintos. La definición más común que nos ofrece el campo artístico es aquella que nos dice que el laboratorio de arte es un lugar de experimentación entre disciplinas artísticas bajo una dimensión pública. Bajo esta idea, el laboratorio de arte es el lugar donde convergen distintas modalidades artísticas con el fin de la experimentación, la mezcla, la fusión, etc. En España tenemos el ejemplo del Laboratorio de Arte Joven (LAB) de Murcia o el Citilab de Cornellá.¹² Pero hay

¹² El Laboratorio de Arte Joven de Murcia se dedica a la formación cultural de jóvenes a través de cursos y talleres artísticos. El Citilab de Cornellá, por su parte, trabaja para la implantación de la cibersociedad. Ambos proyectos descansan sobre el interés de las administraciones públicas del desarrollo cultural y tecnológico de la sociedad civil. Para más información se pueden consultar los siguientes enlaces:

más formas a lo largo de Europa y Norteamérica, como el Art Laboratory de Berlín o el iLAND de Nueva York, laboratorio interdisciplinario que combina el arte, la naturaleza y la danza.¹³ Estos laboratorios tienen mucho que ver con las expresiones y preocupaciones artísticas de la sociedad civil y con sus deseos de manifestación y difusión del arte dentro de un espacio público –y urbano. El objetivo es que el arte, como experimentación, adquiera una dimensión pública que difumine y derribe las fronteras entre la cultura de las elites y la cultura popular. Pero, en estos ejemplos, la unión entre ciencia y arte es débil

En cambio, en Factum-Arte la inquebrantable unión entre ciencia y arte es el eje central de su actividad artística y creativa. Factum-Arte es una empresa española “revolucionaria” en el mercado del arte europeo e internacional al ofrecer soluciones tecnológicas a las ideas de los artistas. Fue creada en el año 2002 por A. Lowe y M. Franquelo. Actualmente tiene tres estudios en Madrid, en Londres y en San Francisco. Esta empresa actúa dentro del campo artístico como un taller que trabaja, principalmente, para artistas contemporáneos a la hora de brindarles instrumentos y técnicas para el proceso artístico de la obra de arte.¹⁴ Para empezar este laboratorio se define como “un equipo de artistas, conservadores y técnicos fieles a la dirección de proyectos y a la solución de problemas, dedicándose a las actividades que necesitan soluciones originales con desafíos sumamente específicos” (Factum-Arte, 2009). Su concepción de laboratorio de arte va mucho más allá que el ser un lugar de experimentación entre distintas disciplinas artísticas. Es mucho más que eso. Factum-Arte es un laboratorio que actúa conjugando ese ideal de experimentación artística, multidisciplinar y tecnológica, pero al servicio de la idea del artista. Es un mediador, de ahí la importancia del proceso. En este laboratorio “el desarrollo y el uso de las nuevas tecnologías está acompañado por los niveles más altos de artesanía en cada etapa del proceso” (Factum-Arte, 2009). Como laboratorio de arte contemporáneo busca en las nuevas tecnologías y en la ciencia la solución para que el artista lleve a cabo su idea artística. Es un mediador entre el artista y su obra de arte. A partir de ese rol de mediador, el laboratorio de arte otorga mucha importancia y relevancia a las nuevas tecnologías durante la práctica productiva de la creación artística. En el

<http://www.laboratoriodeartejoven.com/>; <http://citilab.eu/inici>

¹³ Para tener un conocimiento más amplio de estos movimientos artísticos alrededor de la idea de laboratorio de arte véase: <http://www.ilandart.org/>; <http://www.artlaboratory-berlin.org/>

¹⁴ El precedente de este laboratorio de arte contemporáneo, como modelo de trabajo colectivo, lo podemos encontrar en los talleres renacentistas, en algunas prácticas de la Bauhaus y, principalmente, en el modelo de producción artística del arte pop, representado magistralmente por la Factory de A. Warhol. Sobre estas muestras véase; De Diego, 1999; Kracauer, 1995. Obviamente cada una de estas instituciones artísticas tiene sus diferencias y variantes respecto al significado que hoy tiene el trabajo colectivo dentro del arte. La actual aparición de talleres artísticos de este tipo dentro del campo del arte también revela cómo al artista se le está empezando a quedar reducido y pequeño su propio taller por diversos motivos: no cuenta con la capacidad tecnológica y científica de explorar con nuevos materiales y técnicas; la incapacidad de invertir en tales técnicas; y, por último, la magnitud y la envergadura de los encargos. Sin duda, el explorar científicamente el arte tiene unos altos costos. Lo cierto es que muy pocos artistas se pueden permitir el lujo de poseer un taller particular que pueda cubrir todas estas demandas tecnológicas y científicas que exige una obra de arte.

proceso creativo esa unión entre ciencia y arte adquiere una alta dosis de significación a la hora de satisfacer las demandas privadas del artista.

La lista de autores para la que trabaja Factum-Arte da cuenta de la notable posición que este laboratorio de arte contemporáneo ocupa en el campo artístico español, europeo e internacional. Ha realizado trabajos y está realizando proyectos para artistas como M. Quinn, A. Kapoor, P. Greenaway, Dionisio G., J. Hernández, M. Franquelo, U. Fischer, E. Kay, B. Savelev, G. Mead Moore, C. Moffat, P. De Francia, J. Wall, A. Lowe, F. Curto, K. Tsuzuki, L. Baladi, G. Orozco, J. Hendrix, C. Höller, L. Bourgeois y A. Muntadas,¹⁵ entre otros. La producción y la experiencia con estos autores hacen destacar la importancia que está adquiriendo este tipo de empresas-laboratorios en el mundo del arte contemporáneo.¹⁶ Uno de los competidores de Factum-Arte dentro del campo artístico es la empresa británica MDM Props, que también se ofrece a los artistas para realizar los moldes de sus esculturas y para la fabricación de sus obras, convirtiendo sus ideas en arte (Kitamura, 2009).¹⁷ El caso de estos talleres tecnológicos al servicio del artista es un hecho artístico bastante nuevo y poco estudiado desde la Sociología del Arte.

¹⁵ El pasado día 13 de mayo A. Muntadas recibió el Premio Velázquez por “su labor pionera en el videoarte español y su indagación conceptual en los mecanismos del poder y la realidad construida por los medios de comunicación de masas” (Celis, 2009b). La carrera de A. Muntadas gira alrededor de la investigación social sobre los nuevos soportes tecnológicos y su idoneidad artística, destacando, principalmente, la aplicación y los medios de comunicación social en el terreno cultural. (Calvo Serraller, 2009).

¹⁶ En Estados Unidos encontramos empresas como Art.wanted, Art.com, ImageKind, Zazzle o FinerWork. En Europa hay casos como el de ArtCads (París, Francia) o Asbjorn Lonvig Digital Art Laboratory (Hedensted, Dinamarca). Todas estas empresas comparten la característica de dedicarse, entre varias de sus actividades, al arte digital. Estas empresas son similares al taller madrileño en cuanto a la utilización de las mismas tecnologías -escáneres, ordenadores, software-, pero con objetivos diferentes. Son empresas sobre todo dedicadas a la reproducción digital en serie y de alcance masivo. No trabajan tanto para el mercado del arte – como espacio distinguido y exclusivo- y sí, en cambio, para el arte de consumo y para el mercado publicitario. Son empresas más cuantitativas y no realizan un trabajo tan específico como el de Factum-Arte. La diferencia de Factum-Arte respecto a estas empresas es que siendo también una empresa, con una lógica guiada por lo comercial, combina una idea de laboratorio y taller artístico. Su ideal no es reproducir grandes cantidades, sino, principalmente, usar las nuevas tecnologías y avances científicos para adaptarse al deseo de cada artista en una obra concreta. La reproducción digital o el uso de las nuevas tecnologías por parte de Factum-Arte no significan copia digital masiva, sino que aún mantiene la idea “benjamiana” del sentido único del original como patrón de trabajo.

¹⁷ En el rastreo bibliográfico para este trabajo di con esta empresa y descubrí que M. Quinn también ha precisado los servicios de este taller británico para la producción de algunas de sus obras. Vemos cómo el artista juega con esta estrecha competencia optando por una u otra empresa. En la elección de un taller u otro dependerá las relaciones mundanas; la tecnología del taller para la idea del artista; el presupuesto; el tiempo de elaboración, etc.

- Más sobre Factum-Arte: la digitalización del arte y la reclamación del facsímile.

Además de trabajar para artistas, Factum-Arte tiene otras áreas de acción dentro del campo artístico. Se dedica también a la conservación y documentación de la herencia cultural, a proyectos para galerías, al diseño y desarrollo de exposiciones, a la documentación y publicación de libros y ejemplares sobre el arte y a la conservación en técnica digital.¹⁸ En el presente trabajo únicamente hemos querido centrarnos en una actividad artística de este laboratorio-taller de arte como es la dedicada a los proyectos para artistas. Sin embargo, uno de los mayores reconocimientos que le están viniendo a Factum-Arte dentro del campo artístico internacional es por sus trabajos sobre documentación de la herencia cultural, parcela en la que se está volcando enérgicamente. En esta área de trabajo adquiere una gran importancia el uso y noción de facsímiles. Uno de sus últimos trabajos ha sido el facsímile de *Las Bodas de Caná* de P. Veronese.¹⁹ Para Factum-Arte el papel del facsímile, como concepto y práctica, es cada vez más importante dentro del campo artístico a la hora de proteger y difundir la herencia cultural para el disfrute de las generaciones futuras. El objetivo de digitalizar el arte descansa en conservar las herencias artísticas gracias a las posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías.

El ejemplo más claro de la unión entre teoría y práctica que se da actualmente en Factum-Arte -como laboratorio artístico- gira alrededor de la idea de facsímile. De la siguiente manera define A. Lowe el trabajo de su taller-empresa desde este concepto: “Facsímile es una palabra poco adecuada para describir el trabajo que Factum-Arte ha llevado a cabo. Por facsímile se suele entender la copia perfecta de un objeto original, en la que la relación entre el original y el facsímile es necesariamente complicada. Factum-Arte, básicamente, documenta con la mayor resolución posible, utilizando nuevas tecnologías, para medir la superficie del objeto y registrar la información necesaria para realizar una copia “verdadera”, un facsímile “verdadero”, que pueda ser utilizado en el mundo de la conservación y para su análisis. Es un intento de analizar cada aspecto de la superficie y encontrar la mejor tecnología para medirla al fin de producir una copia tridimensional exacta. No un modelo de realidad virtual, que es lo que la mayoría de la gente entiende por nuevas

¹⁸ La conservación con técnica digital sostiene una forma diferente de entender la idea de “conservación” dentro del campo del arte gracias a la mediación de las nuevas tecnologías de almacenamiento digital que guardan y vigilan la copia única del facsímile. Recientemente Factum-Arte y su director A. Lowe acaban de lanzar la Fundación para la Conservación en Tecnología Digital. <http://www.technologyinconservation.org/>

Esta propuesta de este laboratorio artístico se encuadra dentro de todas estas nuevas prácticas y actores que se están dando dentro del campo artístico bajo unas aspiraciones de mayor presencia pública. La creación de esta fundación, al modo de las obras sociales y fundaciones de los grandes bancos, nos hacen reflexionar sobre este fenómeno social que en los últimos años toma la dimensión pública de lo privado en la sociedad civil. Actualmente lo que se está dando dentro del arte, como parte de esa esfera civil, es la difuminación de los contornos de lo público y su erosión por prácticas como éstas que combinan lo privado y lo público. Prácticas con origen privado pero con intencionalidad pública. La idea que maneja Factum-Arte es digitalizar el arte, como herencia cultural, bajo unas aspiraciones de ofrecer un mayor diálogo entre el arte y la sociedad.

¹⁹ <http://www.factum-arte.com/eng/conservacion/cana/Default.asp>

tecnologías. Nuestro interés se centra en los objetos tridimensionales y nuestra mayor preocupación se dirige hacia las cualidades que hacen de esos objetos lo que son” (Lowe, 2009). El éxito de los facsímiles, como “copia auténtica”, depende de la resolución con la que son realizados. El desarrollo de las nuevas tecnologías aplicadas al mundo del arte posibilita esta copia fidedigna del original. El fin del facsímile es la de convencer al espectador-receptor. Por tal motivo, los escáneres y las tecnologías digitales trabajan con exactitud –sobre la forma, los ángulos, las características cromáticas, la superficie, los materiales, etc- para que sea una “representación” significativa para el espectador, ya sean estos conservadores, académicos o un público interesado.

La idea de “copia auténtica” o “verdadera” enlaza con la crítica sobre la pérdida de aura del original, en el sentido de W. Benjamin (1973). La postura teórica de este laboratorio de arte, encarnada y fundamentada bajo la relación entre A. Lowe y B. Latour, es ir más allá de una disputa ontológica entre el original y la falsificación, más aún cuando la pregunta por la originalidad tiene cada vez menos significación (Baudrillard, 1978: 7). La posición que mantienen dentro de la crítica cultural y estética nace justamente de esa pregunta: ¿qué sentido tiene lo original en un mundo tan poco original como el nuestro? Paradójicamente esta obsesión por el original se está produciendo dentro de una época en la que hay una mejor y mayor disponibilidad y accesibilidad a mejores copias de mejor calidad gracias al desarrollo tecnológico. El giro epistemológico que plantean ambos autores se centra en debatir entre una buena y una mala copia. De lo que se trata es discriminar entre “las buenas y las malas copias” (Latour, 2008: 7). La diferenciación lo concentran en la mecánica de trabajo: de un proceso de producción artístico organizado, planificado -el trabajo bien hecho-, que se aprovecha de los avances tecnológicos para realizar un facsímile del original con todo detalle. La diferencia entre una buena y mala copia depende del proceso tecno-productivo en el que se forjó. Ese giro epistemológico de entender al facsímile como “reproducción única” del original descansa sobre la confianza de las nuevas tecnologías en el proceso artístico con tal de lograr ese objetivo. Son preguntas y reflexiones epistemológicas y teóricas que este laboratorio de arte, junto a la mediación de B. Latour, tiene muy en cuenta a la hora de abordar sus encargos artísticos.²⁰

²⁰ Otra cuestión verdaderamente interesante para la Sociología del Arte es la forma en que B. Latour y A. Lowe entienden a la “reproducción única”- al facsímile bien hecho- como una “representación del original” (Latour, 2008: 9). Parten de que el facsímile actúa a modo de original; está realizando una actuación, como si fuera un actor. Es una escenificación teatral. Nos alejamos, con ello, del sentido en que J. Baudrillard o S. Zizek entienden a la copia artística –desde lo publicitario- como fastamagórico (Baudrillard, 1978; Zizek, 2005). Al utilizar B. Latour y A. Lowe el concepto de representación tratan de aniquilar la relación original-copia, la cual quedaba sujeta y dispuesta a la comparación. No es posible la comparación porque no reconocen a la copia, porque únicamente asistimos a una representación del original. El facsímile no tiene la intención de falsificar, porque la copia no se hace ocultamente, sino de cara al público. Es publicar y hacer extensible a todo el mundo un original “inalcanzable”. No hay intención de ocultamiento, sino de “desocultamiento”, tanto en la manera de proceder a través del proceso tecno-científico, como en el resultado final: desocultar, hacer visible algo “invisible”, inaccesible. Esto supone también un sentido ontológico diferente de entender la idea de “conservación” dentro del campo del arte gracias a la mediación de las nuevas tecnologías de almacenamiento digital que guardan y vigilan la copia. Vemos, con ello, que la idea de representación –como conservación- en el campo artístico actual empieza a cobrar mucha

1. 2. Arte y ciencia: un pensamiento de frontera.

Factum-Arte explota al máximo el significado de laboratorio científico. Su pretensión es aplicar la lógica científica y el modo de trabajo experimental del laboratorio científico en la resolución de problemas artísticos que se encuentra el artista a la hora de ejecutar su obra. En este laboratorio de arte contemporáneo se produce la convergencia simultánea de arte y ciencia –como experimentación en las nuevas tecnologías. Pero además aparecen otros pensamientos fronterizos que tienen en cuenta a la sociedad y a la economía.

Factum-Arte, sede de Madrid.



Fotografía de Juan Jesús Morales.

La forma esencial de trabajo práctico de Factum-Arte, como laboratorio de arte contemporáneo, está fundamentada en una premisa de la actual sociedad del conocimiento²¹: el intercambio teórico de información y de conocimiento como fuente de solución de problemas artísticos. Su trabajo práctico gira en establecer, alimentar y mantener estas redes de conocimiento (Latour, 1999: 161-183; Castells, 1997). La forma que adquiere este

fuerza por el trabajo teórico y epistemológico de miradas provenientes de la Filosofía, la Sociología o la crítica cultural.

²¹ Podemos afirmar que la explicación macro-sociológica de laboratorios como éste, que renueven y redefinen el campo artístico, es resultado de una convergencia tecnológica que se inició en los años 70. En aquel período de la historia contemporánea algunos observadores diagnosticaron ciertos síntomas de renovación dentro de la sociedad industrial, abriendo paso a eso que D. Bell llamó el “advenimiento de la sociedad posindustrial” (Bell: 1976). Con esa obra el sociólogo norteamericano advertía el cambio histórico a través de una transición hacia un modelo de producción y estratificación social basado en la posesión de conocimiento y de la información. Había que comenzar a pensar los procesos sociales, económicos y culturales en esta nueva clave dialéctica. Esa convergencia que padeció la sociedad industrial abrió el camino a lo que hoy llamamos la sociedad del conocimiento.

conocimiento en las relaciones sociales es a partir de las redes: de la vinculación social a través de la red virtual, del tejido de instituciones y actores que juegan en el campo artístico, de la propia red que representan los trabajadores de Factum-Arte. Es un intercambio constante de información y de conocimientos entre distintas voces y distintos soportes (presencia, e-mail, teléfono, etc.). Es una práctica cognitiva con carácter coral. Y trabajar en red significa también trabajo sinfónico porque en este laboratorio de arte se fusiona, se comparte y se dialoga constantemente entre voces -trabajadores- provenientes de las artes tradicionales y plásticas con voces procedentes de la ciencia, la ingeniería, el diseño industrial y gráfico o las nuevas tecnologías.

