

Design-Art

Eduardo Diestra

Resumen

Este ensayo tiene como objetivo consolidar e identificar el enfoque de la carrera de diseño industrial mediante el estudio de la naturaleza y el contenido del trabajo realizado por diseñadores contemporáneos que trascienden los límites del diseño mismo. Para ello, se describirán y analizarán las propuestas presentadas en la exposición "U.F.O.: Blurring the boundaries between art and design" desde la perspectiva de su propósito y significado, así como del uso de recursos técnicos para su ejecución y sentido, proponiéndose además un análisis desde tres aspectos diferentes que intervienen en el proceso y se evidencian en los resultados, donde cobra especial importancia la reflexión sobre la realidad. Durante este proceso se podrán establecer los aportes y diferencias entre lo que es el arte y el diseño.

1. El contexto actual y el caso particular

En la actualidad no es raro encontrar en los catálogos de diseño trabajos que se apartan de manera llamativa y acaso inconsistente de lo que es el producto convencional, lo cual puede habernos llevado en más de una ocasión a cuestionarnos si en realidad estamos viendo un diseño y/o preguntarnos hacia donde nos está conduciendo el aparente desarrollo del mismo. El origen conceptual de este tipo de planteamientos ha sido calificado como el acercamiento entre el diseño y el arte, cuyo origen se da a fines del siglo XX. La evocación más cercana al momento actual de este fenómeno, la mejor documentada, se puede hallar en la exposición "U.F.O.: Blurring the boundaries between art and design", realizada del 23 de mayo al 5 de julio del 2009 en la galería NRW-Forum en Düsseldorf, Alemania. Esta exposición presentaba trabajos de muchos diseñadores reconocidos a nivel mundial como Ron Arad, Marc Newson o Zaha Hadid. El título de la misma hacía honor a la naturaleza de la exhibición; cada trabajo mostraba una intención diferente reflejada en un variado uso de las formas, los colores y los materiales.

La muestra proponía asimismo la existencia de una zona adyacente al arte y el diseño donde florecían multitud de manifestaciones vinculadas al trabajo de los expositores, de las cuales la más sonora y definitoria era la llamada Design-Art. De esta manera, el Design-Art quedó teóricamente definido como el cruce de caminos donde se encuentran los trabajos de aquellos artistas que decidieron hacer objetos de diseño

¹ El Design Dictionary caracteriza al movimiento posmoderno como la obsesión por el estilo en oposición al significado. La imaginación llega a borrar dicho significado encontrando justificables la parodia y la ironía como sus medios de comunicación.



y aquellos diseñadores que decidieron hacer obras de arte. En última instancia, el catálogo de la muestra dejaba la clasificación de cada obra a criterio del espectador².

El estudio de los criterios empleados para el planteamiento y desarrollo de esta exhibición son de mucha importancia para entender los argumentos detrás de cada una de las propuestas, ya que U.F.O. no fue sino una instantánea de muchas de las manifestaciones del diseño que se hicieron desde fines del siglo XX, las cuales a pesar de no ser completamente originales transmitían o reiteraban mensajes diferentes a la construcción teórica aceptada del diseño. Estas propuestas se reiteran luego en los catálogos y libros de historia del diseño y es muy probable que con el tiempo se conviertan a su vez en referentes de otras nuevas.

Las diferentes implicancias del tema ameritan un análisis que brinde una visión más clara en un momento donde vuelven a aparecer dudas sobre los límites entre las disciplinas e incluso la legitimidad de estas³.

El enfoque territorial dado a la muestra, si bien trata de generar espacio para acoger las llamativas propuestas de los expositores, encuentra una primera objeción conceptual en el hecho de que todos los objetos presentados trabajan la temática del mueble, objeto que de por sí implica diseño. El diseño de mobiliario es un rubro que se puede decir nació con el diseño, mientras que en el arte no existe una categoría o subdisciplina específica dedicada al mobiliario ya que las artes plásticas se clasifican de acuerdo a la técnica o el proceso, más no por su utilidad, cosa que sí se da en el diseño donde el componente funcional tiene gran peso y la formación especializada se hace necesaria debido a la complejidad de los factores técnicos involucrados en las diferentes áreas de este⁴. Por lo tanto, podría adelantarse la idea de que el área borrosa e indefinida planteada por U.F.O. se encuentra dentro de los límites no del arte sino del diseño. Sin embargo, las propuestas tenían también como común denominador un desdén por la utilidad práctica, presentándose por ello de manera bastante disminuido el valor primordial de todo objeto de diseño: el uso. Así tenemos que U.F.O. no era una muestra de arte pero tampoco de diseño, por lo que se puede concluir que no cabe en una disciplina existente. Autores como Adorno (2008) reconocen la claridad con que, desde fines del siglo XIX, se ha delimitado la orientación de las propuestas a partir de los objetivos que persiguen:

² El artículo de Claudia Beckmann "U.F.O - Art and Design" no ofrece respuestas sino que entrega una serie de preguntas al respecto: "¿Es lo que estoy viendo una obra de arte o la idea primigenia de un diseñador que luego pueda ser producida masivamente? ¿Tiene sentido hoy en día diferenciar arte libre de arte aplicado, libertad de propósito y utilidad? ¿Vemos con mayor frecuencia objetos que desean ser híbridos andróginos? ¿Se encuentra el diseño localizado entre el arte y el comercio? ¿Es el diseño que se encuentra con el arte o es el Design-Art un fenómeno comercial por sí mismo?". (Beckmann 2009).

Hacer artísticas las cosas prácticas era tan repugnante como basar el arte no funcional en una praxis que habría acabado sometiéndolo al poder del beneficio, contra el que se rebelaron las artes y oficios al menos al principio de sus esfuerzos” (p. 331).

Este planteamiento lógico elemental se ve reforzado por otro aspecto igual de importante: la falta de originalidad. El acercamiento, coexistencia y desentendimiento entre diseño y arte tienen su inicio a fines de la década de los 70 del siglo pasado. Como resultado de los ensayos del posmodernismo en el diseño se produjo un ataque continuo, ensañado e inconsistente contra el funcionalismo. A esta época pertenecen movimientos como el Anti-design⁵ y, en el terreno del mobiliario, el grupo Memphis⁶. La temática, los métodos y los recursos operativos de estos compartían planteamientos como una aplicación incondicional y arbitraria del color, el uso de cualquier forma que no sea la racional (el posmoderno empleó tanto la figurativa como la abstracta, o la simplificada al máximo) y una malinterpretación de las tempranas directrices referentes al impacto ambiental al hacer uso de materiales desechados. Si bien en U.F.O. se encontró lo mismo a nivel de planteamiento conceptual, se percibió una mayor mesura en el mensaje y mayor cuidado en la representación.

Podríamos decir que el posmoderno se ha profesionalizado: se detecta un “diseño” de la presentación de la propuesta. Por lo tanto, la exhibición carece de originalidad al menos en el origen de la obra. Más preocupante, sin embargo, es la ausencia de argumentos en cuanto al propósito de los trabajos. En el posmoderno (y a esto debe su nombre) se criticaba al modernismo como aquel instrumento funcional que lo observaba todo desde valores demasiado concretos y rígidos en contra de lo cual hay que rebelarse⁷. Sin embargo, en el Design-Art la argumentación para la justificación de la obra simplemente no existe. El área que pretende cubrir el Design-Art presenta tan poca originalidad como su nombre mismo; no se han encontrado términos característicos o distintivos sino que se hace uso de la mezcla etimológica para referir a algo que, dada la exclusividad del trabajo vista líneas arriba, por descarte podemos decir que no es ni arte ni diseño.

