

entrevista

Bares en forma de enormes torsos cercenados, esculturas de penes, lenguas y riñones gigantes, dibujos de felaciones. Instalaciones que transforman heces en gas. Para el artista holandés Joep van Lieshout lo sórdido es bello. Con él no van las medias tintas.

Por RAFAEL FERNÁNDEZ BERMEJO

El universo artístico de Joep van Lieshout no acepta a melindrosos. A este holandés fornido de barba incipiente le va la casquería. Suyas son una serie de gigantescas esculturas con forma de pene, vagina, lengua, riñón, vejiga, hígado y otros órganos humanos. También es el autor del *Bar Bikini* (DI 177), un enorme torso cercenado de una mujer en bañador –el mejor modo, según él, de entrar sin permiso en el interior femenino y tomarse una copa a la vez–; el *Bar Rectum*, metáfora provocadora e irónica de la digestión humana; y *Technocrat*, una instalación compuesta por varias piezas que transforman heces en gas, comida y alcohol. Tampoco faltan dibujos de trios practicando felaciones. Tecleen en su ordenador *ateliervanlieshout.com* y se tropezarán con la figura de un hombre desnudo que parece un pollo desplumado. Aparece colgado de un pie, de una muñeca, del pene y ahorcado. En la galería Gió Marconi de Milán, donde tuvo lugar esta entrevista durante la pasada Feria del Mueble, Joep van Lieshout exponía un mundo inquietante, siniestro y peronalísimo bajo el título de *Female Slave City*, uno de sus últimos proyectos. Allí se podía ver, por ejemplo, la maqueta de una universidad que instruye a los habitantes de *Slave City* en las tareas necesarias para su correcto funcionamiento. *Slave City* es completamente autónoma, pero sus ciudadanos no son libres. "Una especie de campo de concentración en el que he utilizado el diseño para recrear lo horrible", dice. Si lo suyo se etiqueta como arte, arquitectura, diseño o provocación no parece importarle un ápice. De hecho, su trabajo es una mezcla de todo ello. Por ejemplo, para él, las esculturas que se podían ver en la galería reflejan también una crítica al consumismo, al diseño y la utilización de nuevos materiales sin ningún

fin concreto –su obra se caracteriza así mismo por el uso de productos baratos, como la espuma de poliuretano o la fibra de vidrio, y de desecho–. "Los diseñadores usan algunos materiales con el único fin de hacer más dinero", dice. Esas ganas de rebelarse, de buscarle las cosquillas al mundo, de ser independiente y, como él reconoce, su extrema inadaptación, le llevaron a crear en 2001, en el puerto de Rotterdam, una ciudad: AVL Ville, en la que corría el rumor infundado, según contaba él mismo en una entrevista en la revista británica *Icon*, de que todos practicaban sexo con todos. AVL Ville, que sólo funcionó un año, se componía de una serie de construcciones móviles e iba creciendo continuamente. Contaba con su propia bandera, dinero y constitución y su lema era: "siempre que se trate de arte, casi todo es posible". En su web, Van Lieshout también definía sus intenciones: "crear un lugar autónomo donde todo es posible dentro de un país sobre regulado hasta un extremo opresivo". Entre lo morboso, lo funcional, lo bello y lo sórdido, Van Lieshout (Ravenstein, Holanda, 1963) se ha construido una sólida reputación. Mucho antes, con apenas 13 años, se dedicaba a hacer pequeños dibujos y joyas. "Fue entonces cuando empecé a interesarme por el arte", dice. Después, cumplidos los 17, vendrían los estudios en la Academia de Arte Moderno de Rotterdam, ciudad donde se asentó definitivamente en 1987 y fundó, en 1995, su propio estudio: Atelier van Lieshout. El mejor ejemplo de este particular e intuitivo modo de entender el arte, el diseño y el interiorismo, que maneja con morbo e inteligencia los materiales, los colores, especialmente rojos, amarillos y verdes; y las formas, siempre sencillas y fácilmente comprensibles, son las enormes instalaciones-bares

Joep van Lieshout (Ravenstein, Holanda, 1963) estudió en la Academia de Arte Moderno de Rotterdam y, tras asentarse en la ciudad, en 1995 fundó su estudio: Atelier Van Lieshout.