- Más que un laboratorio de arte, un estilo de trabajo

Este laboratorio de arte contemporáneo privilegia en su práctica -como mediador y ejecutor de la idea del artista- la posesión de conocimientos de sus empleados. Un sello distintivo de su trabajo es la cualificación de sus trabajadores; desde licenciados en Bellas Artes, Ingeniería, Informática, hasta empleados formados en Artes Aplicadas. Todos poseen conocimientos diversos que convergen en cada encargo artístico. La forma de trabajar de Factum-Arte depende de cada obra artística. En ella, según la ocasión, trabajarán unos u otros empleados. No significa, como veremos con el caso de *Planet*, que todos los trabajadores del laboratorio se dediquen a la misma obra, sino que pueden estar trabajando varios en una obra, otros pocos en otra y algunos en varias a la vez. Además, hay que incorporar a este laboratorio su dimensión internacional y la movilidad de su equipo a la hora de realizar trabajos en el extranjero.

Más que un laboratorio de arte también es un estilo de trabajo. Factum-Arte es una forma de concebir la práctica artística basada en y desde el conocimiento. Por tal motivo, arte y ciencia están unidas bajo esa dimensión sinfónica. Ese es el valor de este laboratorio y *Planet* es uno de los trabajos que mejor representa esa concepción. Pero como sucede con toda orquesta detrás hay una batuta. Cuando nos refiramos más adelante al proceso de producción de esa escultura y reflexionemos sobre la posición de M. Quinn en la ejecución de su obra, veremos que el control sobre la creación de la obra que le corresponde al artista es reemplazado y asumido por A. Lowe, director y fundador de Factum-Arte. El trabajo en equipo es gestionado por este artista inglés.²² Porque A. Lowe antes de ser director -¿empresario?- de este laboratorio de arte es artista. Él es la correa de transmisión que engancha entre el artista y el equipo. Por tal motivo, cada obra de arte es asumida como un reto propio. Trabaja como un artista responsable de un equipo artístico. Sobre

²² A. Lowe (Inglaterra, 1959). Artista, director y fundador de Factum-Arte. Ha estudiado Bellas Artes en la Ruskin School of Drawing de Oxford y en el Royal Collage of Art. Además disfrutado de varios períodos de investigación en España y en la Cite International des Arts in Paris. Como artista ha realizado exposiciones en Moscú y en México D.F. Para aumentar información se puede consultar el siguiente enlace: http://www.factum-arte.com/eng/artistas/lowe/default_en.asp

él gravita el proceso creativo de cada encargo artístico. De ahí nace la importancia del estilo de trabajo como sello distintivo de Factum-Arte como marca. Es una seña de identidad, una manera de hacer las obras artísticas que comienza a tener su posicionamiento en el campo artístico.

Ordenadores, escáneres, telares, fotografías, adornan este laboratorio de arte.



Fotografía de Juan Jesús Morales.

El trabajo de este laboratorio también está asentado, a su vez, sobre la unión de la dimensión teórica con la dimensión práctica: el diseño, la generación de ideas o la resolución de prácticas se sustentan en un trabajo teórico que luego es complementado y completado por el trabajo práctico, por la ejecución de la idea del artista en una obra de arte material. El papel de este laboratorio de arte en el campo artístico implica dotarle de nuevas prácticas y de nuevos sentidos. Su propuesta conlleva una constante renovación de conceptos, de interpretaciones, de significados y de símbolos. La convergencia nueva entre ciencia y arte tiene como reto generar prácticas y pensamientos artísticos divergentes, así como también supone para el sociólogo un nuevo lugar desde donde reflexionar su propia sociedad.

1.3. La creatividad como solución

Por definición, la creatividad es la capacidad de crear. Una definición, sin embargo, obsoleta y bastante añeja para las actuales circunstancias concretas. Podemos decir, sin embargo, que la creatividad es el proceso de crear cosas

de manera distinta. También podríamos entender creatividad como originalidad (Lago, 2006).²³ Incluso la creatividad la podemos caracterizar como una forma original de dar respuestas a cualquier problema o idea. En este trabajo entenderemos el concepto de creatividad desde este punto de vista: la creatividad como solución. Este concepto de creatividad es el que se ajusta bastante bien al espíritu creativo de Factum-Arte como laboratorio de arte contemporáneo: la creatividad es el medio para solucionar los problemas de ejecución de una idea artística.²⁴ Por tal motivo, la creatividad es tanto una práctica de pensar y reflexionar como de poner en práctica esas ideas y reflexiones. Es la acción de poner en práctica una idea. Es la acción de crear. La creatividad como proceso alude a la búsqueda y recopilación de ideas. A una evaluación de esas ideas -elección de materiales, trabajos artísticos, nuevas tecnologías- y, sobre todo, a una transformación. El proceso creativo en Factum-Arte es un pensamiento de fronteras, entre la frontera del arte y la de la ciencia. En esa frontera convergen y divergen dos creatividades de campos distintos: el del arte y el de la ciencia. En la frontera es dónde se producen roces, fricciones, choques. Pero es justo ahí, en la disputa fronteriza, donde se produce la mayor riqueza intelectual: se produce conocimiento. Se generan soluciones, nuevas ideas o formas nuevas de ver una idea.

La creatividad, como concepto, define y da sentido a un imperativo de la actual sociedad del conocimiento: la exigencia de ser creativos. La necesidad de ser creativos salpica numerosos campos sociales, desde el mundo de las finanzas, la publicidad, las nuevas tecnologías hasta la ciencia. Bajo el concepto de creatividad se agrupan varios lenguajes y discursos que apuntan a una dirección: lo que diferencia y distingue las posiciones sociales es la posesión de conocimiento y la capacidad de proyectarlo. La creatividad es un sello de diferenciación social entre actores sociales –personas, empresas (Del Sol: 2009). Además, se está produciendo una convergencia del discurso científico, del discurso artístico y del discurso económico alrededor del concepto de creatividad. Desde el discurso económico se habla cada vez más de la necesidad de innovar en un entorno competitivo. Desde el discurso científico la creatividad viene asociada fuertemente a la necesidad de inventar y de plantear cuestionamientos, inquietudes, dudas. La creatividad desde el discurso artístico, en cambio, sigue siendo la capacidad original de crear. Estos tres significados de creatividad convergen, a su vez, en Factum-Arte como laboratorio artístico: tiene que innovar para ser competitivo en el mercado artístico, tiene que inventar y experimentar para solucionar los problemas técnicos de cada obra y tiene que ser altamente original en cada encargo artístico.

²³ “Las ideas producidas, para ser realmente creativas, tienen que ser originales, tienen que suponer una innovación, una ruptura con lo convencional, con lo establecido, pero al mismo tiempo las propuestas creativas comportan su propio sistema, su propio marco de referencia, el pensamiento creativo no puede dejar de estar sometido a ciertos criterios, ya sean estéticos, ya sean éticos o sociales” (Lago, 2006: 94).

²⁴ Dependiendo desde el campo que nos posicionemos y hablemos así podremos denominar qué se entiende creatividad para ese propio campo. Desde la neurología, por ejemplo, para definir qué es creatividad se tiene en cuenta la relación entre el coeficiente de inteligencia y la creatividad. La creatividad está en nuestros cerebros. Esta postura racional no cierra la puerta a la emociones, porque también podemos decir que, a parte de ser inteligente, también a la persona creativa le suele gustar mucho lo que hace.

La idea de laboratorio de arte adquiere todo su sentido si lo relacionamos con el concepto de creatividad al tomar la trayectoria de Factum-Arte. La posición de esta empresa parte de la pregunta de cómo ser creativos en un campo tan creativo como el campo artístico. La necesidad de ser creativos le lleva a asumir prácticas creativas para encontrar la mejor solución para cada problema artístico. Para el laboratorio de arte, como mediador entre artista y obra, cada encargo es un nuevo reto para experimentar con nuevos problemas artísticos y tecnológicos durante el proceso de creación. En el caso de *Planet* esto fue así. La producción de esta escultura descansó en una concepción del arte como trabajo, como trabajo metódico, teórico, práctico y casi rutinario. Incluso algunas veces fatigoso. La espontaneidad que se le supone al arte queda descartada con la trayectoria de esta obra, dónde nada quedó al descuido y todo está sujeto a una voluntad metódica por el trabajo. El arte como solución exige tal fatiga, tal rutina. Y exige, como decíamos, también una unión entre teoría y práctica. La unión de lo teórico y lo práctico como propósito inicial de Factum-Arte surge de una planificación estratégica a la hora de buscar mejores soluciones a los problemas artísticos. El proceso de planificación estratégica separa la identificación de todas las alternativas, con su evaluación y solución. La planificación estratégica se inicia con la evaluación de la idea del artista y a partir de ahí comienza la necesidad de ser creativos para ejecutar la obra de arte. Nada queda a la improvisación: se identifican la alternativa de materiales y de tecnologías, se buscan y contratan servicios externos (pintores, fundición, transporte, etc.). Todo está minuciosamente estudiado.

En Factum-Arte la asociación más fuerte –aparte de la estrecha relación entre teoría y práctica- se da entre la creatividad artística y la creatividad científica-tecnológica²⁵. Es más, la creatividad científica está al servicio de la creatividad artística. La clave está en que Factum-Arte solucionando los problemas y las dificultades en la ejecución de la idea del artista son creativos. Definiendo el concepto del artista ponen en marcha todo un mecanismo de creatividad. Este proceso creativo –como laboratorio de arte- combina dosis de preocupaciones artísticas e ideas artísticas con soluciones técnicas, tecnológicas y también artísticas. Al solucionar problemas artísticos son creativos tanto en el campo artístico, como en el campo tecno-científico al diseñar nuevas máquinas, nuevos escáneres, softwares, etc. La creatividad artística y la tecno-científica en el proceso creativo se acoplan y conviven conjuntamente de manera no conflictiva. Las distancias entre las disciplinas se reducen. “Tanto la creatividad artística como la científica tienen estos dos componentes: la capacidad de generar muchas ideas excéntricas de manera libre e inventista y casi aleatoria, y la capacidad de evaluar y seleccionar las pocas ideas buenas para mayor desarrollo” (Del Sol: 2009). De lo que se trata es de aprender a discriminar entre buenas y malas ideas. El laboratorio de arte es lugar de experimentación, pero también de aprendizaje. Se aprende en la selección de materiales, de técnicas, de ajustes, de aprender a pensar y a

²⁵ Esta postura de unir creatividad artística y creatividad científica supone también para el laboratorio de arte como empresa una estrategia creativa u original de posicionarse en el campo artístico a la hora de ofrecer servicios artísticos. Es decir, esta actitud también supone una creatividad económica al ocupar un nicho del mercado artístico.

seleccionar ideas. Lo importante es tener muchas ideas, se descartan las malas.²⁶ La creatividad en Factum-Arte es un hecho compartido. En la elección de las ideas, de la generación de muchas ideas, participan todos los miembros. Es un trabajo coral pero gestionado personalmente por el director del laboratorio, quien sustituye al artista a la hora de controlar el proceso de creación de la obra artística. . La creatividad es un proceso coral y multidisciplinar donde voces de distintas especialidades se unen bajo una tarea común: dar forma a una idea ajena. Ellos generan ideas a partir de la idea del artista. Una idea genera nuevas ideas artísticas y científicas.

La rutinización del discurso científico ha terminado por desbordar otros campos, como el campo artístico con prácticas similares a las de este laboratorio de arte.²⁷ La experimentación, la práctica y el “uso” científico –en el sentido de J. Ortega y Gasset (2003: 267)- impregnan otros campos como la forma de hacer las cosas. Además esto, en el caso de Factum-Arte, conlleva que la producción artística de *Planet*, por ejemplo, haya sido un proceso creativo compartido desde distintas áreas de conocimiento fundadas en la experimentación. Esta forma de trabajar privilegia a la creatividad; porque se tiene mucha más creatividad cuanto más amplio es el abanico de intereses intelectuales, culturales y estéticos. El abrir el campo de conocimiento significa un estado constante de estar abierto a estímulos novedosos ajenos al propio medio.

El campo artístico en el que Factum-Arte -como empresa y como laboratorio de arte- se desenvuelve está dibujado por actores y prácticas emergentes que abren nuevas interpretaciones y relaciones entre arte y economía, arte y política o arte y sociedad. “Cada vez más, los artistas e instituciones requieren un nuevo tipo de mediador para convertir sus ideas en realidad física” (Factum-Arte, 2009). Las rarezas de cada contexto, cada trabajo y cada actor exigen mayor flexibilidad y adaptación como norma habitual de trabajo de este laboratorio artístico. La rareza de cada material – como laboratorio de arte- significa abrirse a nuevas posibilidades estéticas y científicas. La rareza hostil del capitalismo financiero –como empresa de arte- significa establecer nuevas formas de relacionarse y de construir redes de actores dentro del campo artístico. En definitiva, las rarezas del contexto artístico-científico, la manera de encararlas, permiten al laboratorio-empresa enfrentarse a problemas inéditos (nuevos materiales, inventar nuevas tecnologías, nuevos clientes), ajustando la estrategia a cada contexto (a los requisitos de cada pieza y de cada cliente). Además, es un laboratorio-empresa que tiene presente las condiciones globales de su práctica y de su campo, tanto a la hora de colaborar con fábricas o talleres tecnológicos en la construcción de escáneres, maquinaria tecnológica o softwares, como a la hora de establecer oportunidades artísticas y comerciales con artistas e instituciones públicas y privadas extranjeras.

²⁶ La creatividad a su vez significa gestionar y administrar los fallos. Para que algo triunfe antes ha habido fracasos; algo que no debemos olvidar. Los fallos quedan asociados con los éxitos.

²⁷ La rutinización del discurso científico obedece a la instauración del conocer por conocer como práctica habitual de la sociedad del conocimiento. Una de las rutinas y tradiciones de la sociedad del conocimiento es la actitud científica en los espacios cotidianos. Nuestra cultura también es científica (Lamo de Espinosa, 2001).

1.4. La experimentación científica en la práctica artística

La experimentación científica, como decíamos, se encuentra en el laboratorio de arte cuando éste se ve obligado a seleccionar materiales y tecnologías para un encargo artístico. Factum-Arte tiene que conciliar esta tarea junto con el respeto al concepto del artista. “Una vez que existe un discurso, una vez que existe una idea, una vez que existe un respeto a la idea y este discurso se fundamenta en un concepto, la selección o la elección de material es mucho más sencilla. No sencilla en el término común. Es mucho más amena. Forma parte de un juego, forma parte de este juego que es la experimentación gráfica, la experimentación visual en general y nos permite apropiarnos de todo aquello que esté cercano a nuestra mano o de todo aquello que necesitemos buscar para poner a prueba todo lo necesario para poder alcanzar un concepto” (Gold, 2009). Como vemos, el dar inicio a una obra artística confronta con la realidad de tener un discurso articulado. Es necesario tener un discurso, una narración. El poseedor de este discurso, siguiendo nuestro caso, es M. Quinn, pero quién piensa cómo enriquecer y satisfacer ese concepto es Factum-Arte. Al laboratorio de arte es a quién le corresponde dar cuerpo y sentido material al concepto de *Planet*.

¿Por qué es tan importante la selección de materiales y de las tecnologías? Porque los materiales y las tecnologías ayudan a reforzar y a crecer el concepto. El trabajo con materiales requiere indagar. Se aprende qué material es más conveniente o no para una obra. Qué flexibilidad se requiere, qué duración. Además la investigación a nivel tecnológico implica qué técnica se debe aplicar o qué máquina hay que construir para ese proceso de la producción de la obra artística. El asumir la actitud científica por parte del laboratorio de arte significa qué uso material o tecnológico se aproxima más a la idea del artista. El material y las nuevas tecnologías van a marcar la personalidad de la obra (Gavaldón, 2009). Todo depende de ese discurso, del concepto, de qué es lo que quiere decir el artista. Pero en nuestro caso práctico el artista no se involucra en la elección de materiales ni tecnologías, sino que más bien, abdica de esta tarea. Confía su concepto al intermediario y ejecutor de su concepto o idea. Presta su concepto, su discurso a Factum-Arte que se apropia de él. El director de Factum-Arte y sus trabajadores forman parte de ese concepto, de esa metáfora. Con su práctica dan sentido a *Planet* como concepto. Hay todo un juego de significados a la hora de elegir los materiales y las tecnologías. La elección del material marca la duración en el tiempo de la escultura, su presencia. Las nuevas tecnologías, como veremos, facilitan la capacidad de materializar la metáfora en obra artística.