Estos aspectos se construyen alrededor de una de las premisas indulgentes del Design-Art: la cuestión económica. En el modelo hiperconsumista actual el producto artístico del diseñador o el “utilitario” del artista debe ser vendible, y cuanto mayor el

³ Ron Arad admite su gusto tanto por la arquitectura como por la escultura y el diseño, y proclama que no existe tarjeta de membresía para cualquiera de estas disciplinas. (Arad 2009).

⁴ Donald Judd afirma que el arte no tiene la habilidad para convertirse en mobiliario debido a diferencias en la escala y sobre todo a la intención artística como tal, la cual se puede medir en la practicidad del mismo. De la misma manera califica como ridículo el que de no lograr esto, se considere a dicha pieza como arte. El texto original donde explica esto se presenta a continuación y culmina con su renuncia a hacer este tipo de trabajos.

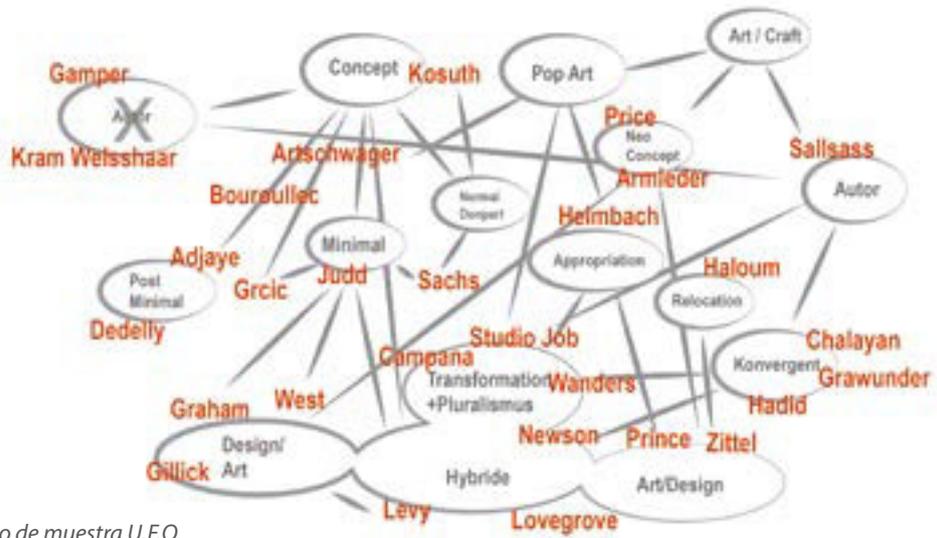


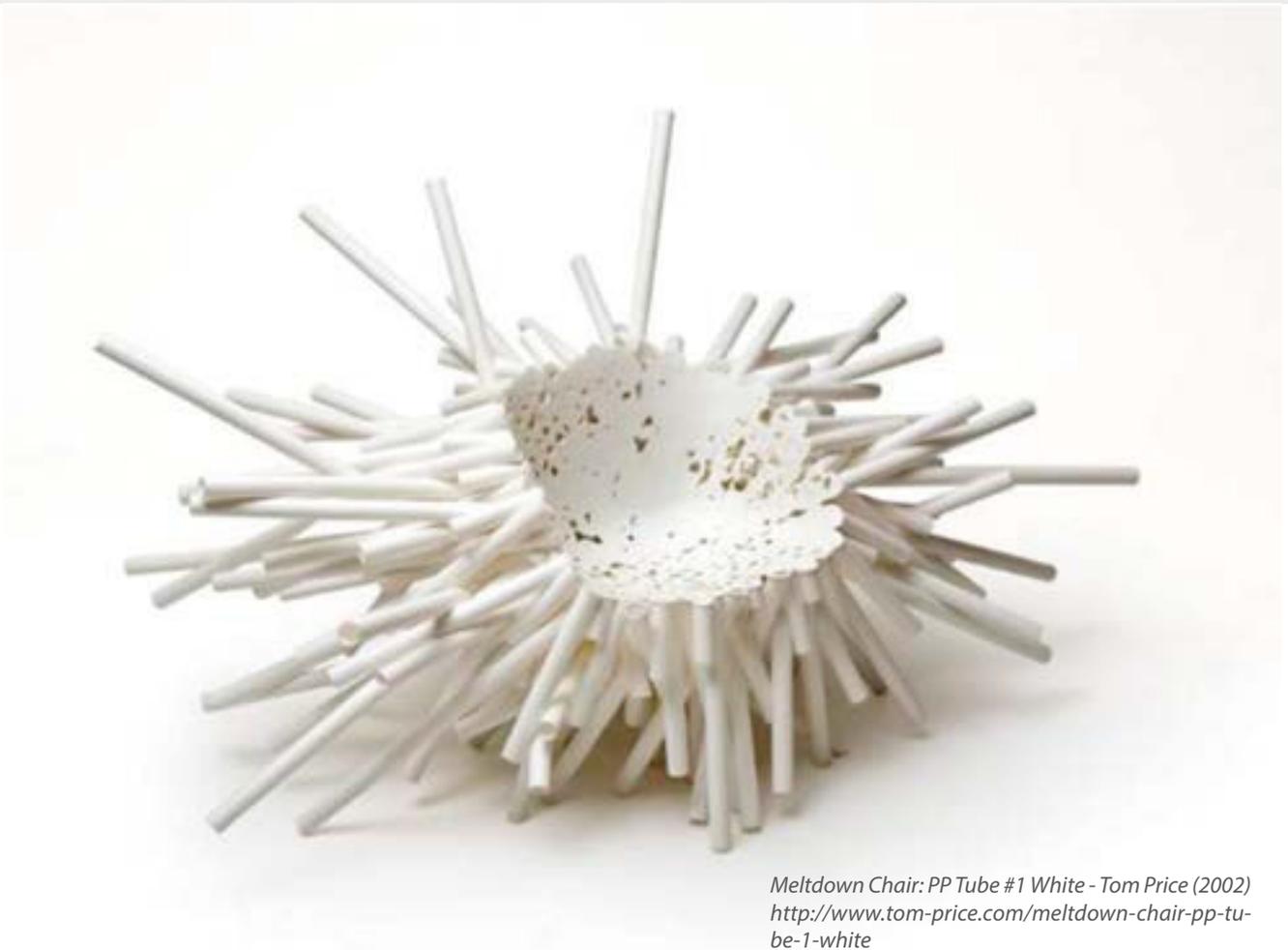
Figura 1. Cuadro en catálogo de muestra U.F.O.
<http://www.architonic.com/ntsht/u-f-o/7000341>



Lockheed - Marc Newson (1986)
<http://www.marc-newson.com/ProjectImages.aspx?GroupSelected=0&Project-Name=Lockheed+ Lounge%0d1986+-+Pod&Category=Unique%20Pieces>



Wintergarden - Donald Judd, (1980)
http://www.housesgardenspeople.com/2013_05_01_archive.html



Meltdown Chair: PP Tube #1 White - Tom Price (2002)
<http://www.tom-price.com/meltdown-chair-pp-tube-1-white>



precio mejor. Chaves (2005) define, dentro del campo del diseño, el “diseño de autor” de la siguiente manera:

No se trata estrictamente de autonomía sino de una amplia coincidencia de intereses entre el profesional y el cliente: se trata del mercado de obra firmada, donde la mercancía no es tanto el proyecto como el autor. Un mercado en el cual confluyen los intereses del diseñador (la autoexpresión), “el genuino interés del cliente” (la notoriedad) y factores “concernientes a la sociedad como un todo” (la sociedad marquista y el mercado del prestigio).