ATELIER VAN LIESHOUT

LA ESTÉTICA DEL MORBO



entrevista



**“SOY EXTREMADAMENTE INADAP-
TADO, PERO CREO QUE ES UNA
CUALIDAD. NO SE PUEDE SER
ARTISTA Y SER NORMAL A LA VEZ”**

en forma de torso de mujer o de cabeza que ha expuesto en varias ciudades del mundo y que le han dado notoriedad. El Moma de Nueva York, la Fundación Prada de Milán o el Walker Art Center de Minneapolis son algunos de los muchos museos que han adquirido su obra. Pese al sol de justicia sobre Milán, la noche es agradable. En la galería ya no cabe más gente. Van Lieshout aparece con una copa en la mano. No hay sillas. Nos sentamos en *Happy Family*, una escultura blanca en espuma de poliuretano y fibra de vidrio que representa las siluetas de un hombre, una mujer y dos niños en una cama.

¿Cómo se define?

Soy un artista que no vive del diseño. No tengo pareja ni hijos; ni quiero tenerlos. Me gustaría saber dibujar y admiro a Bruce Nauman porque es original, independiente y un inadaptado que vive y trabaja en su granja, en algún lugar del sur de Estados Unidos, y renuncia a ir a exposiciones y dar entrevistas.

¿Se siente un inadaptado?

Soy extremadamente inadaptado, pero



Sus instalaciones-bares le han valido notoriedad. 1 y 2. El *Bar Rectum* es una metáfora irónica de la digestión humana. 3. El *Bar Bikini* representa el cuerpo cercenado de una mujer. Aunque algo macabro, el diseñador holandés reconoce que sólo buscaba hacer algo bello. A pesar de su similitud, existe una diferencia básica entre ambos, dice, y es que en el primero “todos somos tratados como heces”.

ENTREVISTA

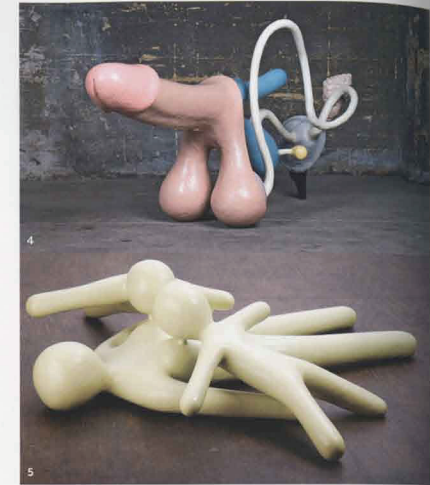
creo que es una cualidad. Un buen artista o un diseñador debe serlo. Si eres normal nunca serás un buen artista.

Ha dicho en alguna ocasión que es un minimalista. ¿Ha creado un estilo donde la ausencia de diseño es lo más destacado?

No. Uso el diseño como un artista o un pintor usa las pinturas. El diseño es sólo un material más de mi trabajo. Algunas veces su ausencia es lo importante, otras me interesa de una manera muy técnica. Por ejemplo, me planteo cuál sería el mejor material o el más duradero para hacer un edificio o un mueble. A veces, hago un diseño muy poético, como el *Bar Bikini*, y otras más sentimental o sucio. El diseño es un modo de expresar mi arte. Pero lleva razón, a menudo su ausencia es lo destacado. Ocurre con mis muebles.

En 2001 se pudo ver en varios museos de Estados Unidos una exposición titulada *Against Design: Art, Utility and Design* en la que se afirmaba que su trabajo diluye las fronteras entre arte y diseño. ¿Está usted en contra del diseño?