Este proceso creativo confirma que en el arte contemporáneo actual el artista como creador es reconocido y distinguido por su capacidad de hacer metáforas. El artista ya no es ejecutor de su metáfora, de su idea. El arte de hoy es un recurso de significados que implica tanto al artista como al ejecutor de la idea, como también al espectador. Porque “el arte es idea, es forma y es imagen” (Gold, 2009). El arte contemporáneo es concepto, materia y discurso. El concepto pertenece en su origen al artista, la materia al laboratorio de arte y el discurso sobre la experiencia artística le incumbe tanto al espectador como a otros actores sociales, como los medios de comunicación, los críticos, las

galerías, etc. Y en este trabajo tenemos en cuenta esas tres dimensiones de la experiencia artística que a su vez son tres momentos creativos –quizá de una única creatividad troceada: la creatividad del artista por su capacidad de pensar, la de Factum-Arte por su capacidad de experimentar a la hora de ejecutar esa idea y la del espectador a la hora de formular reflexiones en la contemplación de la obra de arte. La génesis de una idea, como confirma nuestro caso práctico, no reside exclusivamente en el artista. El concepto no pertenece únicamente al artista, sino que también el laboratorio de arte contemporáneo se apropia del concepto del artista para darle materialidad y forma en obra de arte, como también el concepto es criticado, reflexionado y pensado tanto por el espectador como otros actores del campo artístico como son, como decíamos, los medios de comunicación, la crítica, las galerías, los museos, las fundaciones, etc.

2. EL ARTISTA

2. 1. Marc Quinn: trayectoria y subjetividad

La obra escultórica de Marc Quinn (Londres, 1964) está surcada por reflexiones y experiencias subjetivas de lo que denominamos modernidad tardía, posmodernidad o modernidad líquida (Bauman, 2006). Como venimos realizando a lo largo del presente trabajo, la intención es alejarse de los aspectos puramente estéticos y sí adentrarnos, en cambio, en el terreno sociológico. Aquel tropiezo casual con su obra *Planet* -a partir de la significación de esa experiencia artística- inició el camino a la reflexión sobre las motivaciones originales de la misma, sobre cómo se explica esta obra dentro de la trayectoria intelectual y biográfica del escultor británico, de qué estrategias utiliza para posicionarse en el campo artístico, cada vez más estrechado por intereses económicos. Las lecturas simbólicas que podemos hacer de sus esculturas nos posibilitan este estudio, ya que su obra destaca por la complejidad de temas y miradas sobre el mundo global del que formamos parte.

- A Young British Artist

M. Quinn pertenece a la nueva generación de jóvenes artistas británicos que, junto a D. Hirst, T. Emin o M. Harvey, entre otros, han sido denominados como los “Young British Artists” (YBA,s). Este movimiento independiente surgió en las islas británicas a finales de los años 80, concretamente en la exposición “Freeze” que organizó D. Hirst en Londres en 1988. Aquella exposición de jóvenes estudiantes abrió paso a toda una vanguardia artística minoritaria que, a día de hoy, ha acabado por convertirse en un sello distintivo del arte contemporáneo que se hace en las islas. Algunos de los rasgos característicos de esta generación son la elección preferente por la escultura y la pintura, el juego con la dimensión y la escala de las obras artísticas, la utilización de materiales nobles (brillantes, plata, oro) junto a la experimentación de materiales no tradicionales (sangre, ADN, aluminio, hielo, etc.) y una gran dosis de provocación como estrategia de inserción en el campo artístico, donde mantienen una posición privilegiada al ser su obra amparada y patrocinada por galerías, casas de subastas o coleccionistas como C. Saatchi, Sotheby’s o The White Cube. Además muchos de ellos comparten representantes profesionales, caso de M. Quinn y D. Hirst, que tienen en J. Joplin a su mentor profesional. Al mismo tiempo mantienen una común filosofía sobre el arte: la creatividad del artista está en la concepción y no en la ejecución.²⁸ Por tal motivo, no ven con malos ojos la necesidad de contar con asistentes para la realización de sus obras. Todos estos rasgos le hacen ser un arte que ha evolucionado desde la periferia o la marginalidad, como “arte independiente”, hasta acabar estando bien situado dentro del mercado artístico, ocupando posiciones céntricas en la actualidad. Es un arte, sin duda, distinguido por la flexibilidad, tanto de los materiales que puede usar hasta de la adaptación a los cambios del campo artístico y de su mercado.

Muchas de las críticas hacia esta nueva generación de artistas británicos les viene justamente por esa buena disposición de sus obras para y por el mercado,²⁹ aparte también de que tiendan a olvidar el sentido de la historia del arte. Estas críticas arreciaron dentro del panorama cultural español con motivo de la exposición que el Museo del Prado le dedicó a F. Bacon este invierno pasado, cuando algunos críticos aprovecharon para lanzar sus sátiras y puyas

²⁸ Un aspecto muy sugerente es observar los diferentes modos de producción artística que nos encontramos actualmente en el campo del arte. Vemos cómo D. Hirst y M. Quinn comparten la misma visión de que el arte está en la idea del artista, restando importancia a quién ejecuta esa idea. Sin embargo, cada uno de ellos actúa de una manera distinta. Así advertimos, siguiendo la narración de nuestro trabajo, cómo M. Quinn contrata los servicios de la empresa Factum-Arte para realizar su escultura *Planet*, sin controlar y sin incidir en su proceso creativo. En cambio, la estrategia productiva de D. Hirst gira alrededor del propio taller que posee en Suiza, donde participan más de 50 personas realizando colectivamente sus trabajos. En este caso, D. Hirst tiene un control sobre el diseño, la elaboración y la venta de su obra artística como marca comercial (Jarque, 2008).

²⁹ Para completar esta caracterización de este arte contemporáneo véase, “Mucho arte para...¿el fraude? Hirst y la subasta de sus obras: ¿alarde de un genio o maquinación de un pirata?”, artículo periodístico de F. Jarque, *El País*, 5 de octubre de 2008.

contra esta generación (Montes, 2009: 29).³⁰ Las críticas incidían en estos dos aspectos: un arte dedicado al mercado y no sujeto a una herencia cultural anterior. La primera crítica, la puedo compartir. La segunda, en cambio, la discuto. Rastreando la trayectoria artística de M. Quinn me he visto en la obligación de indagar sobre la reciente historia de la escultura británica para situar al artista dentro de su campo de origen. Por tal motivo, creo que las obras de M. Quinn sí tienen un sentido histórico; por un lado, sus reflexiones atienden cuestiones clásicas del arte, como la belleza, que le relacionan con la historia del arte clásico y contemporáneo, y, por el otro, su obra conecta con las esculturas de H. Moore, lo que le liga a la propia historia del campo artístico británico. No tengo más interés en debatir sobre estas cuestiones, ajenas a mi intención original, más propias de la Historia del Arte y de la crítica artística. En cambio sí me gustaría dejar abierta una reflexión que tiene que ver con la relación entre arte y sociedad y que conecta con la perspectiva sociológica: si el actual arte británico está pasando por un movimiento de renovación con presencia internacional puede deberse a la red de actores que se está trabando en el Reino Unido entre instituciones gubernamentales, museos, galerías, bancos, fundaciones, casas de subastas, artistas, talleres, etc. y que trabajan con la idea común de potenciar el arte nuevo en las distintas esferas sociales, conectando la dimensión pública con la privada. La reflexión ya no sería tanto si gusta o no gusta ese arte, tarea del campo de la crítica artística, si no pensar si se está dando en España un movimiento similar y si hay una conexión de actores en nuestro país de tales dimensiones que sostenga y vincule socialmente al arte (¿hay una preocupación de la sociedad civil por el arte?). Porque es tarea de la Sociología ver si realmente se dan o no unas condiciones sociales adecuadas para la manifestación artística, de qué forma se dan y qué dimensiones tiene el fenómeno artístico como hecho social. Obviamente esta tarea no me va a ocupar las páginas que siguen, pero en todo momento tengo presente la dimensión sociológica de la experiencia artística.

- El cuerpo y la identidad en los márgenes de la globalización

La trayectoria de M. Quinn como artista independiente se inicia a principios de los años 90 al calor de las revueltas artísticas iniciadas por D. Hirst en el panorama artístico británico. Con la experiencia de haber trabajado para el escultor galés B. Flanagan, se convierte en el primer representado de

³⁰ “Bacon tuvo por comentaristas de altura a Deleuze o a Leiris. Pero le han salido últimamente fans menos articulados. No podía faltar el inefable Damián Hirst, claro, que pagó 33 millones de dólares por su espléndida *Crucifixión*, de 1933, y opina –por decirlo de alguna forma- que “Bacon es el mejor. Tiene los huevos de foliar en el infierno. Es el último bastión de la pintura. Antes de Bacon, la pintura parece muerta...totalmente muerta”. Menos mal que a Bacon, asiduo del Prado y buen alumno de sus predecesores no se le pasaron nunca por la cabeza esas ideas peregrinas. Y la verdad es que nos quedamos todavía más alicaídos al leer a uno de los comisarios de esta exposición, Matthew Gale, barriendo para casa: “Bacon es el abuelo de los *Young British Artists*”. Mala cosa, porque los nietos talluditos ya lucen más arrugas que el ancestro improvisado. Guste Bacon más o menos, uno se resiste a pensar que de sus heridas pintadas fluye la sangre que se congela en los bustos asustaviejas de Marc Quinn” (Montes, 2009: 29)

J. Joplin, quien años después se encargaría de fundar The White Cube, una de las galerías que más ha apoyado y difundido las obras de esta generación de nuevos artistas británicos. En 1991 realiza la escultura helada *Self*, hecha a partir de varios litros de su propia sangre. La pieza fue comprada ese mismo año por el coleccionista C. Saatchi. En 1992 es seleccionado para la Bienal de Sydney. Al año siguiente participa en la exposición que organiza la Saatchi Gallery bajo el título que da nombre a este movimiento, “*Young British Artist II*” (Tate, 2001). El reconocimiento definitivo a M. Quinn dentro del campo artístico británico, como artista de referencia del arte actual que se hace en las islas británicas, le vendrá al formar parte de la exposición “*Sensation*”, organizada también por el mismo C. Saatchi en la Real Academia de las Artes de Londres en 1997.³¹ Esta exposición, basada en piezas de la colección del publicista, significó, por un lado, la consolidación de estos artistas en el campo artístico británico y, por el otro, les supuso el lanzamiento internacional al ser expuestas las obras en Berlín y Nueva York. Fue una muestra rodeada de una gran polémica que les sirvió para abrirse un hueco dentro del arte contemporáneo. Desde ese instante, M. Quinn ha ido incrementando su posición dentro del campo artístico británico e internacional, a la par que ha ido aumentando su interés en reflexionar sobre las cartografías del yo desde una postura artística caracterizada por lo conceptual.³² En junio de 2001 ganó el premio Charles Wollanston de la Real Academia. Además le fue encargado por The National Portrait Gallery el retrato de Sir J. Sulston, uno de los padres del proyecto del genoma humano (Tate, 2001). El último reconocimiento internacional de M. Quinn, recogido por periódicos, magazines y telediarios de medio mundo, le ha venido de la serie de esculturas que ha realizado de la siempre provocativa K. Moss. La última de ellas, titulada *Sirena*, está fundida

³¹ La relación entre arte-publicidad (y también quizás la provocación) que se da en el arte pop define bastante bien lo que significó para el horizonte cultural de los años 60 y 70 el arte como objeto de consumo y la celebración de lo cotidiano como artístico. La figura de C. Saatchi, apasionado de esa época, fundador de una de las mayores empresas publicitarias del mundo Saatchi & Saatchi, coleccionista y patrocinador de los “Young British Artists”, recoge sucintamente la eclosión de ese nuevo arte británico que combina la provocación publicitaria de la sociedad del espectáculo con el arte como reproducción fabril de una época dominada por el consumo de imágenes. El arte de estos nuevos artistas británicos es deudor, en parte, de una estrategia publicitaria basada en el exhibicionismo y de una producción artística caracterizada por la copia. Un arte que debe mucho a la publicidad y al arte pop, y sin estos dos antecesores y rasgos de nuestra cultura no se puede explicar este fenómeno artístico como tal.

³² En la página de White Cube se puede encontrar el curriculum vitae de M. Quinn. Resulta un poco chocante ver cómo el campo artístico cada vez está adquiriendo prácticas habituales de otros campos, como del académico o de los negocios, donde la justificación de la posición a través de los logros personales es una presión biográfica (auto)impuesta por la estructura y las normas de los campos. Estas exigencias del campo artístico de remarcar la posición del artista nos permiten ver cómo M. Quinn ha tenido una trayectoria ascendente. Empezó compartiendo paredes y salas con otros artistas. Hoy ya tiene la posición de realizar exposiciones en solitario. Destacamos las siguientes exposiciones en grupo en las que ha participado M. Quinn: Arnhem (1993), Museo Albert, Londres (2001), Bienal de Venecia (2003), Bienal de Gwangju (2004). Las exposiciones en solitario incluyen la Galería Tate, Londres (1995), Kunstverein, Hannover (1999), Fondazione Prada, Milán (2000), Tate, Liverpool (2001), Museo Irlandés de Arte Moderno, Dublín (2004), Museo Groninger, Groningen (2006) y MACRO, Roma (2006).
<http://www.whitecube.com/artists/quinn/texts/120/>

completamente en oro y actualmente se expone en el Museo Británico de Londres.³³

Sphinx, 2005.



Fotografía de Stephen White.

³³ Un ejemplo más de las críticas recibidas por M. Quinn. En este caso provenientes de un escritor que reflexiona sobre el campo del arte: “El British Museum exhibe en sus salas de mármoles griegos una escultura de Marc Quinn que representa a Kate Moss con una proliferación de brazos y piernas contorsionándose más propia de la diosa Kali. Como en el caso de su compatriota Damien Hirst, los méritos más destacados de Marc Quinn se expresan en términos numéricos: la escultura, de oro macizo, pesa cuarenta y cinco kilos y está valorada en dos millones de euros. Igual que el cráneo cubierto de diamantes de Hirst, la Kate Moss de Quinn es lo bastante banal como para despertar el entusiasmo de la crítica más sofisticada y lo bastante hortera como para atraer a los narcotraficantes, mercaderes de armas y plutócratas rusos que son los únicos que pueden costársela.” (Muñoz Molina, 2008).

Siren, 2008.



Recurso de la fotografía: Flickr³⁴.

Desde sus inicios M. Quinn siempre ha mostrado una preocupación por el cuerpo y su mutabilidad (Leader, 2006; Mengham, 2006; Renton, 2006). Dos son los grandes acontecimientos que definen la vida humana: el nacimiento y la muerte. Entre medias el ser humano cambia, muta, tanto física como espiritualmente, apareciendo también otras tensiones significativas en su existencia: entre lo intelectual y lo físico, entre lo cerebral y lo carnal, entre lo racional y lo pasional. La escultura de este artista británico ofrece una constante reflexión entre esta continua pugna entre lo “natural” (animal) y lo “cultural” que sufre el ser humano. Sus reflexiones reflejan además emociones

³⁴ www.flickr.com/photos/sokref1/2921934084/

humanas como el padecimiento y el sufrimiento, porque el ser humano a lo largo de su vida está rodeado y amenazado por constantes dificultades, físicas y mentales.³⁵ Es un artista que ha experimentado en sus esculturas con su propio cuerpo como auto-ejercicio para tratar de conocerse más de sí mismo y también es una manera de entender a su cuerpo y de ver cómo éste se refleja e influye en las relaciones sociales con los otros. El cuerpo es el signo exterior externo y visible de nuestra naturaleza interior.³⁶

Fear of fear, 1994.



Fotografía de Marc Quinn.

³⁵ Los tiempos modernos y sus condiciones sociales caen sobre nosotros moldeando nuestras “estructuras de la personalidad” (Habermas, 1986: 19). Sobre este malestar de la época, véase el libro de J. E. Rodríguez Ibáñez, *¿Un nuevo malestar en la cultura? Variaciones sobre la crisis de la modernidad*, Madrid, Centro de Investigaciones Sociológicas, 1998.

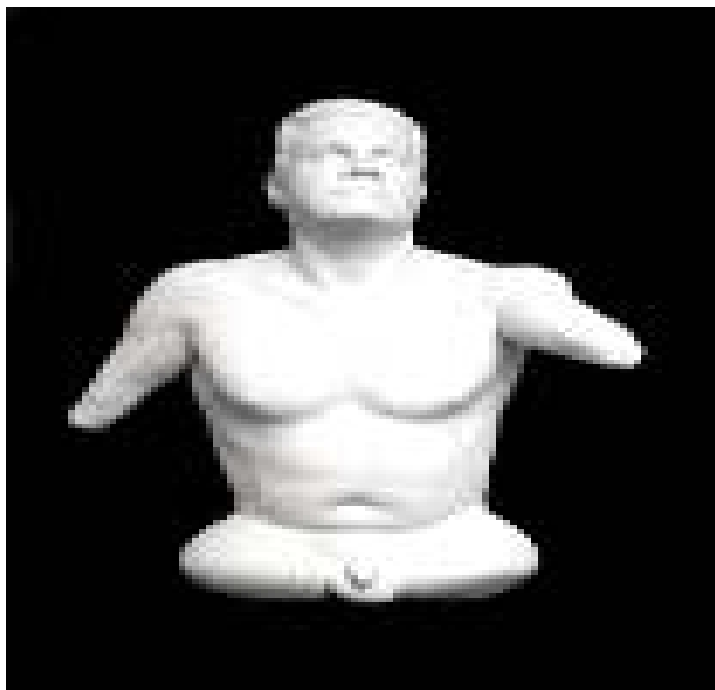
³⁶ No podía resistir el no incluir la siguiente reflexión de T. Adorno y M. Horkheimer acerca de la relación del ser humano con su cuerpo: “El odio-amor hacia el cuerpo tiñe toda la civilización moderna. El cuerpo, como lo inferior y sometido, es convertido de nuevo en objeto de burla y rechazo, y a la vez es deseado como lo prohibido, reificado, alienado. Sólo la civilización conoce el cuerpo como una cosa que se puede poseer, sólo en la civilización se ha distinguido y separado el cuerpo del espíritu —quintaesencia del poder y del mando— como objeto, cosa muerta, *corpus*. En la autodegradación del hombre a la categoría de *corpus* se venga la naturaleza del hecho de haber sido degradada y reducida por el hombre a objeto de dominio, a materia prima” (Adorno, 1998: 278). La escultura de arriba de M. Quinn escenifica sucintamente ese amor-odio del hombre contemporáneo respecto a su cuerpo.