Esto ha degenerado en una “domesticación” del posmoderno. Lo anterior evidentemente le resta un volumen significativo de sinceridad a la propuesta y hace ver a las obras del Anti-design o el postindustrialismo⁸ como iconos heroicos de rebelión contra el sistema. Nuevamente, la ausencia de explicación o dirección del trabajo por parte de los autores agudiza más la crisis.

A esta insuficiencia argumentativa se puede agregar una discordancia entre el mensaje que propone la muestra y los principios y forma de trabajo de algunos de los expositores. Si bien Marc Newson no se formó como diseñador, es bastante conocido su aporte al producto masivo no solo desde el diseño sino incluso en la gestión de marcas. En U.F.O. se presentan dos trabajos suyos: el primero es el reclinador Lockheed, una pieza concebida como única hecha por Newson en su etapa de formación⁹ –lo que la convierte en la de mayor antigüedad de la colección–, la cual no contiene atributos de diseño más que en la forma (o podríamos decir en el símbolo). El segundo es Random Pack, una pieza que evoca la morfología de un sofá pero con un proceso bastante artesanal y con atributos funcionales cuestionables. Este trabajo forma parte de un rubro que Newson ha venido explotando desde hace muchos

“The configuration and the scale of art cannot be transposed into furniture and architecture. The intent of art is different from that of the latter, which must be functional. If a chair or a building is not functional, if it appears to be only art, it is ridiculous. The art of a chair is not its resemblance to art, but is partly its reasonableness, usefulness and scale as a chair. These are proportion, which is visible reasonableness. The art in art is partly the assertion of someones interest regardless of other considerations. A work of art exists as itself; a chair exists as a chair itself. And the idea of a chair isnt a chair. Due to the inability of art to become furniture, I didn't try again for several years”. (Judd 1993).

⁵Por contra, los devotos del Antidiseño propugnaban socavar el ‘buen gusto’ y los elitistas valores estéticos del Movimiento Moderno empleando para ello todos los valores de diseño que este rechazaba. Apostaron por lo efímero, la ironía, la estética kitsch, los colores vivos y la distorsión de la escala para minar el valor funcional de un objeto y cuestionar los conceptos del gusto y el diseño”. (Bhaskaran 2007: 199).

⁶Nunca hubo la menor pretensión de que Memphis fuera algo más que una moda pasajera. En el año 1988, cuando su popularidad comenzó a desvanecerse, Sottsass disolvió el grupo”. (Bhaskaran 2007: 224).

años pero que, en sus propias palabras, forma parte de su búsqueda de materiales y formas, mas no como pieza orientada hacia las galerías, autocalificándose como despreciador del acumulamiento de piezas de diseño único (incluso las propias). Por otro lado, es sabido que en el catálogo de los hermanos Campana figuran tanto las piezas únicas como los productos fabricados industrialmente. Lo mismo se puede decir de Konstantin Grcic cuyas piezas artísticas son contadas. Sería igualmente exagerado decir que el biombo de Mona Hatoum no es arte.

Sin embargo, el caso más extremo es el de Donald Judd. Un escultor minimalista que siempre se manifestó no solo en contra de que un artista haga muebles sino que criticó directamente las exposiciones de mobiliario en galerías por considerarlas elitistas y destinadas al lucro¹⁰. De aquí a subastar bocetos de productos hechos por diseñadores solo hay un paso.

Como aspecto contradictorio cabe mencionar que el texto editado para acompañar la muestra U.F.O. presentaba un cuadro donde se esbozan una multitud de estilos entremezclados con los nombres de los autores (figura n° 1). En dicho texto se habla de un terreno nebuloso ubicado entre el arte y el diseño, sin embargo, la multiplicidad de terminologías estableciendo una correspondencia casi de uno a uno con la cantidad de expositores promueve ya de por sí un temprano encasillamiento.

⁷ El Design Dictionary afirma que el movimiento posmoderno carece del conjunto de creencias medulares y axiomas a partir de los cuales todo movimiento se construye y expresa, y más bien se concentra en la crítica y la demolición más no en la construcción de significados por lo que trata de definirse con el estilo y la técnica.

⁸ "La aparición del postindustrialismo representó en el diseño un cambio significativo de una economía industrial a una de servicios: la producción de objetos por lotes para sectores o personas concretas que empezó cuando los diseñadores comenzaron a crear ediciones limitadas o piezas únicas. Libres de las restricciones del proceso industrial, los diseñadores enfocaron su trabajo de una forma completamente nueva y apostaron por esta nueva libertad creativa". (Bhaskaran, 2007: 210)

⁹ En el capítulo de la serie Imagine dedicado a él, Marc Newson responde directamente que su reclinador no fue pensado para ser confortable y lo considera más una escultura producto de imaginar una forma "globular, perfecta, suave y resplandeciente". Estando aún en la escuela de arte y no poseyendo conocimientos del trabajo en metal, lo modeló en espuma de poliuretano para recubrirlo posteriormente –muy a su pesar– con chapas de aluminio remachado al estilo de los aviones de la segunda guerra mundial, de allí el nombre Lockheed. Lo contradictorio es que a pesar de que la apariencia artesanal de este mueble ha hecho que se convierta en un ícono del movimiento postindustrial, Newson ya no trabaja de esta manera y prefiere recurrir a artesanos expertos en planchado de láminas de metal a fin de obtener superficies continuas y limpias.

¹⁰ "I am often asked if the furniture is art, since almost ten years ago some artists made art that was also furniture. The furniture is furniture and is only art in that architecture, ceramics, textiles and many things are art. We try to keep the furniture out of art galleries to avoid this confusion, which is far from my thinking. And also to avoid the consequent inflation of the price. I am often told that the furniture is not comfortable, and in that not functional". (Judd, 1993).

El sentido de todo movimiento o estilo debe estar en su adaptación o reflejo de la realidad. Haciendo nuevamente una comparación entre el posmoderno y el Design-Art cabría preguntarse si acaso existe una diferencia en términos técnicos entre la muestra U.F.O. del 2009 y la exposición “Gefühlscollagen - Wohnen von Sinnen” (Collage de sentimientos - Vivir disparatado), realizada también en Düsseldorf en 1986, considerada como el clímax del movimiento de “jóvenes salvajes” del nuevo diseño alemán¹¹. Si hubiera que ubicar la silla de Newson en algunas de estas muestras, esta pertenecería más a la de 1986 que a la del 2009, y lo mismo podría decirse de los trabajos de los consagrados como Judd o Sottsass.