Sí, pero no me malinterprete. Me apasiona el diseño, pero no me gusta el consumismo, y actualmente ambos están muy relacionados. Para mí el diseño es algo personal, diferente. Funcional y bello a la vez. El diseño debe ser sólo diseño. Lo que quiero decir es que no me gusta cuando se convierte en algo demasiado conceptual. A veces, te das cuenta de que se transforma en arte. No es que me importe, pero no



4, 5 y 6. Tres ejemplos de su trabajo que resumen sus intereses. Con cierta provocación, en *Penis* (2003) expone con detalle y colorido un pene, como ocurre en *The Heads* (2005), donde el color es básico. En *Les Mamifères* (2006), el sincretismo formal es lo más destacado. En todas, el uso de materiales asequibles, como la fibra de vidrio y espuma de poliuretano, reflejan el interés por productos baratos.



entrevista

¿Por qué le interesa tanto el cuerpo humano, especialmente los órganos?

El cuerpo humano es bello y complicado. Nadie sabe por qué somos así. Tampoco sabemos quién nos ha diseñado. ¿Es una cuestión de evolución?, ¿hay un creador detrás?, ¿por qué tenemos cinco dedos y no doce?, ¿por qué no tenemos cinco manos?, ¿por qué no pene y vagina a la vez? En cuanto a los órganos, son una de las partes más importantes de nuestro cuerpo. Tienen una forma muy agradable y me proporcionan mucha libertad a la hora de diseñar. Como los bares que usted comparaba antes, también las esculturas de órganos se relacionan de alguna manera con la instalación *Technocrat* [compuesta por varias piezas, una de las cuales: *The Feeder*, transforma las heces en comida]. En realidad, son versiones personales de esta instalación.

Sorprende que entre su trabajo se encuentren muy pocos muebles.

Los pocos muebles que he hecho surgieron porque no veía nada que me gustara. No encontraba una silla para mi cocina, ni una mesa para mi oficina. Los hice para mí mismo. Me gustan los muebles normales. Buenos, pero sencillos. Algo que pueda hacer yo mismo. Nada bulboso ni extraño.

También ha hecho minicápsulas para dormir y hospitales para AVL Ville en 2001. ¿Se considera un arquitecto?
No, pero la semana pasada he conseguido



10. *Female Slave City*, maqueta que se pudo ver en la galería Gió Marconi de Milán durante la última Feria del Mueble. Se trata de parte de un sórdido proyecto para mostrar el lado horrible de la humanidad. 11. *AVL Shaker Chair*, una de sus escasas piezas de mobiliario, producida por Lensvelt y Moooi. 12. *Kidney and Bladder* (2003), riñón y vejiga de su serie de órganos internos.



entrevista



"EL USO DE MATERIALES ASEQUIBLES Y DEL COLOR SON LAS CARACTERÍSTICAS MÁS RESEÑABLES DE MI TRABAJO"

un proyecto muy interesante para construir viviendas en el centro histórico de Málaga. Querían que hiciera unas casas con MVRDV [con los que ha trabajado en el Hotel Lloyd de Amsterdam. Ver DI 152], así que hemos diseñado 26. Y un restaurante, un colegio, una galería. Estamos empezando y, según creo, se comenzará a construir en 2008. En realidad, es mi primer encargo arquitectónico.

¿Dónde encuentra la inspiración para hacer cosas tan dispares?

En la arquitectura industrial, vertederos, máquinas y objetos como muebles de desecho y productos industriales.

Una de las características de su trabajo es el uso de materiales de desecho y de otros baratos, como son la fibra de vidrio y la espuma de poliuretano.

Estos materiales me proporcionan mucha libertad a la hora de trabajar porque puedo hacer casi todo lo que me da la gana, como prototipos muy fiables y duraderos. También me gusta el color y que sean asequibles, que, además, son las características más reseñables de mi obra. ■



13. *The Good, the Bad and The Ugly* (1998), una de sus instalaciones móviles que se puede ver en el Walker Art Centrum de Minneapolis. 14. *Alcoholator* (2003), parte del proyecto *Technocrat*, una máquina que, usando como energía las heces humanas, produce un alcohol de entre 10° y 15°. 15. Maqueta en la galería Gió Marconi de la *Mini Biogas Installation* (2007), que también recicla las heces.