M. Quinn se distingue por la flexibilidad y la riqueza de materiales a la hora de moldear esculturas, utilizando desde hielo y sangre, hasta cristal, bronce, oro, mármol o plomo. Sus esculturas son experimentos conceptuales sobre la forma humana, adquiriendo el material en estas formas un protagonismo mayor (Leader, 2006; Mengham, 2006). Forma y material viajan unidos en las obras de este artista británico. Uno de los últimos materiales que ha usado para sus obras ha sido el ADN; explorando, con ello, el potencial artístico de la genética humana. *El Jardín de ADN*, 2001, contiene el ADN de más de 75 especies de planta así como los genes de 2 personas (Mengham, 2006). La propuesta no era otra que ofrecer una nueva visión del Jardín del Edén desde un nivel celular. Este trabajo, diverso y poético de M. Quinn, medita sobre nuestras tentativas de entender y/o vencer la transitoriedad de la vida humana a partir del conocimiento científico y la expresión artística. La fugacidad y la precariedad del ser humano unen a la ciencia y al arte bajo un discurso común: el ser en la existencia.³⁷

En 1999 M. Quinn comenzó una serie de esculturas de mármol cuyo objetivo era releer y descomponer los ideales griegos y romanos de la armonía y perfección del cuerpo humano (Leader, 2006). Con las fragmentaciones que M. Quinn realiza a sus piezas, trascendiendo el sentido clásico de las esculturas corporales, al trocearlas y amputarlas conscientemente alguno de sus miembros, trata, de esta manera, de lanzar la pregunta (clásica) sobre qué es la belleza. Es una disputa sobre el sentido clásico de la belleza, para transgredirla, para reformularla, deconstruirla y, sobre todo, dotar a la belleza de un sentido más profundo y menos superficial a lo visible. Por tanto, la belleza no es lo que aparece ante nuestros ojos, sino la belleza es interna, es la identidad.

³⁷ M. Quinn actualmente expone en la exposición colectiva *“Assembling Bodies: Art, Science and Imagination”*, organizada por la Universidad de Cambridge y que se exhibe en el Museo de Arqueología y Antropología de esta universidad desde el 10 de marzo de este año y que permanecerá en las salas hasta diciembre de 2010. Esta exposición narra el interés histórico del ser humano por la astrología médica, la antropometría, la biomédica, la criminología, la cirugía, la fisonomía, la medicina y su relación con el arte. Desde siglos los artistas han demostrado tener un conocimiento detallado de la anatomía humana para alcanzar un alto grado de realismo en sus obras. Tienen que entender de la estructura de los huesos y músculos, así como de las capacidades humanas para el movimiento y sus expresiones. Hay una compleja y estrecha relación entre técnicas artísticas y anatómicas para representar, entender y expresar el cuerpo humano. El ADN es nuestro registro distintivo genealógico y nos habla de la información que tenemos sobre nuestros propios cuerpos como portadores de genes particulares que nos hacen susceptibles a enfermedades específicas. La genética enturbia la frontera entre nosotros como cuerpos, sujetos, objetos y ciudadanos (Assembling Bodies, 2009). <http://maa.cam.ac.uk/assemblingbodies/exhibition/>

Peter Hull, 1999.



Fotografía del Groninger Museum.

Estas esculturas de retratos y personas con miembros amputados se exhibieron en el año 2001 en la Tate Gallery de Liverpool, siendo una de las grandes muestras que se le ha dedicado hasta entonces a la obra de M. Quinn (Tate, 2001). Para aquella presentación el escultor británico utilizó el mármol de Carrara siguiendo la tradición escultórica clásica. La pureza y la nobleza de ese material quedaba desmitificada por la pretensión de alegorizar los ideales clásicos: lo bello muchas veces no era tan bello (Leader, 2006). Pero este acercamiento no tenía, ni tiene, como fin una reverencia a los patrones clásicos, como indicábamos, sino que la inspiración de estas esculturas se basaba en subvertir esa tradición a partir de una revisión crítica del concepto de belleza (Tate, 2001). Para tal revisión reflexionó esculpiendo además varias obras sobre personas anónimas que tenían algún miembro amputado de su cuerpo. Detrás de estas manifestaciones artísticas también había una forma de revisar y criticar los ideales romanos y griegos de representación del poder. M. Quinn no representaba al distinguido y a los dominantes de la estratificación social de nuestra época, sino el campo del arte ha evolucionado permitiendo la libertad y autonomía para el artista de poder representar a los seres anónimos –y desvalidos- desde la dignidad humana. Hay una reclamación, sin duda, por el valor de la decencia y la justicia humana.

Uno de aquellos trabajos fue la escultura de A. Lapper, una mujer que había nacido sin brazos. Este trabajo fue posteriormente ampliado por el artista en el año 2005, realizando una escultura de A. Lapper embarazada. La obra reflexiona sobre el paso del tiempo y los cambios físicos y morfológicos que experimentamos a lo largo de la vida, siendo la maternidad una experiencia biográfica única. Esta escultura se exhibió públicamente en la Plaza de Trafalgar de Londres (el arte en las calles). Esto supuso para el artista y su

obra la adquisición de un hueco dentro de eso que llamamos la sociedad civil (relación entre arte y sociedad civil), ocupando espacios públicos y lanzando al espectador la inquietante labor de cuestionar la relación que mantiene con su cuerpo, con su entorno, con los espacios públicos, con la mirada del otro, con la gente, con la sociedad, la globalización...con lo físico en una sociedad que privilegia cada vez más la belleza física.

Alison Lapper embarazada, 2005.



Fotografía de Marc Quinn.

La obra de M. Quinn, como vemos, está surcada por el cuerpo. Somos prisioneros de un cuerpo físico, siempre cambiante. Estamos atrapados en nuestra herencia genética y en nuestra herencia cultural. Somos herederos tanto de la naturaleza como de la cultura. Estos conceptos de cuerpo, estado físico, mortandad, nacimiento, sociedad o ciencia recorren las esculturas de este artista británico. Sus obras piensan la corporeidad en una era marcada por la penetración del discurso científico en la vida cotidiana y por el auge contemporáneo de la manipulación genética. Por tal motivo, el comienzo de la vida, la muerte, la belleza, la fealdad, distinguen sus piezas. Las esculturas de M. Quinn son un constante ir y venir sobre las cartografías del yo, el cuerpo y la identidad.

Retrato genómico, 2001.

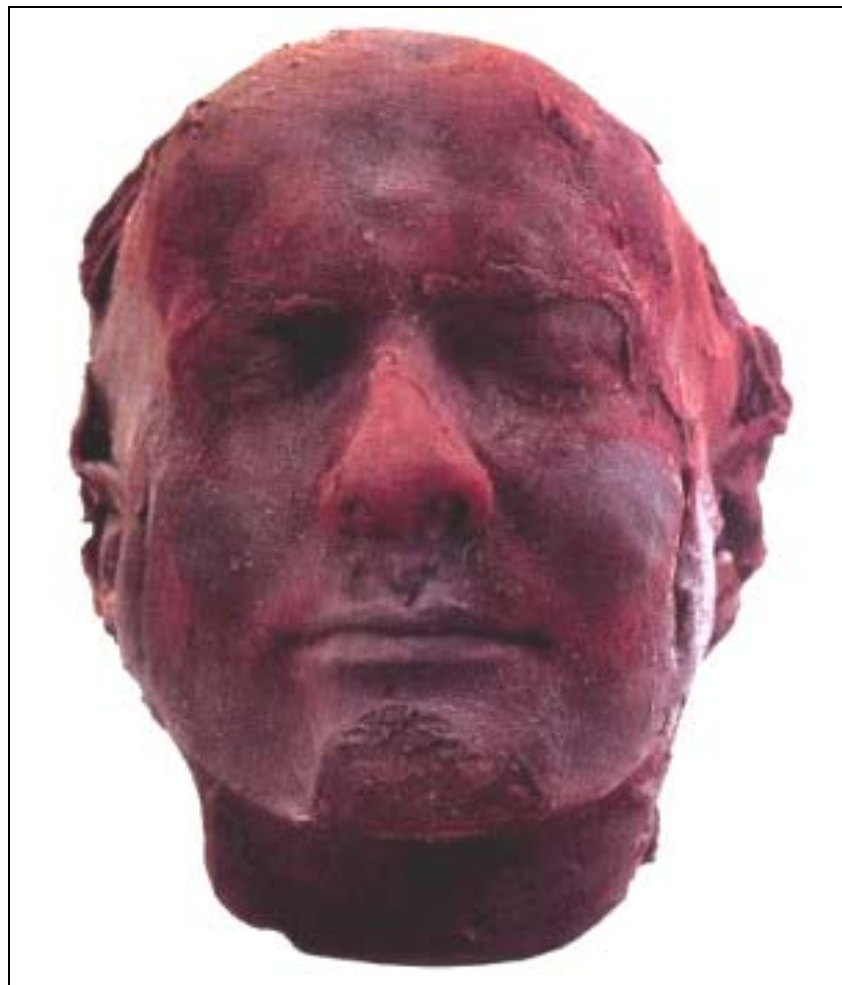


Fotografía de Stephen White.

Su trabajo práctico surge de una revisión teórica constante sobre las experiencias subjetivas propias y ajenas. Sus esculturas siempre quedan sujetas a la revisión, tanto por parte del espectador como por parte del propio artista, que reflexiona constantemente sobre la biografía de sus propias piezas. La sensación que nos transmiten algunas de sus obras es que siempre parecen metáforas inacabadas. Anteriormente nos deteníamos en el caso de la escultura de A. Lapper, siendo revisada conceptualmente por el artista en varias ocasiones y dándole una nueva forma material siguiendo la trayectoria biográfica del modelo (el acontecimiento vital del embarazo). Toda nueva versión de una escultura está pensada desde otro ángulo. Bajo estas idas y venidas sobre las piezas artísticas, M. Quinn nos va proponiendo a la identidad como un proceso inacabado, siempre sujeto a la revisión. La identidad se refiere al tiempo, al irremediable paso del tiempo. Y también del miedo de nuestra especie a envejecer. La identidad es cambiante por los cambios físicos del cuerpo como de los acontecimientos sociales que experimentamos a lo largo de nuestras vidas. Una muestra más de esta mirada reflexiva sobre la vida lo encontramos en la escultura *Self*, de 1991, retrato del artista realizado con su propia sangre. Pues bien, para esa exposición en la Tate Gallery de Liverpool del año 2001 preparó dos nuevas variantes de *Self*, realizadas igualmente con su sangre y con placenta congelada, pero esta vez al retrato suyo también se le sumaba el de su hijo Lucas (Tate, 2001). En 10 años la vida del artista, su identidad y la trayectoria de una obra habían cambiado por

acontecimientos vitales que él había experimentado y que le hacían cambiar la manera de ver el mundo y relacionarse con él.

Self, 2001.



Fotografía de Stephen White.

- La importancia de lo biográfico: el nacimiento de Lucas

Había que seguir el rastro de la trayectoria artística y biográfica de M. Quinn para encontrarnos con Lucas, su hijo. *Planet*, la escultura con la que tropecé en el verano de 2008 y origen de estas páginas, tenía un pasado, tenía una huella biográfica en la escultura *Self* de 2001 y, principalmente, una huella en la vida del artista. Esta pieza era fruto de un acontecimiento biográfico padecido por el artista y que le cambió desde aquel entonces su experiencia

mundana: el ser padre y entregar al mundo una nueva vida. *Planet*, evidentemente, no se explica sin este hecho autobiográfico. Y, como tal, es una nueva mirada del artista sobre aquel acontecimiento y sobre el lugar de su hijo en el mundo que le ha tocado vivir. Porque, según el propio autor, tres son los aspectos que principalmente distinguen a sus obras y que aparecen recogidos en *Planet*: “en primer lugar, la reflexión sobre el cuerpo, en segundo lugar, una reflexión sobre la gente que nos rodea y, en tercer lugar, una reflexión sobre el mundo” (Quinn, 2003). El cuerpo nos relaciona con los otros y con un entorno globalizado. Este es el paisaje que el artista indica a su hijo de forma simbólica y pedagógica con esta escultura. El paisaje, como entorno global, es creado, construido y transformado por la gente. El movimiento es constante en un paisaje cambiado continuamente.

Esta escultura encierra eso y más: habla de lo físico, lo natural, lo biológico, por eso, cuando trabajé con ella, como pintor, y también como espectador, sentí la necesidad de dotarla de sentido para saber quién había detrás de esa obra, quién era ese bebé, qué significaba esa obra para el propio artista como artista y como sujeto. Porque la identidad de la obra no muere con su materialidad, sino que la escultura es una prolongación simbólica más que nos ha de permitir, como nos propone M. Quinn, reflexionar sobre importantes acontecimientos y hechos significativos de la vida humana, como la reproducción, la maternidad, el envejecimiento, la muerte, la identidad, la percepción del otro, los prejuicios, el entorno global y cambiante, etc. A partir de la obra de arte pensamos y reflexionamos sobre nosotros mismos. Y gracias a *Planet* descubrí que el hecho de ir más allá de la propia escultura te lleva a todos esos caminos teóricos, reflexivos y subjetivos. Aunque estemos encerrados en un cuerpo y eso nos aprisione, nuestra herencia cultural nos posibilita, para aliviarnos de ese condicionamiento genético, ciertos espacios subalternos de libertad de pensamiento.

3. LA ESCULTURA

3.1. El proceso artístico como profesión y la creatividad como producción.

Ya tenemos la idea, Lucas, el hijo de M. Quinn, fuente de inspiración de *Planet*. Ahora hay que plasmar esa idea en arte, hay que visualizarla, materializarla. Estamos ante el siguiente paso de la creación artística: de cómo la idea se convierte en un proceso artístico. Una vez alumbrada la idea se necesita tiempo, sobre todo, para tomar dos decisiones: primero, el saber cómo llegar a materializar la idea, es decir, qué instrumentos y técnicas hay que utilizar; y, en segundo lugar, saber de cuántos recursos económicos se disponen. Es muy importante este segundo aspecto, el de las fuentes de la financiación. La creatividad, en muchas ocasiones, queda sujeta a los recursos económicos disponibles. Hay una gran dependencia de la creación respecto al aspecto económico del arte. Y la repercusión de lo económico en el arte tiende a ser brutal: según qué medios se dispongan se podrá utilizar una u otra técnica para la elaboración de la pieza artística; dependerá también sobre la elección del material; igualmente la dimensión y la escala, en este caso de la escultura, quedará dependiente de los recursos disponibles. Estas variantes hacen que la obra de arte en muchas ocasiones se convierta al final en una pugna por los recursos económicos.

La originalidad de la idea acaba en muchas ocasiones adherida a esta competencia por las fuentes de financiación. Esto sucede, principalmente, cuando el artista no tiene el capital económico necesario para contratar los servicios del laboratorio artístico. Ante esta situación el artista compite contra iguales dentro de su campo en la búsqueda de esta financiación –galerías, becas, premios, fundaciones, marchantes, etc. Lo original de la idea es sustituido, en ocasiones, por la originalidad de la financiación y por la habilidad de ser eficiente con los recursos que uno tiene. Cuando el artista, caso de M. Quinn, puede contratar los servicios de Factum-Arte es porque dispone de una posición dominante dentro del campo artístico en cuanto a capital material. Es decir, gracias a su buen posicionamiento dentro del campo del arte actual –redes de galerías, el trabajo de su representante J. Joplin, el marchante C. Saatchi, etc.- y a la buena cotización de sus obras dentro del mercado artístico, el artista británico posee los recursos materiales suficientes como para encargar la producción de una obra a un laboratorio de arte contemporáneo.

Una vez resuelto el problema financiero, el artista, siguiendo el caso de M. Quinn y su escultura *Planet*, se topa con el problema técnico del proceso: ¿cómo llevar a cabo la obra? ¿Qué técnicas y materiales serán los más adecuados y se ajustarán más a la idea original? Son preguntas que el artista no resolvió, sino que fueron resueltas y respondidas por el laboratorio de arte contemporáneo a lo largo del proceso productivo de la escultura. Esto supuso además que el artista no fuese coordinador del proceso de creación de su obra. La importancia del proceso productivo recayó en el agente operativo externo, Factum-Arte, que al final fue el ejecutor del resultado final de la obra. La primera creatividad se desplaza desde la idea del artista, hasta los “trabajadores” de esta empresa que tendrán que ingeniárselas para satisfacer

los deseos del cliente. Será, como vimos, el segundo momento creativo. La importancia de la obra de arte recaerá en el medio. Será justamente en el proceso de producción artística donde quede radicada una alta dosis de creatividad artística, científica, tecnológica y plástica. Los verdaderos creadores de la escultura *Planet*, a lo largo de su trayectoria biográfica desde idea a materialidad, será toda una serie de profesionales multidisciplinares del campo artístico: ingenieros industriales, diseñadores gráficos, fotógrafos, licenciados en bellas artes, licenciados en artes gráficas, pintores, escultores, fundidores, herreros, etc. La obra de arte en su fase productiva y creadora es un juego de profesionales.