Sin embargo, las diferencias estéticas descritas líneas arriba, tales como el grado de limpieza en la forma, no solo encajan mejor en estos trabajos sino que se convierten en su punto de partida; como por ejemplo en el trabajo de Tim Price, donde hace uso de quemadores caseros para calentar un molde metálico en forma de asiento y deformar tubos de polietileno ubicados en orden concurrente; asimismo el sillón de Newson también presenta nuevas técnicas de trabajo como lo son la mayoría de sus piezas únicas debido a que, como ya dijimos, su objetivo es la búsqueda de nuevas formas. Todo esto podría considerarse el único valor que para el diseño puede tener el planteamiento del Design-Art¹².

2. La necesidad de definición

La importancia de un discurso claro del diseño y del arte como contribución a una adaptación y explicación de la época actual, justifica un análisis que tome en cuenta justamente la diversidad de factores que afectan dicho momento. El objetivo de todo discurso teórico alrededor de las manifestaciones humanas como respuesta a una realidad, donde el diseño y el arte juegan un papel primordial, debe ser continuamente revisado y actualizado ya que forman parte esencial del estado cultural. Diseño y arte se encuentran en la esquina menos discutida pero más visible de dicha realidad, mientras que el materialismo ha impulsado a la tecnología y la economía a ocupar un espacio que sobrepasa sus propias capacidades e importancia¹³.

A manera de respuesta, ensayaremos un análisis estructurado a partir de tres dimensiones diferentes que permitirán ubicar, escalar, jerarquizar y comparar de manera lógica y ordenada cada uno de los aspectos constitutivos del tema.

¹¹ Según el artículo publicado en Der Spiegel bajo el título “Trauriger Anblick” (La mirada triste), la retrospectiva calificada por Otl Aicher como “nada más que basura” se caracterizó sin embargo por una débil acogida comercial, como lo mencionaron los propietarios de las galerías de diseño alemanas (“mucho interés pero solo algunas transacciones”).

¹² En el episodio “Marc Newson: Spaceman” de la serie Imagine, Alice Rawsthorn, crítica de diseño, afirma que el Design-Art es el mercado de objetos de edición limitada “muy escultural, con formas inusuales, por lo general incómodo, inútil, extorsionante y en expansión”.

2.1 La dimensión intencional

La dimensión intencional analiza el problema desde el punto de vista del autor, es decir, desde donde se origina la propuesta.

El diseño y el arte comparten un escenario que dada la complejidad de las relaciones entre las diferentes manifestaciones que lo habitan, así como la variedad de estas, podríamos llamar: el ecosistema de los objetos. En este ecosistema de objetos se han delimitado los campos antes mencionados a partir de la naturaleza del trabajo que demanda producir uno u otro. Dicha delimitación se ha hecho imperativa debido a la necesidad de adiestrar al ser humano en el uso de las herramientas para obtener un resultado esperado, así como por la necesidad de explicación del aporte de cada trabajo con miras a sustentar la realidad o a transmitir los distintos puntos de vista, puesto que toda obra es diferente ya que cada persona es de por sí distinta.

Imaginemos ahora dicho escenario sin delimitación alguna. En él vamos a encontrar diferentes tipos de resultados. Podemos ver objetos que nos pueden servir para realizar labores concretas y otros que resuelven nuestras inquietudes afectivas o perceptuales mediante el uso adecuado de la forma, composición, color o significado. Sin embargo, ¿qué sucede cuando encontramos las dos cosas en un solo objeto?

¿Puede llegar un objeto a cumplir la función de obra de arte pero también de objeto utilitario? Para resolver estas preguntas nos sirve de mucho el esquema planteado por Otl Aicher que valora cada uno de los elementos constitutivos del problema y los toma en cuenta para definir las características físicas del objeto. En este caso, si tomamos una mayor consideración a la parte del significado, la emoción y el valor estético, el objeto va a tener poco de diseño, sin embargo, tampoco debe ser enteramente funcional porque dejaría de lado el principio de balance entre orden y complejidad ¹⁵.

Un artista puede argumentar que su obra no tuvo una intención concreta de su parte y puede significar lo que el espectador decida. Sin embargo, lo anterior encierra dos peligros:

¹³ Bürdek presenta una relación de trece diferencias entre arte y diseño que mencionara Bernd Vossmerbäumer en un artículo para Art Position titulado "Design und Kunst". De estas, la séptima se refiere a "el uso inflado del concepto de diseño, usado para todo y en toda magnitud, no aludiendo al contenido sino a la forma de empaquetarlo". (Bürdek 1994: 69).

¹⁴ Krippendorff afirma que diseñar artefactos para el uso de otros es darles la oportunidad de volverlos significativos para aquellos. En ese sentido, prefiere usar el término "significado" a "experiencia" ya que el primero conecta el diseño no a una construcción psicológica sino a la forma como los demás (no el diseñador) interactúan con el objeto. Esto lo lleva a tomar la semántica como el estudio del significado en el sentido más amplio y no con la rigidez con que lo ha hecho la semiótica. (Krippendorff 2007).

¹⁵ Rudolf Arnheim introduce en el estudio de las funciones estético-formales los conceptos de orden y complejidad. El orden es la reducción de estímulos mientras que la complejidad es la riqueza de estímulos. Ambos principios son contradictorios pero dependientes uno del otro: la ausencia del orden produce confusión mientras que el orden sin complejidad produce aburrimiento. (Arnheim 1966: 30).

¹⁶ "Basta considerar que uno de los mercados más importantes del diseño es, precisamente, aquel que demanda diseño 'de autor', atributo opuesto al de 'invisible'". (Chaves 2005).



En primer lugar, la función de la obra de arte se ha trasladado de ser el vínculo comunicador del espectador con la realidad a ser el vínculo comunicador del espectador con el autor. Dejando de lado una preocupación de cuan narcisista puede ser considerado lo anterior, el verdadero problema reside en que una obra de estas características no sustenta un fondo real ya que todo aquello que el artista descargue en su obra inevitablemente va a estar impregnado de lo que percibe de la realidad ya que es imposible que alguien se aíse completamente del mundo a nivel sensorial. Otro problema en este sentido es que refuerza el carácter material de la obra de arte, su función como valor de intercambio, es decir, el trasfondo económico. Si en diseño adquirir un objeto solo porque ha sido producido por un autor o marca específicos¹⁶ revela una falta de comprensión del sistema de valor de las cosas (mientras mayor es la diferencia entre costo y utilidad práctica del objeto menor es la coherencia de la transacción), aun podríamos resignarnos a la función primaria del objeto en su uso práctico. Sin embargo, en el arte esta práctica se presenta como totalmente injustificable ya que la función aquí es la expresión. Si somos conscientes de que la expresión es lo que le da sentido al arte y encontramos que dicha expresión no ha sido pensada por el artista, entonces estamos a un paso de pensar que cualquier cosa puede ser arte.

En segundo lugar, la naturaleza de la obra de arte se presenta incompleta ya que si bien ha sido producida por un ser humano, carece de intención. Si lo anterior fuera válido entonces deberíamos considerar como obra de arte a una puesta de sol o a una flor pues tanto en la obra de arte como en la naturaleza podemos encontrar coherencia formal, uso lógico del color y otras condiciones que se toman en cuenta en una obra artística, sin embargo, son fenómenos que están allí, nadie los hizo para transmitir algo. Asimismo, no tiene sentido considerar a la naturaleza como obra de arte por dos motivos: en primer lugar porque por extensión todo sería arte, y no tendría sentido que existiera tal palabra, y en segundo lugar, porque el arte en términos de cánones, de proporciones, de afinidad del ser humano para con su propósito y resultados sigue los patrones justamente de la naturaleza; las formas, colores y el orden llamados áureos son en realidad derivaciones visibles de los intentos de las formas naturales de adaptarse a los cambios en el tiempo a nivel cósmico.

El punto de partida de todo trabajo artístico debe ser la búsqueda de la visión personal pues esta le otorga validez a una obra de arte. Imaginemos un artista que decida apartarse de la realidad cotidiana y retratar la manera cómo transcurre el final del día en un espacio inhabitado, alejado de toda civilización y solamente en contacto con un paisaje remoto y agreste. Independientemente del formato o recursos representacionales que emplee terminará haciendo una representación propia de dicho lugar. En este punto lo importante es que sepa encontrar su forma personal de interpretar esta realidad. Es decir, el tema, el marco conceptual, no es lo importante sino cuan personal es la visión. Si tomamos como fundamental el hecho de que la

búsqueda de la mayor personalización y sinceridad de la visión es lo que debe demandarse del artista, entonces la objetividad y la originalidad de la obra se dan por descontadas. Veremos que esta teoría resiste incluso a la relativización más extrema, abarcando de igual modo a una obra de arte inconclusa, ya que en este caso la visión del autor no queda invalidada sino más bien congelada en un espacio y tiempo previos, manteniéndose el enfoque, al menos en estructura, que dicho artista ha tenido de la realidad¹⁷.

Esta visión personal de la que hablamos no aparece de la nada, siendo el artista quien, consciente o inconscientemente, la va desarrollando a medida que interactúa con el mundo que lo rodea. El estudio de esta realidad puede tomar como referencia conceptos no propios. Es más, un concepto o una idea pueden servir de punto de partida para una obra artística ya que las ideas también cumplen con ser parte de la realidad, donde los conceptos que estas convocan, que manifiestan propósitos de vida, que se presentan como solucionadores de la realidad, son especialmente potentes en cuanto a materia sobre la cual se puede construir una obra de arte, constituyéndose estos en un diferenciador de lo que nos llega como realidad por el hecho de ser aspiracionales, cualidad que solo queda restringida al arte ya que es la que lo diferencia de las ciencias, las cuales están enfocadas en el papel descriptivo, objetivo y cuantitativo de dicha realidad¹⁸. En diferentes partes de la realidad, por otro lado, se repiten fenómenos y acontecimientos que indudablemente imprimen un sello distintivo a toda obra de arte, de acuerdo al momento histórico en el que se hace. Así tenemos que las formas de pensamiento, la economía, la tecnología y los cambios sociales modifican continuamente esta realidad y la multiplicidad de factores que la conforman son cada día más variados, son bienvenidos con mayor tolerancia, van aumentando en cantidad y llegan más rápido de un contexto a otro. En este sentido, la tecnología siempre ha tenido que ver con esto y lo que hoy nos parece sofisticado en términos técnicos se volverá cotidiano en unas décadas, o tal vez años, al punto de que no se explique su ausencia¹⁹.

¹⁷ "Lo que se hace y se produce en otros terrenos tiene el patrón de su perfección en su propio objetivo, esto es, se determina por el uso que ha de hacerse de ello. La producción toca a su fin y lo hecho está acabado cuando puede satisfacer al objetivo para el que está determinado. ¿Cómo pensar en cambio el patrón del acabamiento de una obra de arte? Por muy racional y sobriamente que se considere la 'producción' artística, mucho de lo que llamamos obra de arte no está determinado para uso alguno y desde luego ninguna obra de arte se mide por su estar lista para tal o cual objetivo". (Gadamer 1977: 135).

¹⁸ "La idealidad –como se ha dado en llamar este carácter que distingue la intuición del concepto, el arte de la filosofía y de la historia, la afirmación de lo universal de la percepción y narración del suceso– es la virtud íntima del arte. El arte se disipa y muere cuando de la idealidad se extraen la reflexión y el juicio". (Croce 1938: 24). Originalmente escrito en italiano, este texto de Croce presenta en la traducción al español la palabra "extraer", la cual podría entenderse en un primer momento como "quitar", sin embargo, en la traducción al inglés figura la palabra "develop" que significa "desarrollar".

¹⁹ "Le guste o no, el artista contemporáneo vive en una sociedad contemporánea. El hombre vive hoy tanto en el ambiente de la máquina como la máquina vive en el ambiente del hombre. Puede considerarse una construcción



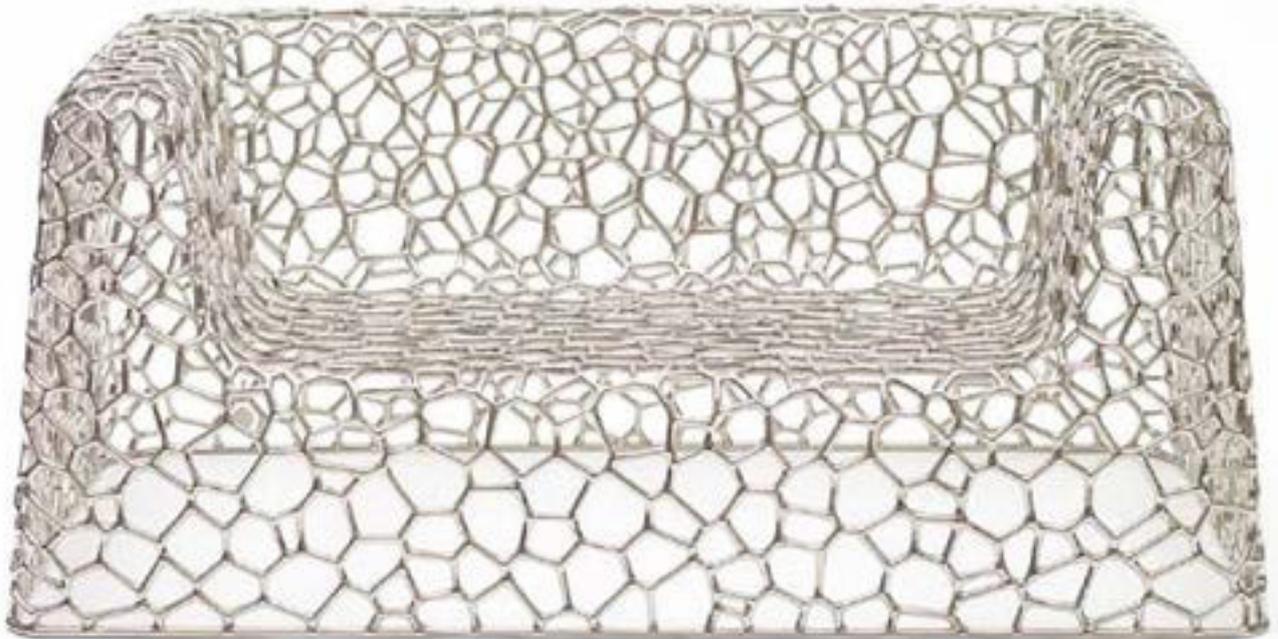
Paravent - Mona Hatoum (2008)
<http://www.stylepark.com/en/news/u-f-o-of-the-day-f/292424>