El hecho de que M. Quinn “deslocalice” la producción de su obra es una práctica y una muestra de cómo el discurso de la sociedad del conocimiento llega hasta el campo artístico: contrata los servicios de un laboratorio de arte contemporáneo porque como lugar de experimentación científica y tecnológica le ofrece soluciones técnicas, tecnológicas y materiales a la hora de plasmar su idea. El artista paga por la creación, por la innovación. El artista paga por el conocimiento de estos profesionales del arte como profesión. La trayectoria biográfica de la escultura *Planet* es claro reflejo de la sociedad del conocimiento que distingue a la civilización occidental y que dimensiona una realidad interrelacionada entre ciencia, arte, economía y sociedad. Sin duda que es una nota más de esta sociedad del conocimiento, pero tampoco es algo tan novedoso, porque, por ejemplo, los grandes maestros clásicos de la pintura, como D. Velázquez, Leonardo, P. P. Rubens, etc., trabajaban codo a codo con sus discípulos y colaboradores bajo el amparo de un taller. Lo que sí es distinto y diferenciador es que esa idea de taller, en la que el maestro-artista ejercía una alta dosis de creatividad al controlar el proceso de la obra artística, se pierde. El artista se libera de todo control de la creatividad a la hora de su materialización. Intercede de manera mínima y ocasional en el proceso a la hora de “provocar” la belleza de la obra artística, en el sentido de M. Heidegger (1994). El taller renacentista de ayer es sustituido hoy por el “laboratorio de arte contemporáneo”. La obra de arte resulta fruto de un proceso científico, tecnológico y también económico en el que el laboratorio de arte es el mediador de este proceso entre la idea inicial del artista y la materia en forma de obra.

3. 2. El arte como oficio: mezcla de artesanía y nuevas tecnologías en el proceso artístico

Al haber estudiado y analizado una escultura apoyándonos en el método biográfico hemos podido descubrir muchas huellas en su propia biografía. El rastro más visible en la trayectoria biográfica de *Planet* y que nos conduce hasta su origen, como hemos apuntado anteriormente, es Lucas, el hijo de M. Quinn. El nacimiento del hijo conlleva el nacimiento de una escultura. Como hemos podido ver, ese acontecimiento tan personal y tan señalado en la vida

del artista le supuso una fuente de inspiración que plasmó en otras obras. Incluso recientemente el artista británico ha vuelto a recurrir al nacimiento de su hijo para realizar una nueva escultura, *Portrait of the Artist As A Young Man*, 2009 (Kitamura, 2009).³⁸

Portrait of the Artist As A Young Man, 2009.



Fotografía de Katie

Kitamura.

Conocemos ya los antecedentes y la obra sucesora de nuestra escultura que se remontan a episodios claves de la biografía del artista como fue el hecho de ser padre. Sabemos que en ese momento biográfico de M. Quinn se advierte un cúmulo creativo para el artista. Además, a ese hecho se unió otro motivo para dar forma a la idea creativa de *Planet*, como fue la posibilidad de participar en la exposición organizada por Sotheby's sobre esculturas de gran tamaño, "*Beyond limits. A selling exhibition of monumental sculpture*" (Cockcroft, 2008). *Planet* es una escultura de bronce que representa a un bebé de 9 metros de largo, 4 metros de alto y unos 3 metros de ancho que parece flotar en el espacio al estar anclado en el suelo por un único punto, su mano derecha. La escultura fue expuesta en los jardines de Chatsworth House, en Derbyshire, noreste de Reino Unido, entre septiembre y noviembre de 2008 junto a la obra de más de 20 artistas patrocinados por esta casa de subastas.³⁹

³⁸ Esta escultura de M. Quinn ha sido realizada por MDM Props, laboratorio artístico británico y competidor, como veíamos, de Factum-Arte en el campo artístico internacional. La escultura está realizada en bronce y terminada con una pátina hecha a base de silicona (Kitamura, 2009). La envergadura de esta escultura es mucho menor que la de *Planet*.

³⁹ Esta exposición recogía obras de artistas como F. Botero, S. Dalí, J. Plensa o F. Casampere (Rábago, 2008). El objetivo de la misma era la venta posterior de las piezas exhibidas. El rastro

La idea de creación, en este caso particular, también quedó ligada a una realidad por encargo. La producción de obras que van directamente a exposiciones, bienales, museos, galerías, etc., es una práctica habitual y tradicional dentro del campo artístico. Más allá de entrar ahora en detalles sobre la relación arte-mercado-sociedad, lo que verdaderamente nos interesa en este preciso instante es pasar a describir el proceso creativo de *Planet*, detallando cómo aquella idea se convirtió en una obra artística.

3.3. La ejecución de una idea: el paso de la primera a la segunda creatividad. La creación como práctica colectiva. A modo de caso práctico

La ejecución de la primera idea creativa de M. Quinn recayó, como ya sabemos, en Factum-Arte. La escultura nació de una fotografía del hijo del artista con siete meses que remitió a este laboratorio de arte. A partir de entonces se abrió todo un proceso de comunicación entre el artista y la empresa-laboratorio a la hora de ver las dificultades y las posibilidades sobre la ejecución de esa idea. Un proceso comunicativo que duró durante toda la fase creativa de la obra para ajustar el deseo del artista con el trabajo del laboratorio. El artista no estaría presente a lo largo del proceso, únicamente una vez visitó una mañana en Madrid su obra cuando estaba en plena fase de elaboración, pero, en cambio, sí hizo un seguimiento de su obra –por mail, por llamadas de teléfono. La mayor implicación coordinadora en el proceso artístico, creativo y productivo de *Planet* recayó en A. Lowe, el director de Factum-Arte, quien asumió la responsabilidad del artista como algo propio. El artista, como cliente, delegó simbólicamente la coordinación del proceso productivo en el director de este laboratorio de arte contemporáneo. Él se encargó personalmente de organizar a todo su equipo de trabajo, de mediar entre el artista, la idea y el proceso productivo. El fin compartido por todos los miembros participantes en la producción de esta obra artística era mejorar el rendimiento de la idea del artista. Apropiarse del concepto del artista, ser fieles a él, pero también mejorar la idea a la hora de materializarla durante este segundo momento creativo.

Ya tenemos la fotografía del bebé. Esta fotografía fue ya utilizada por M. Quinn como fuente de inspiración de otra obra anterior, *Innoscience*, de 2004, la cuál reproduce a Lucas en escala 1:1, siendo realizada con materiales sintéticos y leche materna. Ahí situamos un claro antecedente de *Planet*. Desgraciadamente no hemos podido dar con la fotografía original, lo que hubiera enriquecido sin duda nuestro argumento explicativo.⁴⁰ Una vez recibida

biográfico de *Planet* lo he perdido justo en esa exposición. Rafael Rachewsky de Factum-Arte no sabía qué fue de la obra cuando le entrevisté en enero de 2009. No sabía si fue vendida, si se la quedó en propiedad la casa de subastas o si forma parte de la colección del artista. Recientemente recibí un email de Charles Noble de Chatsworth House confirmándome que la escultura ya no estaba en los jardines británicos.

⁴⁰ Esta práctica de fotografiar al niño recién nacido por parte del padre tiene unos antecedentes remotos en la cultura occidental desde que se inventó la cámara fotográfica. Fotografiar al bebé recién nacido es una manera de celebrar un acontecimiento único en la vida humana como es

la foto se puso en marcha todo este segundo proceso creativo, artístico y tecnológico con el fin de satisfacer los deseos del artista. En el mismo proceso participaron cerca de 30 profesionales de distintos campos artísticos y técnicos. Comenzaba todo un proceso creativo que venía precedido de otro proceso creativo.

Innoscience, 2004.



Fotografía de Marc Quinn.

El uso didáctico de fotografías nos servirá para ilustrar este segundo momento creativo. A través de ellas trazaremos un camino argumentativo y descriptivo que ayuda a ver y a entender al arte como un oficio multidisciplinar. En el proceso de producción de la escultura *Planet* se sumaron oficios “clásicos”, como la fundición, la escultura y la labor del arte aplicado, junto a los avances propios de las nuevas tecnologías y de la ingeniería industrial. La incorporación de la ciencia en el proceso artístico y creativo abre un abanico expresivo hasta límites insospechables y convierten la producción artística en una continua labor de innovación, indagación e investigación de estructuras, métodos, etc., sobre los que canalizar las nuevas “estructuras del yo” en un mundo globalizado –como las preocupaciones identitarias de M. Quinn. Además la introducción y la aplicación de las nuevas tecnologías dentro del campo artístico producen la emergencia de prácticas y oficios nuevos y cambiantes como el del ingeniero dedicado al arte, el diseñador gráfico y el programador informático que juegan desde lo virtual un papel cada vez más destacado en la producción artística.⁴¹ Rastreado la trayectoria biográfica de la escultura *Planet* advertimos esta enorme riqueza artística que convierten al profesional de cada disciplina en engranaje y protagonista, a la vez, de la obra de arte concebida como un proceso conectado y mediado por distintos conocimientos, materiales, tecnologías, problemas, lugares, etc. La relatividad es la gran característica de este proceso creativo que compaginó nuevos y viejos oficios que, en fin, revelan que detrás del arte hay un método de trabajo

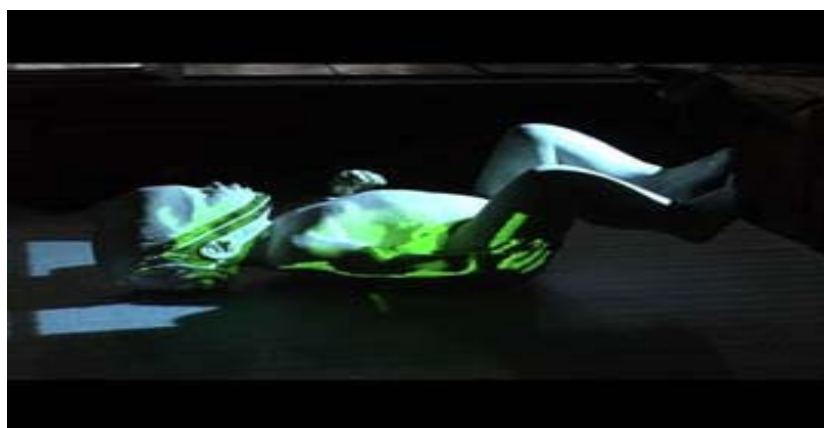
el de ser padre, pero a este hecho se le une el recuerdo y el homenaje. Recordar a lo largo del tiempo y desde la distancia ese preciso momento y homenajear al propio bebé, al acontecimiento y a los propios padres. *Planet* es un homenaje de M. Quinn para su hijo Lucas, pero también para sí mismo como creador de otra vida.

⁴¹ Algo similar aconteció en el mundo del cine. Antes de que el cine fuera un arte nuevo, el cine creó y ha ido creando necesariamente oficios nuevos que se adaptaron a sus demandas artísticas, escenográficas y visuales (Chion, 2009). En el cine, aparecen destrezas antiguas (como el decorado y el atrezzo) y surgen otros conocimientos y prácticas nuevas radicalmente. Así ocurrió, por ejemplo, con la grabación de imágenes en movimiento, la fabricación y el revelado en laboratorio de nuevos materiales, y más tarde con la grabación del sonido, el montaje, los diferentes tipos de proyección, los efectos especiales, los retoques por ordenador, etc.

conectado entre distintos conocimientos, prácticas, oficios y disciplinas que se escapa a la mirada del espectador.

Lo primero que se hizo fue escanear la foto en 3D. Los planos obtenidos sirvieron de modelo para que un escultor esculpiera en yeso una escultura del bebé en escala 1:1. Una vez realizada esta escultura se pasó a un proceso tecnológico en el que intervinieron diseñadores gráficos e informáticos. La escultura de yeso fue explorada, escaneada y grabada en 3D. Se usaron varios escáneres y se empleó un sistema de exploración láser de luz blanca.

Escaneado del molde de yeso.



Fotografía de Factum-Arte.

Para la primera exploración digital de la escultura de yeso se utilizó un láser de baja resolución, el Kreon Zaphyr. Esta máquina, de producción francesa, tiene en el brazo montado un sistema visual SimCore. Este primer rastreo de láser se hace para diagnosticar las partes más difíciles y rugosas de la escultura. Para la segunda exploración digital se recurrió a dos escáneres, uno llamado SETI y el otro YABBA. El primero de estos escáneres fue construido por Factum-Arte en colaboración de la empresa británica 3D. El segundo fue construido por la también empresa británica Rapier Engineering. Estos sistemas de exploración además han sido utilizados en otras piezas de M. Quinn, como sus palomitas gigantes, y en otros trabajos de la empresa como unos murales asirios para el Museo Británico, la copia del Valle de los Reyes o para la Biblioteca Nacional de Madrid. La utilización de estos escáneres permitió una reproducción exacta de la superficie de la escultura en yeso con una alta resolución de la imagen escaneada, ya que ambos escáneres cuentan en la práctica con una resolución que puede alcanzar las 300 o las 400 micras.

Exploración digital del molde de yeso.



Fotografía de Factum-Arte

Para la grabación digital de la medición y del volumen de la escultura se utilizó un escáner de luz blanca llamado SIDIO. Este sistema ha sido producido por la empresa NUB3D, de Barcelona. SIDIO usa la conjunción de la tecnología óptica, la topometría y el procesamiento de imágenes digital para extraer coordenadas 3D de la superficie del objeto. La información tridimensional es adquirida cuando los haces de luz son proyectados en la superficie de la escultura y las imágenes son capturadas por una cámara integrada en la cabeza del escáner. Este proceso es realizado en apenas unos segundos. Toda la información óptica y tridimensional es procesada por los sistemas de software de Factum-Arte. El resultado es una escultura tridimensional que aparece en las pantallas del ordenador portátil con una completísima información sobre medidas, el volumen, texturas o la rugosidad de la superficie de la escultura.

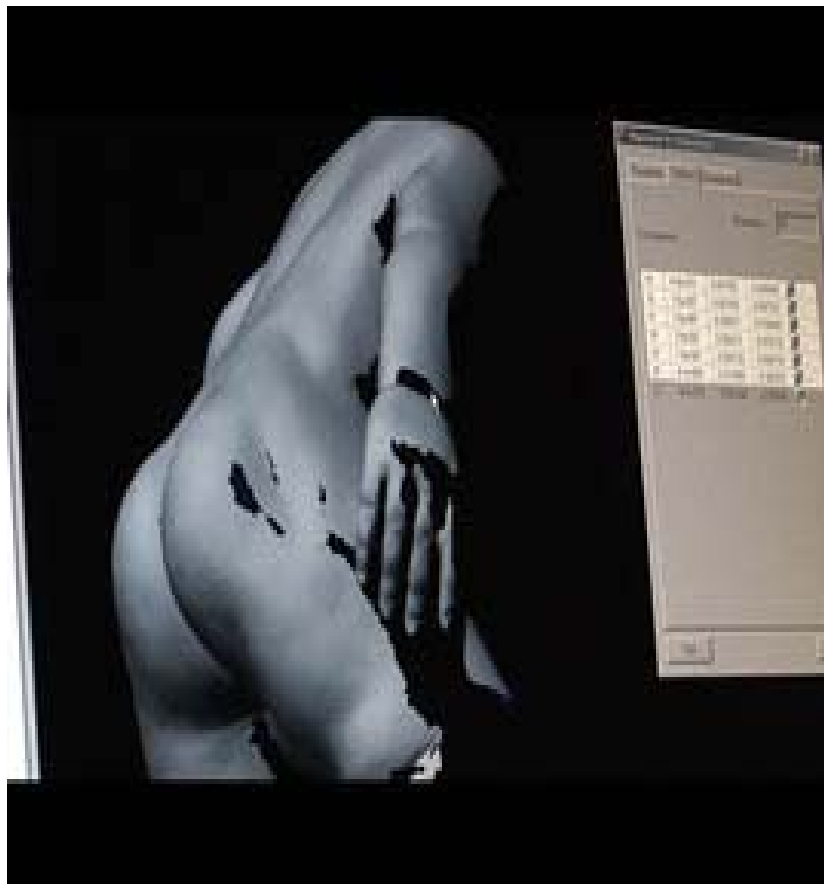
Software 3D de Factum-Arte.



Factum Arte, como laboratorio de arte, utiliza diferentes tipos de escáneres que se adecuan a las exigencias y dificultades de cada obra. Como si fuera un laboratorio científico, no deja de explorar el potencial uso de las nuevas tecnologías, lo que permite una constante modificación de las máquinas y un desarrollo continuo del software informático. Esta práctica artística exige una persistente flexibilidad tecnológica para adecuar los escáneres a cada encargo artístico. Cada obra es un nuevo reto tanto artístico como tecno-científico. Así sucedió en el proceso creativo-productivo de *Planet*, donde todos los datos de las mediciones, de los escaneados y de las exploraciones digitales quedaban grabados en programas informáticos que permiten un procesamiento de la información. Se trabaja desde el conocimiento, tanto artístico como científico. Para esta escultura se tuvo que escribir un nuevo software informático. Este hecho habla de la especialización y de la experiencia de este laboratorio de arte en las habilidades y competencias tecnológicas e informáticas. Para estas tareas cuenta con informáticos y diseñadores gráficos que trabajan en el desarrollo constante de estos programas informáticos. Además Factum-Arte viene trabajando desde hace años con diversas empresas que se dedican al desarrollo de software para las artes visuales y las artes plásticas, como por ejemplo, con la empresa, Delcam, una multinacional británica que se dedica tanto al desarrollo de software como al suministro de sistemas para la mejora y automatización de los procesos productivos industriales.⁴²

⁴² Para ampliar información véase: www.delcam.com.