Chair - Richard Artchswager
<http://sarahclare.tumblr.com/page/149>



Banquete - Fernando y Humberto Campana (2002)
<http://www.dezeen.com/2009/06/16/antibodies-by-the-campana-brothersat-vitra-design-museum-2/>



Random Pack - Marc Newson (2007)
[http://www.marc-newson.com/ProjectImages.aspx?GroupSelected=0&ProjectName=Random+ Pak+Sofa%0d2007+-+Gagosian+Gallery%2c+New+York&Category=Unique%20Pieces](http://www.marc-newson.com/ProjectImages.aspx?GroupSelected=0&ProjectName=Random+Pak+Sofa%0d2007+-+Gagosian+Gallery%2c+New+York&Category=Unique%20Pieces)



2.2 La dimensión funcional

La dimensión funcional analiza el problema desde el resultado, es decir, el producto del planteamiento y el desarrollo del autor.

La función de toda obra humana tiene que ver con la intención que el autor ha tenido para realizarla. La intención del autor es la base de la propuesta. La justificación, el significado y las características de dicha propuesta son producto de lo que este ha querido lograr. En el arte la función está íntimamente ligada a la intención del autor y el artista mantiene una relación casi de obligatoriedad con la expresión²⁰, es algo inherente en su trabajo debiendo este reproducir su punto de vista de forma honesta y concreta sobre el tema que ha decidido tocar. Se puede decir que el objetivo del arte es hacernos ver la realidad desde una perspectiva diferente, sin embargo, no se puede decir que el objetivo del diseño es el arte²¹. En el diseño, el mayor peso recae en las funciones prácticas del producto, es decir, el objeto nace como respuesta a un problema identificado –no necesariamente por el diseñador–. Siguiendo la definición de función práctica de la escuela de Offenbach, se puede decir que este objeto debe servir para que un usuario realice una actividad específica. En el caso de necesitar un apoyo para realizar diferentes tareas durante periodos de tiempo más o menos prolongados, el resultado será lo que conocemos como silla, sillón, banco, en general, un asiento. Las funciones simbólicas del objeto tienen que ver con lo que este representa para el usuario; la manera como se han organizado las formas, colores y materiales de este objeto provocarán una percepción determinada del usuario respecto al objeto en sí. Es deber del diseño definir la imagen que se forma el usuario de este objeto de acuerdo al momento en que este se realiza²². Ahora bien, podemos decir que una persona puede adquirir una silla de Mies Van der Rohe de los años 20 si la encuentra ajustada a sus necesidades emocionales, psicológicas, sociales, etc. Bueno sí, la puede adquirir pero para poner en el mercado una silla Barcelona no se necesita un diseñador, el fabricante puede seguir produciendo este objeto durante años y probablemente lo siga vendiendo con las especificaciones originales que Van der Rohe adjudicó a este diseño; es más, mientras más se ajuste a dichas especificaciones tendrá un mayor valor comercial²³.

obvia el decir que hay más objetos hechos por el hombre en el paisaje que paisaje mismo. Incapaz de copar con este cambio en el ambiente, el artista moderno ha creado una serie de mecanismos de escape para sí mismo". (Papanek 1977: 48).

²⁰ Eco explica el carácter formativo de la obra de arte citando hacia el final a Pareyson: "(...) la persona que forma se define como parte de la obra formante en calidad de estilo, modo de formar; la obra nos narra, expresa la personalidad de su creador en la trama misma de su consistir, el artista vive en la obra como residuo concreto y personalísimo de acción. 'La obra de arte pone de manifiesto en su totalidad la personalidad y espiritualidad originales del artista, denunciadas, antes que por el tema y el argumento, por el modo personalísimo y único que ha evidenciado al formarla'". (Eco 1972: 17).

²¹ Una de las frases más evocadas de Charles Eames, el ícono del movimiento modernista en los Estados Unidos, es la respuesta que da a la pregunta sobre si es el diseño una expresión del arte: "El diseño es una expresión del propósito. Puede –si es lo suficientemente bueno– luego ser juzgado como arte". (Eames 1969).

Por el contrario, el diseñador deberá ser llamado para generar una propuesta nueva que responda a las necesidades del contexto actual; si es llamado solo para repetir un diseño entonces estará restringiendo su labor a la puesta en producción de un producto que no tendrá mucho de él y para esto existen disciplinas como la formación técnica en diseño o la ingeniería. Ahora bien, el diseñador también puede tomar dos caminos: o revertir esta situación planteada por un cliente conformista o de visión limitada, ensayando respuestas más actuales al problema; o podrá identificar los problemas nuevos que le toque solucionar en el contexto por cuenta propia²⁴. Como dijimos al principio, la función práctica tiene un gran peso ya que el objeto tiene que servir para cumplir una misión física concreta la cual es el motivo de su producción, sin embargo, la función simbólica debe servir de guía para que el diseñador decida por la configuración física del producto en sí. De no lograr esto último, la propuesta puede resolverla un inventor o un ingeniero ya que el énfasis en el trabajo solo descansaría en la solución del problema en su parte práctica.

A fines del siglo XX se empieza a tomar en cuenta en el diseño la solución de los problemas de percepción del usuario respecto a los objetos de uso, lo que se traduce en la teoría del lenguaje del producto (identificando el valor funcional de la semántica del producto) y en el enfoque del diseño centrado en lo humano (tomando en cuenta lo que puede significar un producto para quien lo usa).

El resultado de la propuesta también puede medirse en términos de aporte. En este sentido, arte y diseño comparten dos niveles consecutivos. El primer nivel se da cuando la propuesta alcanza la diferenciación. Una propuesta diferente es aquella que en determinado momento se distingue entre la producción cotidiana debido a que ha resuelto el planteamiento empleando recursos que se han descuidado o no están siendo tomados en cuenta en extensión en dicho momento.

²² Krippendorff afirma que para Wittgenstein el significado de los artefactos debe localizarse en su propio uso y no con referencia a cosas ajenas a este y afirma que las concepciones semióticas promueven artefactos con dos posibilidades: que se ven más valiosos de lo que son o que toman formas ajenas a su uso. (Krippendorff 2007: 4).

²³ Esto ha llevado al consumo de nombres y marcas en desdén de la utilidad práctica del producto. Sin embargo, los diseños de la época modernista superan sin dificultad el desfase tecnológico ya que resuelven las funciones prácticas con creces, al menos en el contexto actual: una silla Barcelona permite cómodamente interactuar con un televisor inteligente o una portátil.

²⁴ En palabras de Alberto Alessi, su empresa se ha convertido en un "laboratorio" de lo que los diseñadores desean aportar en el mercado de consumo masivo, ya que son ellos los encargados de definir los requerimientos de diseño, quedando para la marca tan solo la definición del rubro. La influencia que ha tenido Alessi sobre otros fabricantes es abrumadora.