Software 3D de Factum-Arte.



Fotografía de Factum-Arte.

Si siguiendo su práctica como laboratorio tecno-artístico, Factum Arte se encargó de generar miles de datos a partir del uso de las nuevas tecnologías, de los escáneres de última generación, del hardware y del desarrollo del software. Es un laboratorio que produce mucha información que siendo procesada se convierte en conocimiento. Explora científicamente el uso de las nuevas tecnologías con tal de convertir el conocimiento tecno-científico en solución artística. Una vez obtenidos todos estos datos a partir de la escultura del yeso se pasó a reflexionar la manera de convertir una escultura en escala 1:1 de yeso a una escultura de bronce con una escala 100:1. El problema no estaba únicamente en aumentar la escala, sino, principalmente, en cómo sujetar toda una estructura de bronce muy pesada cuyo punto de sujeción único era la mano derecha. Se contrataron los servicios de un ingeniero industrial que diseñó todo el armazón interno con barras de hierro que pudiera soportar el peso de la escultura en bronce. Su trabajo fue facilitado gracias a toda la información registrada digitalmente.

Análisis, estudio y exploración virtual del punto de apoyo de la escultura.



Fotografía de Factum-Arte.

Detalle del punto de apoyo de toda la escultura.



Fotografía de Rubén Canales.

El ingeniero dispuso para su trabajo de todos los datos informáticos generados durante el proceso de escaneado y de exploración digital. Contó además con una gran cantidad de mapas y cartografías de la superficie y del volumen de la escultura. Con toda esta información, analógica y digital, pudo pensar y diseñar el armazón de hierro interno de la escultura. Esta parte del proceso creativo de la escultura era de gran importancia debido a que uno de los grandes atractivos de la escultura es el punto de apoyo del bebé. La originalidad de esta obra reside también en otros lugares tales como el diseño y la materialización colectiva, como venimos insistiendo. Por tal motivo, no hay que reducir la singularidad de esta escultura a ese único aspecto, si bien, es el que le dota al bebé gigante de esa sensación de levitar en el aire.

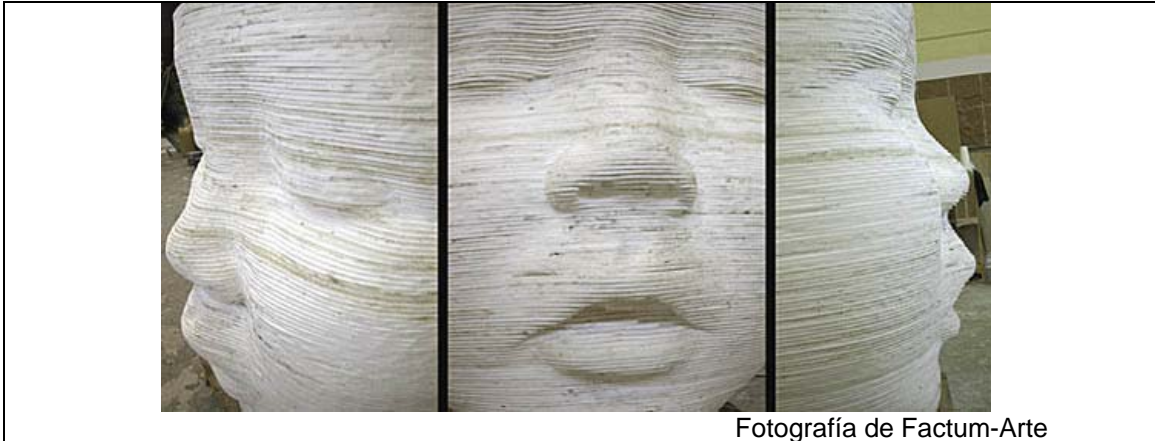
Estudio para la búsqueda del punto de apoyo de la escultura con el molde y sobre planos.



Fotografía de Factum-Arte.

Después de quedar diseñado el armazón interno, se pasó a hacer una réplica en poliespan de la escultura con una escala 100:1. La réplica en poliespan serviría de molde para la posterior fundición en cobre de la escultura. El poliespan, o poliestireno expandido, es un material plástico espumado que se utiliza habitualmente en el sector del envase. Se utilizó este material para la réplica dada su alta maleabilidad, la facilidad de su corte y su bajo costo. En este proceso trabajaron conjuntamente tanto los diseñadores gráficos e informáticos como los artistas aplicados. Para realizar la réplica en poliespan se troceó digitalmente la escultura en cientos de cortes horizontales. Cada corte digital era una pieza troceada de la escultura. Todas estas piezas troceadas digitalmente se imprimieron en papel gracias a que Factum-Arte cuenta con unas impresoras capaces de imprimir y cortar sobre una gran diversidad de materiales, como la piedra, la tela, el lienzo, el aluminio, etc. Las piezas impresas sirvieron de plantillas a la hora de realizar cada pieza en poliespan. Todas tenían idéntico grosor. Una vez listas, los fragmentos de poliespan cortados se pegaron uno a uno dando formando a distintas partes de la anatomía del bebé gigante.

Montaje de los fragmentos de poliespan.



A cada gran pieza del cuerpo del bebé se le dio una capa de un barniz plástico que permitía un minucioso trabajo manual. Posteriormente los artistas plásticos limaron y alisaron las rugosidades de la superficie de cada pieza. Los trabajos más difíciles, como el rostro, los cabellos, las manos o los pies, fueron esculpidos cuidadosamente utilizando lijas y punzones. El artista aplicado oficiaba como fino escultor. Se tomaba el modelo de la escultura 1:1 en yeso para esculpir casi idénticamente en poliespan cada mínimo detalle. Solo se utilizaban las máquinas lijadoras para las grandes partes corporales, como el torso, la cintura, las piernas o los brazos. A continuación se fueron pegando todas las grandes piezas fragmentadas de la escultura. Momentáneamente el bebé volvía a recuperar su sentido unitario tras este proceso fragmentario.

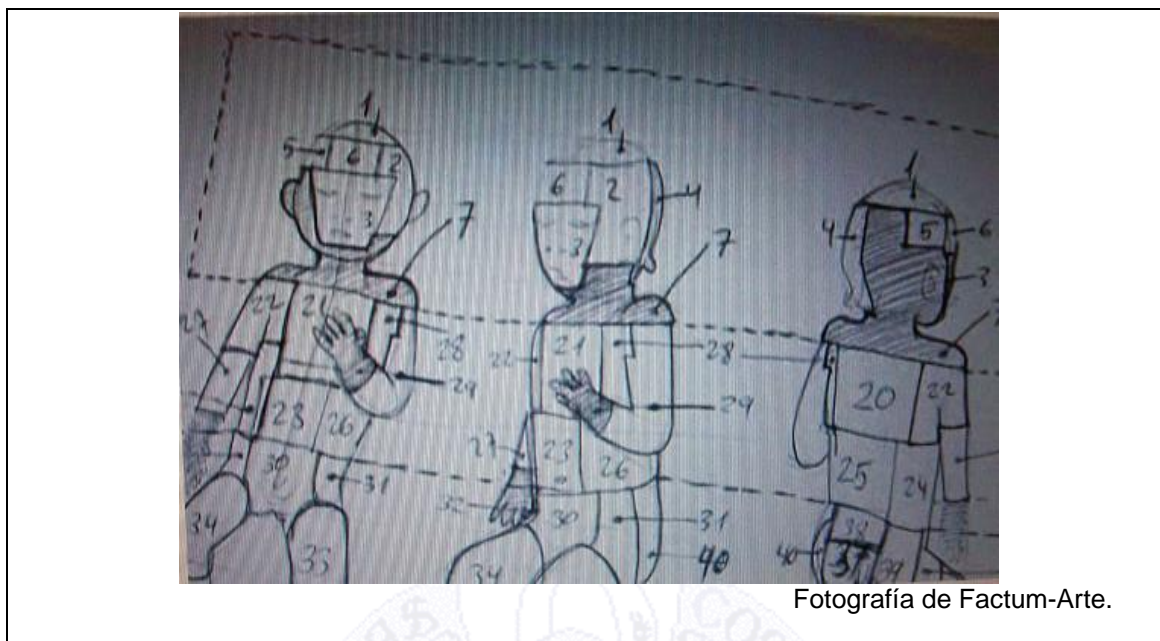
Los moldes de *Planet*. en yeso a escala 1:1 y en poliespan a escala 100:1.



Fotografía de Factum-Arte.

Ya unidas todas las piezas se comenzó una exploración visual en busca de encontrar fallos en el montaje de la escultura de poliespan. Las cartografías digitales del cuerpo del bebé facilitaron esta búsqueda. El repaso de la obra consistía en retocar detalles, en lijar zonas más ásperas o desiguales y dar forma a algunas partes del cuerpo. El objetivo era un retrato fiel de la anatomía del bebé. Había que dar coherencia y sentido al cuerpo inocente del bebé. Luego realizado este repaso aplicado y manual de la pieza, se abrió paso a otro proceso creativo y exploratorio dentro de la producción artística de *Planet*. Nuevamente había que descomponer la escultura en fragmentos para que fueran fundidos en bronce.

Estudio de la descomposición de la escultura para su fundición en bronce.



La escultura fue troceada en grandes bloques gracias a que el poliespan permite un corte fácil y sencillo. Seguidamente se pintó cada fragmento con un barniz que enfriado resultaba ser una perfecta imitación del yeso. La exploración de componentes químicos que realiza Factum-Arte le lleva a estar a la última en cuanto a materiales de aplicación artística e industrial. Además la indagación en el campo de la construcción permite otear nuevos horizontes, ya que ese campo está cada vez más abierto a renovaciones en cuanto a materiales. Este laboratorio de arte no sólo se ocupa del campo artístico, sino, como vemos, también está interesado en el campo científico, tecnológico e industrial. El barniz fue aplicado a las piezas por el hermano del amigo que me contrató unos días después. Las pintó utilizando un compresor con el que se pintan automóviles y que cada vez es un útil más común en los hogares.

Capa de barniz a los moldes de poliespan.



Fotografía de Factum-Arte.

Otra vez tenemos a la escultura fragmentada, troceada, diseccionada. Los fragmentos están sueltos por la nave industrial que esta empresa tiene en

Madrid. Una mano aquí, un pie por allá...El rostro mira fijamente el trabajo de una artista aplicada que cuida de esculpir cada mínima parte de *Planet*. La capa de barniz permite que la sensación sea similar al yeso. Los artistas plásticos otra vez más tienen que esmerarse en dotar a cada fragmento de una escrupulosa pulida. Una vez más se tienen que vestir de escultores.

Pulido de los moldes endurecidos de poliespan.



Fotografía de Factum-Arte.

Todo este proceso creativo, que compaginó las artes aplicadas con las nuevas tecnologías, tenía como principal objetivo preparar los moldes para la fundición en cobre de la escultura. Estamos, sin duda, en uno de los momentos claves de la trayectoria biográfica de *Planet*. Las piezas de poliespan recubierto son trasladadas al polígono industrial de San Fernando de Henares. Allí tiene su nave industrial Fademesa, taller de fundición y artesanía de metal, que se dedica a la fundición de esculturas artísticas en bronce u otros materiales desde 1984.⁴³ Factum Arte subcontrata los servicios de esta fundición artística para que la idea original de *Planet* sea llevada a cabo en bronce con todos los detalles que exige una escultura de tales dimensiones. Factum Arte deslocaliza esta parte del proceso creativo de la escultura a este taller artístico, principalmente, porque no cuenta con fundición propia. Confía en la experiencia y en la dedicación exclusiva de este taller en el campo de la escultura artística. El proceso de fundición de la escultura contó de diversas fases. La primera de ellas fue el crear los modelos. De esa tarea, como hemos visto, se encargó Factum-Arte al preparar los moldes de poliespan. La segunda fase es la preparación para la fundición. De cada pieza que se quería reproducir se realizó un molde de arena, consiguiendo de esta manera un negativo de cada

⁴³ Para mayor información sobre esta empresa de fundición artística véase: www.fademesa.com

fragmento. La siguiente fase, la tercera, fue la fundición. En primer lugar, se preparó el crisol cargando lingotes de bronce; posteriormente se introdujo el crisol en el horno de alta temperatura produciéndose la licuación del metal; por último, se levantó el crisol para realizar el vertido sobre los cilindros y cajas de los moldes. La cuarta fase fue el desbarbe de cada pieza de la escultura. Se rompieron todos los moldes de arena y para limpiarlos se los metió en un chorro de arena a presión. Después, manualmente, mediante radiales y sierras se quitaron los bebederos de cada molde. En la quinta fase se limpió cada pieza a base de cinceladas. Pero llegó el verano.

Fundición en bronce.



Fotografías de Factum-Arte.

El rostro del bebé fundido en bronce.

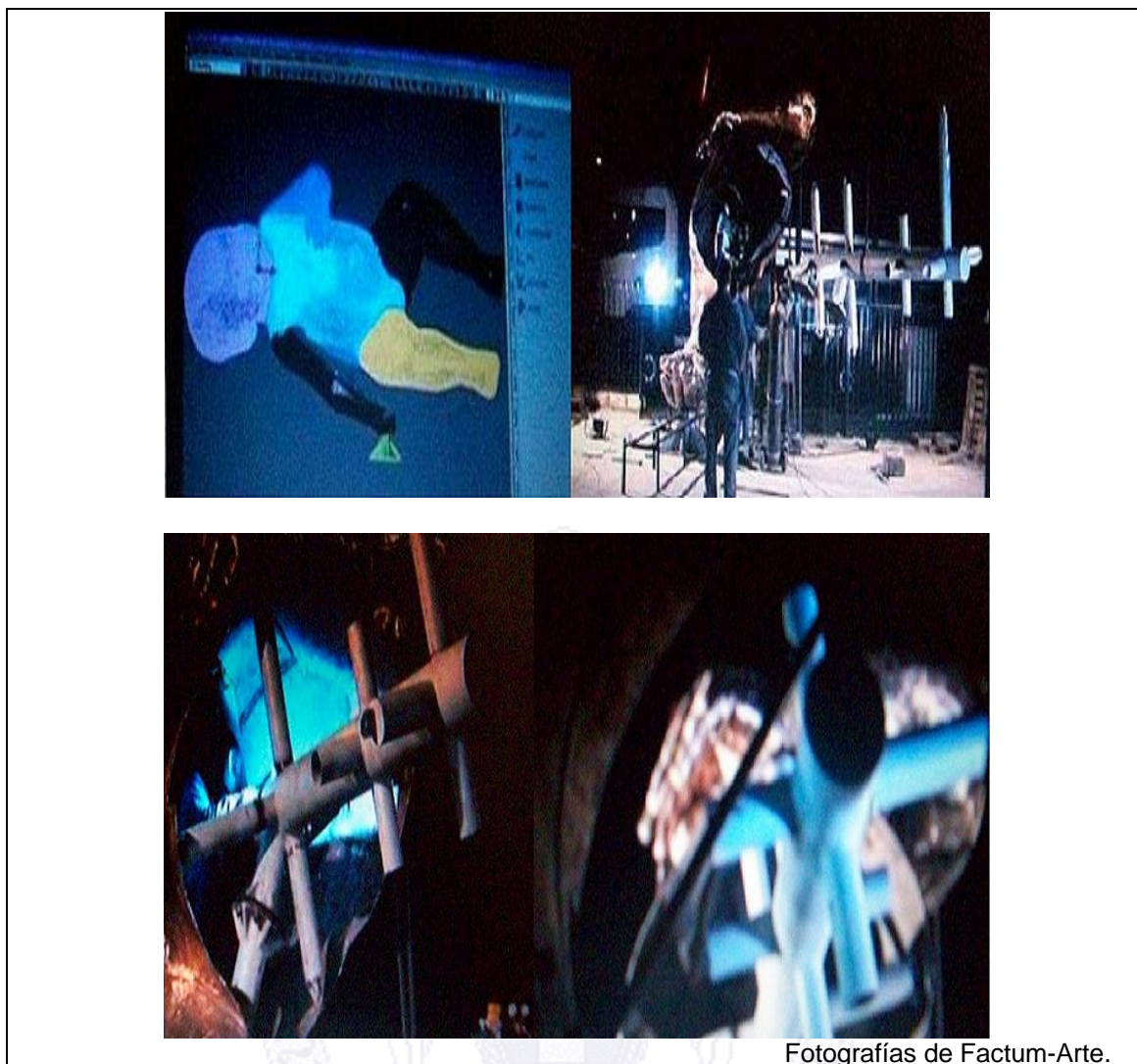


Factum-Arte.

Fotografía de

Comenzaba el mes de julio y hacía un calor insoportable. No se podía continuar trabajando de día. Las piezas de bronce se calentaban exageradamente con el sol del imposible verano madrileño. Desde ese instante las noches de aquella nave industrial vieron una actividad incesante. Había que proseguir con el proceso de fundición a altas horas de la madrugada. Ya de noche se continuó con la sexta fase de la fundición que consistió en la soldadura de las piezas del tronco superior del bebé. Había que “incorporar” el esqueleto. Y llegamos a la séptima fase de este proceso productivo y artístico de la fundición: la introducción del armazón interno diseñado por el ingeniero. Fademesa se encargó también de fabricar esta estructura metálica de hierro. Se trató de uno de los momentos más delicados de la trayectoria de la escultura, ya que de ese trabajo dependía la sujeción futura de todo el peso de esta gran escultura de bronce. Esa sujeción es lo que le da a la escultura su distinción, su sentido original. En la introducción del armazón se combinaron mutuamente los artesanos del taller, los gruistas, los técnicos informáticos y el ingeniero. Todo el proceso manual de los artesanos y de la grúa iba guiado desde fuera por la computadora del ingeniero y el software 3D desarrollado por Factum-Arte.

Introducción del armazón metálico dentro del cuerpo la escultura.



Fotografías de Factum-Arte.

En la octava fase se soldaron y se retocaron todas las partes de la anatomía del bebé. La ayuda de la grúa era esencial para levantar, mover, acoplar y soldar los pesados pedazos fragmentados de bronce. Los fragmentos del bebé gravitaban en el aire a la espera de volver a ser unidos. Poco a poco, punto a punto de soldadura, se volvía a componer bruscamente la armoniosa silueta del niño fraccionado. Martillazos. Los cinceles y las radiales rasgaban la piel bronceada del bebé. La poética de la fragmentación dejaba ya de tener sentido cuando en el horizonte amanecía un nuevo día. La luz del alba resbalaba en la superficie fusionada de un ser, de un bebé. Había una idea casi a punto de materializarse...

Traslado, acoplamiento y soldadura de las piezas de la escultura.



Fotografías de Factum-Arte.

La terminación es una parte fundamental en la fundición artesanal de la escultura. Cuando se termina la obra en bronce habitualmente se suele llevar a cabo la coloración de la escultura. Para que una escultura adquiera color se le aplica a la obra pátinas elaboradas con ácidos. Estos ácidos actúan acelerando el proceso de oxidación del metal y hacen que el color aparezca en la escultura, de forma que quede completamente integrado en la pieza. Pero en *Planet* esta etapa de “maduración” no ocurrió. La idea de terminación de M. Quinn era otra. El artista quería que la terminación de su obra fuera diferente. Por tal motivo no se utilizó ninguna pátina. El escultor británico prefirió que su obra quedase coloreada completamente de blanco...Y es justo ahí, en la ejecución de esa idea de terminación, donde coincidí y formé parte de la trayectoria de esta escultura.

El eje de estas páginas trata de ofrecer al lector una mirada –diacrónica, personal, propia- sobre aquella experiencia. Mi aporte biográfico no ha hecho sino recoger esa extraordinaria complejidad del proceso de producción artístico. El propósito era y sigue siendo reflexionar sobre toda una serie de acciones colectivas integradas y articuladas en la creación de la escultura *Planet*; las cuales habitualmente no solemos ver. Es invisible todo ese trabajo artístico realizado por un buen número de profesionales artísticos, técnicos y no artísticos. Y yo formé parte de ese proceso, aunque mi participación fuese mínima y esporádica. A mí me “contrató” Lauren Canales, el hermano de mi amigo Rubén, quien a su vez había sido contratado por Factum-Arte. El proceso productivo de *Planet* contó con trabajadores asalariados y no

asalariados pagados por esta empresa-laboratorio, que a su vez fue pagada por el cliente M. Quinn. Lauren es un trabajador autónomo que se dedica a la restauración, al interiorismo, a la decoración y al trabajo aplicado en la elaboración de obras artísticas de escultores, dada su formación en artes aplicadas. Además en su tiempo libre suele esculpir y pintar. Habitualmente colabora con este laboratorio de arte realizando pequeños trabajos para las obras de sus artistas. Acorde a estas prácticas dentro del campo artístico podemos definir a Lauren como un “freelance” cualificado de las artes aplicadas.⁴⁴

Antes de que empezásemos a pintar el bebé tuvimos que darle varias capas de cera plástica para taparle los poros. Utilizamos una cera de carrocería de automóviles. Después pulimos manualmente y con lijadoras mecánicas toda la piel encerada del bebé. Para esta tarea contamos con la ayuda de varios miembros del equipo de Factum-Arte. Una vez alisada la superficie del bebé, comenzaba nuestra verdadera tarea: ejecutar la idea de terminación de M. Quinn. Estuvimos trabajando los tres –mi amigo, su hermano y yo- durante cuatro madrugadas del mes julio. Nuestro trabajo diario comenzaba con el montaje de todo el sistema de iluminación. A continuación dejábamos preparados los andamios. Antes de pintar limpiábamos todas las pistolas y montábamos una especie de laboratorio ambulante donde estaban todas las pinturas y componentes químicos. A lo largo de este trabajo utilizamos productos químicos, resinas, endurecedores, pinturas de construcción y disolventes. Cada mano de pintura había que elaborarla con una dosis precisa de los componentes. Para este trabajo minucioso utilizábamos una pesa de precisión y cubetas que indicaban la cantidad en litros. Yo me encargué principalmente de la “fabricación” de litros y litros de pintura. Preparaba todas las grandes cantidades de pintura y llenaba las pistolas de compresión de los dos pintores. La primera noche dimos al bebé una capa de pintura anti-oxidante. Al día siguiente, le dimos otra nueva mano de pintura anti-oxidante. Estas dos capas de pintura tenían el efecto de retrasar el envejecimiento del bronce. El bebé quedó enteramente pintado de blanco al tercer día. Se preparó una gran capa de pintura blanca. Esa madrugada le dimos varias manos de capa blanca ya que las anteriores capas de anti-oxidante absorbían gran cantidad de pintura.

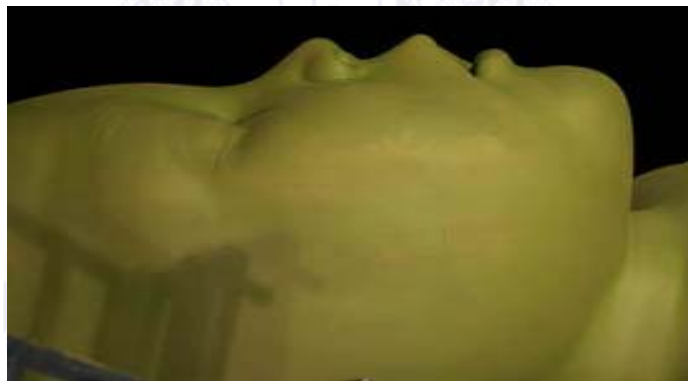
⁴⁴ Una práctica habitual dentro del campo del arte es la ayuda recibida de los artistas por parte de sus ayudantes o discípulos. Desde la Sociología del Arte pocas veces se ha atendido este fenómeno, el cuál resultaría ciertamente interesante de estudiar a la hora de ver cómo esas viejas prácticas artísticas adquieren hoy nuevos matices por la dimensión global del campo artístico y generan una nueva estratificación tanto dentro del mundo del arte como en el mercado laboral. Piénsese, por ejemplo, en el caso de mi amigo Lauren, quien viaja constantemente al extranjero para realizar encargos de artistas de talla internacional como son A. Kapoor o J. Hendrix, entre otros.

Después de dar la primera capa de pintura de antioxidante.



Fotografía de Rubén Canales.

Segunda capa de pintura antioxidante.



Fotografía de Factum-Arte.

Capa de pintura blanca.



Fotografía de Rubén Canales.

Al día siguiente, jueves, no fuimos a trabajar y dejamos que la pintura secase. El último día de nuestro trabajo fue de la madrugada del viernes al sábado 11 de julio. Esa noche nos dedicamos a darle una mano de mate. El fin de esta capa era apagar el brillo del blanco. La idea del artista británico era que la escultura no brillara y tuviera un aspecto apagado, frío, parecido al blanco nieve. Ese sábado a las ocho de la mañana ya estaba completamente

terminada *Planet*, únicamente quedaba por dar en Inglaterra otra mano de mate por los posibles desperfectos que se pudieran producir en el traslado de la escultura. Recogimos y limpiamos con disolventes todo el material que habíamos utilizado al igual que hicimos todos los días anteriores. Limpiamos y barrimos el suelo de la nave. Nuestro trabajo ya había acabado...

La escultura *Planet* recién terminada.



Fotografía de Factum-Arte.

Se esperó hasta el lunes para que la escultura estuviera completamente seca. Ese mismo día se procedió a su embalaje para su viaje a tierras británicas. Se desancló y se depositó en un camión gracias a una grúa. La escultura se transportó en camión hasta Santander, donde luego viajó en ferry hasta Southampton y, por último, otra vez en trailer hasta su destino final. En esta obra, como hemos podido observar, trabajó mucha gente de distintos campos artísticos. Y lo más interesante es que también se aplicaron oficios muchas veces no vistos como artísticos al trabajar ingenieros en la producción artística, realizando un trabajo también artístico y colaborando también gruistas, operarios, conductores. La creación y alumbramiento de *Planet* fue un proceso coral en el que participó muchísima gente.

Grúa, embalaje y transporte de la escultura.



Fotografía de Factum-Arte.

Nuestro papel como pintores en el proceso de creación de la obra artística fue verdaderamente importante porque de nuestro trabajo dependía la fidelidad a la idea final del artista, a cómo él tenía pensado que su obra quedase acabada y preparada para ser exhibida. A continuación dejo un testimonio gráfico de mi contribución en el desarrollo colectivo de esta escultura. La fotografía ilustra justamente estas dos cuestiones: la apropiación íntima de la obra y además refleja el trabajo concreto que hice como miembro de este equipo.

Preparando pinturas en el laboratorio improvisado.



Fotografía de Rubén Canales.

El día que acabamos de pintar *Planet* tuve la sensación de que esa obra de arte también me pertenecía, que también era “mía”. Ese sábado por la mañana cuando nos despedíamos de la escultura los tres compartimos esa

sensación. También era nuestra obra. Aunque acabamos agotados sabíamos que dejábamos un trabajo bien hecho, del que nos sentíamos satisfechos, pero del que nunca recibiríamos una recompensa simbólica. Habíamos recibido una recompensa material por nuestra actividad profesional que no ocultaba esa insatisfacción: la idea de *Planet* no era nuestra. Quizás sentimos envidia hacia M. Quinn. Ciertamente creo que sí, porque él tiene la posición en el campo artístico que le permite sólo pensar. Hoy el arte es justamente eso: el arte está en la idea y no en la ejecución. No importa quien materializa la idea, sino quién la piensa. Y quizás sea algo doloroso para alguien, como nosotros, que pintamos o esculpimos y que, en cierto sentido, podemos hablar desde la piel cuando realizamos alguna de nuestras obras. Las sentimos, las percibimos... De esa mezcla de contradicciones nació este trabajo: de un primer encuentro simpático y de una despedida desconsolada. Quizás esa sensación de amargura haya sido el mayor motivo para estas páginas.

Los tres juntos después de terminar de pintar *Planet*.



Fotografía de Rubén Canales.

CAPÍTULO 4

Conclusión

- Las tres creatividades

Estamos en un momento en que temas relegados a una posición subalterna por la modernidad, como la mujer, la raza, lo minoritario o la

identidad, impregnan muchas de las manifestaciones artísticas actuales. Si bien, también podemos asistir a un desgaste o saturación de algunas de estas ideas. Siguiendo la trayectoria biográfica de M. Quinn hemos podido detectar esta ambivalencia. Este artista británico viene desde hace tiempo reflexionando sobre cuestiones relacionadas con la identidad, el cuerpo y la subjetividad, pero también ha encontrado la llave del éxito comercial repitiendo alguna de esas ideas: las series de K. Moss son buen ejemplo de esta rutinización de la creatividad. Incluso con el caso práctico de *Planet* vimos cómo una idea ya manejada –la fotografía de su hijo recién nacido– era nuevamente utilizada y visitada. Estos ejemplos concretos nos alertan ante un posible deterioro de la primera idea de creación dentro del campo artístico.⁴⁵ Muchas veces el artista con éxito repite una fórmula exitosa.

Al presentar la trayectoria de la escultura *Planet* en el presente trabajo quería mostrar cómo el artista también concluía dominando el arte de por sí. M. Quinn, en su labor creativa, acababa proyectándose simbólicamente (de forma material) fuera de los límites del propio campo artístico: el artista es marchante, es negociador, actuando con mentalidad de empresario con alguna de sus obras. Las prácticas simbólicas por las que el arte se entiende así mismo son sustituidas en su origen por unas prácticas materiales. Lo simbólico acaba siendo difuminado, en algunos momentos, por lo material. Aparecen, de esta manera, unas tensiones entre lo simbólico y lo material que se entrecruzan y conviven constantemente; entre la posición simbólica que el artista ocupa en el propio campo artístico (la crítica, los medios de comunicación, los premios, etc.) y la posición material (ganancias de la venta de las obras); entre su idea de obra (primera creatividad), la ejecución de la obra (segunda creatividad) y la provocación que quiere causar en el espectador (tercera creatividad).

La creación no es repetición, ni reiteración, sino originalidad y eso evidentemente es algo muy difícil de conseguir en un campo tan competitivo como el artístico. En este trabajo, sin embargo, hemos querido dejar constancia de que sí hay grandes ideas de creación en el campo artístico. Es en el proceso de producción artística donde encontramos una gran fuerza significativa del concepto de “creación”. En el proceso de creación de la obra de arte, como segunda creatividad o segundo momento creativo, hayamos un creciente interés por la innovación, la exploración y la puesta en común de diversos conocimientos y oficios que se complementan entre sí a la hora de ejecutar la idea del artista. Y justamente el proceso es lo no aparente, lo que no se visualiza, lo que no aparece ante el ojo del espectador. Por tal motivo, es lo oculto del proceso lo que hemos tratado de “desocultar” con la trayectoria biográfica de *Planet* para visualizar y comprender todo el proceso de fabricación de esta obra de arte (Heidegger, 1994: 9-37). Todo partió de mi propia experiencia biográfica y traté de seguir el hilo conductor de una pregunta: ¿qué tuvo que suceder para que la obra en la que participé llegase a brillar en ese típico jardín británico?

⁴⁵ “El arte actual se parece a sí mismo. Vayas donde vayas encuentras algo que has visto en otro sitio, incluso muy lejos de allí, y que has tomado por idéntico aun siendo distinto. Será cosa de la omnipresente globalización, no digo que no, pero el caso es que hay fórmulas paradigmáticas que se repiten peligrosamente y dejan apenas resquicio a la disidencia” (De Diego, 2008). Tanto la disidencia como la originalidad son problemáticas, ya que pueden dejar al artista en los bordes y márgenes del campo y del mercado artístico.

Planet, 2008.



Fotografía de Factum-Arte.

La manera de entender el arte como proceso implica una exigencia de cambiar la mirada con la que miramos a la obra de arte como proceso final, como fin, y tengamos que comenzar a valorar y a mirar a la obra de arte también como fruto de una mediación técnica y científica rica de matices. Con ello, la obra de arte queda revestida tanto de una contemplación estética como de una progresiva tecnificación y racionalidad del mundo de la vida. La obra de arte, además de arte, igualmente puede ser artefacto, artilugio, pieza fabril, etc. Más oficio.⁴⁶ Por tal motivo, el arte como proceso conjuga tres momentos creativos o creatividades –la del artista, la del ejecutor y la del espectador- que son compatibles entre sí y que se dan a lo largo de la trayectoria biográfica de una obra artística. Esto supone que también podamos enfocar y privilegiar el proceso de la creación artística desde el espectador. Cada vez más el arte contemporáneo exige la participación del espectador. En consecuencia, el arte como campo de acción no solo termina en el espacio museístico. La creatividad como proceso abierto alberga un “tercer momento creativo” cuando el espectador se enfrenta a la contemplación y reflexión de la obra artística.

El arte actual es entendido conceptualmente como práctica, lo que implica una visión inacabada de la obra como materialidad y el paso al espacio de lo simbólico. Las nuevas teorías del arte como práctica descansan sobre el ejercicio de que al espectador también le corresponde un papel activo en la experiencia artística. El arte no es un objeto, sino que es una práctica simbólica. El arte como práctica nos viene a enfatizar que el objeto causa prácticas activas de reflexión, de comprensión, de contextualización y también refleja las relaciones sociales que se establecen durante la experiencia artística. La recepción artística deja de entenderse bajo una idea de

⁴⁶ Tal vez con estas valoraciones y tomas de posición pase que el artilugio contemporáneo de hoy con la rutinización de una mirada más técnica y científica acabe con el tiempo siendo caracterizado como arte. Pero esa es otra cuestión que desborda la intención de estas páginas.

contemplación o de recogimiento. El arte actual está desobjetualizado y desmaterializado a favor del concepto.⁴⁷ Además el arte genera conocimientos que generan ideas. Por lo pronto, el arte ya no se ve como un objeto muerto. Esto sucede porque el proceso creativo de este tercer momento hace que el espectador participe en la creación de la obra reflexionando sobre su experiencia respecto a la obra. Es interesante además que el arte actual, como el caso de algunas obras de M. Quinn, apele a esta experiencia del espectador. Quieren provocar sensaciones, sentimientos y pensamientos en el espectador. El arte como práctica repercute finalmente cuando la obra es expuesta al público. Esto lo pudimos ver con la escultura de A. Lapper del artista británico, exhibida en Trafalgar Square, siendo la verdadera motivación -idea creativa- de M. Quinn el lanzar al ciudadano una serie de preguntas sobre sí mismo, su cuerpo y su identidad. El fin es “provocar” en el espectador un ejercicio de reflexión.