²⁵ Dagmar Steffen afirma que la innovación no necesariamente puede ser técnica sino que existe la innovación simbólica. Esta consiste en expresar el espíritu de su época. Para ello es necesario que se integren las ideas fundamentales o los valores de ciertos grupos sociales o sociedades en algo concreto. (Steffen 2007: 6).



Lo diferente entonces sobresale por ser un giro hacia soluciones periféricas de la corriente general empleada en un punto concreto²⁶. El segundo nivel se da cuando la propuesta alcanza la novedad. Novedoso implica nuevo, es decir, que se ha hecho un uso apropiado de los elementos constitutivos del contexto en términos de sintonía con el estado de las cosas, de interpretación de la realidad y de uso de los recursos materiales del momento, de una manera tal que no tiene precedente, siendo este el elemento que separa a lo novedoso de lo diferente²⁷. Sin embargo, para el diseño existe un tercer nivel y este se da cuando la propuesta alcanza la mejora. En términos de diseño existe –y debe ser obligatorio– un deber hacia el perfeccionamiento de los términos que dirigen el propósito del objeto de diseño. Tanto a nivel teórico como en el producto en sí, debe haber un avance significativo en la manera como se resuelve el problema. Esto se debe al grado de utilidad que demanda el diseño, a que debe de cumplir una función práctica concreta y que es innegable que responde a los cambios cada vez más acelerados en los aspectos técnicos²⁸. En diseño puede llegar a decirse que un producto más reciente es mejor o peor que uno más antiguo tomando como referencia no solo los aspectos comunicativos del producto, sino también los estéticos, pero sobre todo los prácticos²⁹.

Lo anterior es importante pero no sirve de nada si el diseñador no adopta una postura reflexiva en cuanto a sus responsabilidades. El diseño demanda también un nivel de anticipación. Es imprescindible tomar en cuenta las consecuencias de los atributos que se pueden dar a un producto no solo por cuestiones de funcionamiento o desempeño a nivel de usuario sino, sobre todo, porque su producción será masiva, por lo que el impacto ambiental –sea este bueno o malo– se multiplica, en especial en tiempos de la globalización³⁰.

2.3 La dimensión temporal

Un objeto puede ser considerado original en tanto su aparición conlleve dos aspectos: en primer lugar, un razonamiento previo que justifique sus características y, en

²⁶ El “diseño” toma prestada del arte la aspiración a la creatividad y a la innovación para una nueva comunicación simbólica. De la economía, toma la justificación de satisfacer una demanda masiva. Este arte económico hace las veces de medio de comunicación de masas sin mensaje que transmitir. Balbucea una lengua cuyos elementos son claramente distintivos, pero no significativos en modo alguno: es el arte de las diferencias sin significado. (Bürdek, 1994: 64).

²⁷ “Con los nuevos procesos y una lista interminable de nuevos materiales a su disposición, el artista, artesano y diseñador sufren ahora de la tiranía de la elección absoluta. Cuando todo se vuelve posible, cuando todas las limitaciones se han ido, el diseño y el arte se convierten fácilmente en una búsqueda inacabable de la novedad, hasta que la novedad solo por el hecho de serla se convierte en la única medida. Es en este punto donde muchas diferentes versiones de novedad empiezan a crear muchos diferentes esotéricos clichés de consumo, y el diseñador con sus objetos puede volverse más y más alienado de su sociedad y de la complejidad funcional”. (Papanek 1977: 46).

²⁸ “El diseño consiste en usar nuevas tecnologías, nuevos materiales. Se refiere a evolucionar, se refiere a impulsarnos hacia adelante, se trata de nuevas conductas, nuevas experiencias humanas, a crear nuevos lenguajes.” (Karim Rashid, en entrevista para Televisionet, 2009)

segundo lugar –y acaso más importante y base del primero–, un contexto que justifique dicho razonamiento. En este sentido, tanto arte como diseño pueden responder a ambas exigencias; puede haber un objeto que utilizando materiales recién descubiertos logre una fabricación más eficiente, que responda a una modificación que haya tenido lugar en las costumbres de las personas debido al cambio tecnológico o que evoque mediante su imagen valores o anhelos de estas mismas personas. Asimismo, puede haber un objeto que cumpliendo todo lo anterior se diferencie porque es una pieza única. Esta es una premisa para el arte pero no para el diseño, la singularidad de una obra de arte, el hecho de que solo exista una es un compromiso no firmado que ostenta la obra de arte original.

Si esta obra se replica, se desempeñaría como ornamento: el carácter decorativo de las reproducciones se puede aplicar no solo a los objetos bidimensionales sino también a los tridimensionales³¹.

La singularidad, por otro lado, va de la mano con el factor económico: una obra de arte única tiene un valor de cambio mucho mayor que una reproducción y este valor disminuye cuanto mayor es la cantidad de reproducciones que del trabajo se hayan hecho.

La originalidad, en consecuencia, no es producto de la inspiración buscada al interior del autor sino que es alimentada por el contexto. Una obra de arte no tiene muchas posibilidades de ser considerada original si es que no provoca un efecto en el espectador. Este espectador es impresionado a diario con información sensorial recibida del contexto en el que se desenvuelve. Ahora bien, para que el artista logre provocar el efecto esperado debe compartir las mismas impresiones que el espectador a fin de que el mensaje pueda ser decodificado. Imaginemos un artista aislado por completo del mundo exterior o que haya perdido contacto con la realidad. En este caso su expresividad va a ser tan personal –acaso nos introduzca en una anomalía–, tan específica, que trasladará el análisis de la realidad al análisis del individuo. Si bien para un defensor acérrimo de la expresividad y la personalización del artista el ejemplo anterior todavía podría ser interpretado como una obra de arte personal, esta, carece de la capacidad de convocatoria y desvanece lo que el arte puede representar, celebrar o denunciar de la realidad (lamentablemente esto no solo puede ocurrir en el arte sino también en el diseño)³².

²⁹ “Si tengo un iPhone por ejemplo; este objeto está diciéndome mucho más acerca del momento en que vivimos. Por lo tanto, una silla también debería hablarnos del momento en que vivimos, un automóvil debería hablarnos del momento en que vivimos. No quisiéramos que un automóvil luzca como un carruaje tirado por caballos”. (Rashid 2009: en entrevista para Televisionet).

³⁰ “La sociedad nos engaña cuando dice que permite que las cosas aparezcan por voluntad de la humanidad. De hecho, estas se producen con el propósito del beneficio y satisfacen las necesidades humanas solo incidentalmente, llaman a nuevas necesidades y las mantienen respondiendo a motivos de beneficio”. (Adorno 1965: 344).



La dimensión temporal presenta asimismo un factor adicional que es la secuencialidad del tiempo. Dicha secuencialidad se enlaza con la originalidad descrita líneas arriba. La secuencialidad tiene una importancia mayor debido a que puede llegar a determinar la originalidad de la obra de arte o del diseño.