La pertenencia de la obra, como vemos, no sólo es algo que le pertenece al artista como creador, sino también al público. Además, desde mi experiencia biográfica en el proceso de producción de *Planet*, se puede decir que la apropiación íntima de la obra de arte es algo que experimenta igualmente el trabajador como parte de ese proceso y también a la vez como espectador. El primer momento creativo pertenece al artista como creador, el segundo al trabajador como ejecutor y el tercero al espectador como receptor. Si bien, en el tercer momento creativo coinciden tanto el artista, los trabajadores del proceso, como el público. Eso sí, habrá una diferencia entre estos actores según su implicación en el desarrollo productivo de la escultura. M. Quinn participó en el primer momento creativo, creando y dando forma a una idea, como en el tercero, contemplando el resultado de su idea. Mi participación en el segundo proceso me hizo participar en el tercer momento creativo con unas sensaciones seguramente diferentes a las del artista británico. Como igualmente sería diferente la experiencia del público que visualizó la escultura en Inglaterra y no participó en su materialización.⁴⁸ La apropiación de la obra, para empezar, es distinta según el grado de contribución de los participantes en el desarrollo del proceso artístico.

Todas estas reflexiones tratan de cuestionar, sin duda, cuáles son las implicaciones del espectador. El espectador como sujeto transita y activa esos espacios artísticos durante la reflexión estética y no sólo estética. Nuestra postura se asienta sobre la dimensión social del arte cuidada por la tradición de la Sociología del Arte. Por tal motivo, entendemos que el arte también es un diálogo con la sociedad. La polémica dentro de la teoría del arte gira, principalmente, más sobre la implicación política del arte que sobre la

⁴⁷ Aunque en el arte contemporáneo también asistimos a un arte preocupado por lo material. Los materiales de una obra de arte hablan de un entorno. Por ejemplo, los materiales de reciclaje pueden referirse a una preocupación sobre el medio ambiente, como los materiales de construcción a problemas sociales. En el caso de M. Quinn o D. Hirst al utilizar materiales como el oro, la plata o los diamantes, se sitúan en un entorno social privilegiado por la clase dominante. Son materiales de posiciones de clase difícilmente alcanzables.

⁴⁸ Pensemos solamente en el sentido del espacio de la escultura. Mi contemplación de la escultura fue en una nave industrial y después de una larga madrugada de duro trabajo. La diferencia de espacio también juega a la hora de tener diferentes sensaciones.

dimensión social del arte.⁴⁹ Diremos, siguiendo el enfoque sociológico, que el arte, aparte de ser una práctica política, es una manera de ver a una sociedad concreta. La contemplación del arte es a la vez una mirada y una práctica social. Los espectadores no son receptores pasivos del significado de la obra, sino que también activan esos significados como significantes de la obra, la otorgan y la dan significado en relación con las experiencias de su mundo social. Una obra, por tanto, puede tener muchos significados.

El arte como práctica social implica el que no podamos hacer una dicotomía entre creación y recepción. Más aún si el receptor, como fue mi caso, también fue creador en algún momento de la obra. W. Benjamin en su famosa obra, *La obra de arte en la era de su reproducibilidad técnica*, decía que nos encontramos cada vez más al receptor como creador, aconsejándonos que no debíamos separar la obra del espectador (Benjamin, 1973). Aquí estamos en otra fase o momento de la creación. El receptor también acaba siendo creador: reflexiona, piensa, otorga significados, etc. Estamos ante una dimensión social y pública del arte. El tercer momento creativo habla de esta contemplación artística como hecho social, ya que se piensa esa obra de arte desde las claves ofrecidas por esa sociedad –experiencias, formación educativa, socializaciones, reglas del campo artístico, etc.- y se piensa también en referencia a esa misma sociedad. Además el arte como práctica nos habla igualmente de las relaciones sociales que se establecen alrededor de la experiencia artística: de las relaciones entre artistas, la crítica, las instituciones, lo público, lo privado, las empresas, el espectador, etc. Y desde el tercer momento creativo, como espectadores, nos situamos ante una obra de arte que puede ser (o no) reflejo de prácticas dominantes o dominadas dentro del campo artístico. Siendo espectadores asumimos la capacidad de reforzar o no esas prácticas.⁵⁰ Como también podemos asumir nuevas maneras de entender la realidad social que nos circunda. En fin, la sociedad contemporánea está surcada por lo simbólico reflejando el vivo entrecruzamiento entre el arte como práctica y los interrogantes teóricos que genera. Una de las pretensiones de este trabajo fue justamente dar cuenta de algunas de esas preguntas y reflexionar desde la Sociología sobre el hacer artístico actual, destacando con todo ello que el arte contemporáneo distingue al artista como aquel que piensa la idea y no aquel que la ejecuta. Hoy ya no es una relación problemática ni resulta una práctica infrecuente separar creador y ejecutor. Lejos de toda lamentación, mi postura siempre fue la de describir un comportamiento social que actualmente se da en el campo artístico y que, tal vez, sea el patrón común de las manifestaciones artísticas de un futuro cada vez más cercano. Únicamente puede ser el comienzo de una forma de hacer arte: el arte del siglo XXI.

⁴⁹ “Siempre debemos preguntarnos por la intención política del arte, aunque eso no este puesto en el primer plano” (López Cuenca, 2009).

⁵⁰ Tenemos que recordar que como espectadores estamos mediados por los medios de comunicación simbólica. Nuestra experiencia artística antes de enfrentarnos a una obra de arte o a una exposición ya viene motivada por lo que hemos podido leer en las críticas periodísticas, leer en Internet, ver en T.V. o escuchar en la radio.

- Arte, biografía y sociedad

La trama argumental de este trabajo partió, como sabemos, de un encuentro casual. Mi labor en estas páginas ha consistido en identificar los términos de aquella casualidad. Creo que el despliegue argumentativo hasta aquí desarrollado ha colmado los objetivos propuestos al principio del trabajo, aunque, sin duda, siempre hay un gran horizonte aún por descubrir. Las reflexiones entorno a aquel encuentro me hicieron caracterizar el proceso creativo de *Planet* y detenerme en el estudio de trayectorias biográficas de personas, objetos e instituciones. El recorrido sobre esas trayectorias entrecruzadas me ha servido para confirmar que la interdependencia en la creatividad artística no es necesariamente un hecho sociológico reciente. Pensemos en cualquier obra de teatro, casi de cualquier época y encontraremos una colectividad funcionando. No se diga nada de una orquesta sinfónica o del montaje de una ópera. En otras palabras, obligatoriamente no hay una relación entre colectivización o especialización de división social del trabajo artístico y la “sociedad del consumo” (un término que he tratado de evitar porque suena un poco a lugar común). Pero sí podemos afirmar, en cambio, que en la sociedad del conocimiento encontramos afinidades electivas entre el desarrollo de la ciencia y las nuevas tecnologías y la incorporación de éstas al proceso artístico.

Un signo de los actuales tiempos artísticos -dado ese maridaje entre arte, ciencia y nuevas tecnologías- es que hoy en día hay expresiones artísticas u obras de arte que requieren de grandes y muy especializados esfuerzos, muy bien coordinados, que integran diferentes tipos de habilidades y conocimientos distintivos de nuestra época: nuevos materiales, tecnología electrónica, especialistas, etc. Estamos ante nuevas prácticas que nos hacen pensar también sobre la aparición de emergentes nichos profesionales para el trabajo y la innovación científica y tecnológica, buscando y creando nuevos materiales, maquinarias, software e implementos que faciliten y mejoren la producción y el desarrollo del arte. De modo que el arte no debe ser pensado como una ocurrencia genial, posiblemente aleatoria y azarosa, sino como un proceso cuidadosamente planificado y minuciosamente ejecutado gracias a estos nuevos actores y oficios dentro del campo artístico, ejemplarmente encerrados bajo el concepto e idea concreta de “laboratorio de arte contemporáneo”. Esta visión la he querido presentar, sistematizar y argumentar, casi punto por punto, con el ejemplo de la escultura *Planet* de M. Quinn. El desglose del proceso creativo de esa escultura creo que ha ayudado mucho a reforzar el aparato analítico y teórico que he presentado mezclando biografía, arte y sociedad. Además, la mayor motivación de describir todo ese proceso artístico era invitar al lector a que aprendiera a ver conmigo lo que yo veía. No sé si habré conseguido semejante objetivo en estas páginas, pero el enfrentamiento directo con algunas cuestiones importantes de nuestros días me hace mantener la ilusión de que no aparezcan enteramente inútiles.

Bibliografía

- Aaker, D. A., *Managing Brand Equity*, Nueva York, The Free Press, 1991.
- Aaker, D. A., *Strategic Market Management*, Nueva York, John Wiley & Sons, 1998.
- Aaker, D. A., *Developing Business Strategies*, Nueva York, John Wiley & Sons, 1998.
- Adorno, T.; Horkheimer, M., *Dialéctica de la Ilustración*, Madrid, Editorial Trotta, 1998.
- Baudrillard, J., *Cultura y simulacro*, Barcelona, Editorial Kairos, 1978.
- Bauman, Z., *Modernidad líquida*, México D. F., Fondo de Cultura Económica, 2006.
- Bell, D., *El advenimiento de la sociedad postindustrial*, Madrid, Alianza Editorial, 1976.
- Benjamin, W., *Discursos interrumpidos*, Madrid, Taurus, 1973.
- Bourdieu, P. et al., *Sociología del arte*, Buenos Aires, Editorial Nueva Visión, 1971.

- Bourdieu, P., *Campo del poder y campo intelectual*, Buenos Aires, Folios Ediciones, 1983.
- Bourdieu, P., *Cosas dichas*, Barcelona, Gedisa, 1987.
- Bourdieu, P., *La distinción. Criterios y bases sociales del gusto*, Madrid, Taurus, 1988.
- Bourdieu, P., *Sociología y cultura*, México D. F., Fondo de Cultura Económica, 1990.
- Bourdieu, P., *Las reglas del arte. Génesis y estructura del campo literario*, Barcelona, Anagrama, 2002.
- Bourdieu, P., *El sentido práctico*, Madrid, Siglo XXI, 2008.
- Calvo Serraller, F., “De becario a figura”, *El País*, 14 de mayo de 2009.
- Castells, M., *La sociedad red*, Madrid, Editorial Alianza, 1997.
- Celis, B., “Artistas y coleccionistas empeñan obras en tiempos de crisis”, *El País*, 26 de febrero de 2009a.
- Celis, B. “El Velázquez reconoce el poder del videoarte”, *El País*, 14 de mayo de 2009b.
- Chaplin, E., *Sociology and visual representation*, Nueva York, Routledge, 1994.
- Chion, M., *El cine y sus oficios*, Madrid, Cátedra, 2009.
- Cockcroft, L., “Giant baby for sale in the grounds of Chatsworth House”, *Daily Telegraph*, 8 de septiembre de 2008.
- Cuadra, A., “La obra de arte en la época de su hiperreproducibilidad digital”, *Archivo del Observatorio para la Cibersociedad*, 2007.
<http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=227>
- De Diego, E., *Trístisimo Warhol: cadillacs, piscinas y otros síndromes modernos*, Madrid, Siruela, 1999.
- De Diego, E., “El fin del mundo más aburrido”, *El País*, 18 de octubre de 2008.
- Del Sol, P., “¿Cómo lograr la creatividad?”, *El Mercurio*, 10 de mayo de 2010.
- Durkheim, E., *La división del trabajo social*, Madrid, Akal, 2001.

- Durkheim, E., *Las reglas del método sociológico*, Barcelona, Ediciones Folio, 2002.
- Factum-Arte, www.factum-arte.com
- Gavaldón, A., “Materiales: conquista y seducción III”, *ArteEnConstrucción*, 4 de febrero de 2009, www.youtube.com/arteenconstrucción
- Gold, B., “Materiales: conquista y seducción I”, *ArteEnConstrucción*, 3 de febrero de 2009, www.youtube.com/arteenconstrucción
- Habermas, J., *Ciencia y técnica como “ideología”*, Madrid, Tecnos, 1986.
- Habermas, J., *Teoría de la acción comunicativa: complementos y estudios previos*, Madrid, Cátedra, 1989.
- Heidegger, M., “La pregunta por la técnica” en M. Heidegger, *Conferencias y artículos*, Barcelona, Ediciones del Serbal, 1994, pp. 9-37.
- Jameson, F., *Teoría de la postmodernidad*, Madrid. Editorial Trotta, 1996.
- Jameson, F., *El postmodernismo o la lógica cultural del capitalismo tardío*, Buenos Aires, Paidós, 2005.
- Jarque, F., “Mucho arte para...¿el fraude? Hirst y la subasta de sus obras: ¿alarde de un genio o maquinación de un pirata?”, *El País*, 5 de octubre de 2008.
- Kracauer, S., *De Caligari a Hitler*, Barcelona, Paidós, 1995.
- Lago Bornstein, J. C., *Redescribiendo la comunidad de investigación*, Madrid, Ediciones La Torre, 2006.
- Lamo de Espinosa, E., “*La sociedad del conocimiento. El orden del cambio*”, Conferencia pronunciada en la sesión de clausura del VII Congreso Español de Sociología, 22 de septiembre de 2001.
- Latour, B.; Hermant, E., “Esas redes que la razón ignora: laboratorios, bibliotecas, colecciones”, en F. García Selgas y J. B. Monleón, *Retos de la postmodernidad*, Madrid, Editorial Trotta, 1999, pp. 161-183.
- Latour, B., *Nunca fuimos modernos: ensayo de antropología simétrica*, Buenos Aires, Siglo XXI editores, 2007.
- Latour, B.; Lowe, A., “The migration of the aura, or how to explore the original through its facsimiles”, en T. Bartscherer (Ed.), *Switching Codes*, Chicago, University of Chicago Press, 2008. Se puede encontrar la versión digital en la página web de Factum-Arte, www.factum-arte.com

- Leader, D., "What Turns Something Into Something Else?", publicado en *Marc Quinn. Exhibition Catalogue*, MART, Roma, 2006.
<http://www.whitecube.com/artists/quinn/texts/131/>
- López Cuenca, A., "Materiales: conquista y seducción I", *ArteEnConstrucción*, 3 de febrero de 2009,
www.youtube.com/arteenconstrucción
- Marsal, J. F., *Hacer la América: autobiografía de un inmigrante español en la Argentina*, Buenos Aires, Editorial del Instituto, 1969.
- Martín, J., "Adiós al intermediario", *El País*, 30 de octubre de 2008.
- Marx, K. *El capital: crítica de la economía política*, Libro I- Tomo I, Madrid, Akal, 2000.
- Medina Echavarría, J., *Responsabilidad de la inteligencia*, México D. F., Fondo de Cultura Económica, 1987.
- Mengham, R., "The (In)complete Works of Marc Quinn", publicado en *Marc Quinn. Exhibition Catalogue*, Groninger Museum, Rotterdam, 2006.
<http://www.whitecube.com/artists/quinn/texts/129/>
- Montes, J., "El boom Bacon", *ABCDE*, suplemento cultural del ABC, semana del 31 de enero al 6 de febrero de 2009, p. 29.
- Morales Martín, J. J.; Rodríguez, M. C., "Inmigración y ciudad digital: reflexiones entorno a la tercera brecha digital", *Archivo del Observatorio para la Cibersociedad*, 2008.
<http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=232>
- Muñoz Molina, A., "Escenas de museo", *El País*, 11 de octubre de 2008.
- Ortega y Gasset, J., *El tema de nuestro tiempo*, Madrid, Revista de Occidente en Alianza Editorial, 1981.
- Ortega y Gasset, J., *En torno a Galileo*, Madrid, Revista de Occidente en Alianza Editorial, 1982.
- Ortega y Gasset, J., *El hombre y la gente*, Madrid, Revista de Occidente en Alianza Editorial, 2003.
- Oses Gorraiz, J. M., *La sociología en Ortega y Gasset*, Barcelona, Anthropos Editorial, 1989.
- Quinn, M., entrevista en Factual TV, 2003.
<http://factualtv.com/documentaries/art-and-artists>

- Rábago, J., “Un jardín plagado de gigantes”, *El Mundo*, 1 de octubre de 2008.
- Renton, A., “Prescription material; you are what you eat”, publicado en *Marc Quinn. Exhibition Catalogue*, MART, Roma, 2006.
<http://www.whitecube.com/artists/quinn/texts/130/>
- Romeu, V., “Arte, ética y socialización. Una manera de entender la estética pragmática en las coordenadas postmodernas”, *Andamios*, Volumen 5, número 9, diciembre, 2008, pp. 183-204.
- Rodríguez Ibáñez, J. E., *¿Un nuevo malestar en la cultura? Variaciones sobre la crisis de la modernidad*, Madrid, Centro de Investigaciones Sociológicas, 1998.
- Sarlo, B., *Siete ensayos sobre Walter Benjamin*, México D.F., Fondo de Cultura Económica, 2000.
- Tate Gallery, *Press Office: Press Releases*, Liverpool, 2001.
www.tate.org.uk
- Schaeffer, J. M., *Adiós a la estética*, Madrid, Antonio Machado Libros, 2005.
- Tubella, P., “Hockney sustituye el pincel por el pixel”, *El País*, 23 de abril de 2009.
- Weber, A., *Historia de la cultura*, México D. F., Fondo de Cultura Económica, 1991.
- Weber, M., *Historia económica general*, México, Fondo de Cultura Económica, 1978.
- White Cube, www.whitecube.com
- Wright Mills, C., *La imaginación sociológica*, México D. F., Fondo de Cultura Económica, 1961.
- Zizek, S., *Bienvenidos al desierto de lo real*, Madrid, Akal, 2005.

Las fotografías utilizadas en este trabajo han sido tomadas de las páginas web de Factum-Arte, www.factum-arte.com, White Cube, www.whitecube.com y Tate Gallery, www.tate.org.uk, respetando todos los derechos reservados para su publicación y distribución.