Si revisamos los libros de historia del arte o del diseño se pueden identificar tres tipos de representaciones bien definidas: en primer lugar, las obras o trabajos que presentan cualidades técnicas supremas que sirven de ejemplo recurrente para estudios y, en general, la admiración de casi la totalidad de la audiencia (hay que dejar en claro que dentro de cualidades técnicas estamos incluyendo a las cualidades estéticas); en segundo lugar, podemos incluir a aquellos trabajos que perceptualmente comparten tres características: lo extraño de la propuesta, la inocencia de esta en términos de simpleza o la falta de personalidad del objeto en sí o del autor y, por último, la repulsión; y finalmente, en tercer lugar, van aquellas propuestas que no son descolantes debido a que no presentan ninguna de las características de los dos grupos anteriores ni su predecibilidad. Estos tres grupos representacionales no son estáticos sino que varían continuamente dependiendo de la acumulación de propuestas que van a ir llenando poco a poco el grosor del catálogo y que definitivamente lo afectan. Así, lo que podíamos ver como novedoso u original en la década de los 80 ahora nos parece descabellado, mientras que lo que nos parecía aburrido o solemne resplandece ahora con una aplicación posterior.

Existe una relación directa entre secuencialidad y originalidad: un artista no puede ser original si hace planteamientos que ya se hicieron con anterioridad, de la misma forma que un diseñador no puede ser original si repite soluciones tal cual se han hecho previamente. Imaginemos un pintor que reproduce un paisaje de manera figurativa y empleando tan solo puntos, y creando variaciones cromáticas a partir de la adyacencia de estos. ¿Es esto válido? Bueno sí, el autor puede hacer lo que quiere, es decir, tiene la libertad de hacerlo, sin embargo, este recurso ya se ha hecho en el siglo XIX. Entonces, ¿dónde está la originalidad? Si dejamos delimitado el ejemplo solo en el concepto mencionado anteriormente cabrían escasas posibilidades de asignarle la cualidad de originalidad, sin embargo, ¿qué pasaría si este mismo pintor hace uso de un material recién descubierto que cambia de tono de acuerdo al ángulo en que se mire, que se expende en forma de filamentos hexagonales, realizando composiciones a partir de la ubicación intencional de fragmentos del mencionado filamento siguiendo un patrón previamente visualizado en un computador, el cual por acumulación lleva a la generación de composiciones que evocan la velocidad con que se desarrolla un día en la ciudad? En este caso estaríamos presenciando la creación de un testimonio de la realidad realizada por un artista a cuyo trabajo sería mezquino no adjudicar el calificativo de original.

Sobre este punto, es indudable que casi todos los giros y la novedad de las propuestas han tomado algo de manifestaciones anteriores. Por ejemplo, Memphis en los años 80 recurrió a las geometrías elementales del mueble Art Deco, mientras que el Art Deco hizo a su vez uso de símbolos y técnicas de culturas ancestrales. La lista es interminable. Aun así, tanto el arte como el diseño deben responder al momento en que viven, aunque este momento no haya sido encendido en un instante y de la nada, siendo un deber del autor, sea de la obra de arte o del diseño, el revisar todo el proceso histórico no solo contemporáneo sino desde sus orígenes. De lo contrario, la práctica creativa se convierte en un empezar desde cero, lo cual conlleva el peligro de la repetición. En otras palabras, estaríamos cayendo en la ilusión de estar “descubriendo la pólvora”³³.

Para el diseño, objetos como los expuestos en U.F.O. pueden tener la misión de llamar la atención hacia una revisión del contexto. En ese sentido, hay que tener una visión amplia para traer a la mesa de trabajo versiones menos crudas de lo que puede plantear un objeto “utilitario” de galería, con lo que cumplirían la misma función que los bocetos antes del desarrollo del diseño. Para el arte, aparentemente, la única misión es introducir el trabajo de diseñadores y arquitectos en las galerías, con lo que el beneficio es monetario para el comerciante de arte, pero únicamente simbólico para quienes lo adquieren³⁴.

³¹ “Es evidente que el concepto de lo decorativo está pensado por oposición a la ‘obra de arte auténtica’ y su origen en la inspiración genial. Se argumenta, por ejemplo, así: lo que sólo es decorativo no es arte del genio sino artesanía. Está sometido como medio a aquello que debe adornar, e igual que cualquier otro medio sometido a un fin podría sustituirse por cualquier otro que lo cumpliera igualmente. Lo decorativo no participa del carácter único de la obra de arte”. (Gadamer 1977: 210).

³² “El crecimiento canceroso del individuo creativo expresándose egocéntricamente a expensas del espectador y/o consumidor se ha esparcido desde las artes, ha recorrido muchas de las artesanías y finalmente ha alcanzado al diseño mismo. Ya no más el artista, artesano o en algunos casos el diseñador operan con el beneficio del consumidor en mente; en su lugar muchas declaraciones creativas se han convertido en breves comentarios altamente individualísticos y autoterapéuticos hechos por el artista a sí mismo”. (Papanek 1977: 45).

³³ Judd afirma que así como las malas ideas no deben aceptarse solo por el hecho de estar de moda, las buenas ideas tampoco deben rechazarse porque no lo están. (Judd 1993).

³⁴ “Los símbolos fueron un tiempo signos de dominación religiosa y política. Hoy son en su mayoría signos de presunta superioridad cultural. El arte se convierte en arsenal de cosas importantes. Quien da a la superficie de una silla forma triangular la eleva al mundo de los pintores y los museos, y muchos creen que además es buena para sentarse. Las personas están hoy de tal modo rendidas al arte, que con él hasta lo absurdo puede ser vendible y asegurar el incremento de los beneficios”. (Aicher 2007).



Bibliografía

ADORNO, Theodor

2008 Crítica de la cultura y la sociedad I. Madrid: Ediciones Akal S.A.

AICHER, Otl

2007 El mundo como proyecto. Barcelona: Gustavo Gili.

ARAD, Ron

2009 "Art or Craft". Videograbación. Berlín: Deutsche Welle. Ver en: goo.gl/2SNAn

ARNHEIM, Rudolf

1966 Towards a psychology of art: Collected Essays. Berkeley: University of California Press.

BECKMANN, Claudia

2009 "U.F.O - Art and Design". Stylepark. Fráncfort del Meno, pp. 1445.
Ver en: goo.gl/wBQHj3

BHASKARAN, Lakshmi

2007 El diseño en el tiempo: movimientos y estilos del diseño contemporáneo.
Barcelona: Blume.

BÜRDEK, Bernhard

1994 Diseño: historia, teoría y práctica del diseño de productos. Barcelona: Editorial Gustavo Gili S.A.

CHAVES, Norberto

2005 El diseño invisible: siete lecciones sobre la intervención culta en el hábitat humano. Buenos Aires: Paidós

CROCE, Benedetto

1967 Breviario de estética. Madrid: Espasa-Calpe S.A.

DER SPIEGEL

1986 "Trauriger Anblick". Der Spiegel. Hamburgo, número 17, pp. 220-222.
Ver en: goo.gl/3nbbFW

EAMES, Charles; NEUHART, John; EAMES, Ray; y NEUHART, Marilyn

1989 Eames design: the work of the office of Charles and Ray. New York: Harry N. Abrams.

ECO, Umberto

1972 La definición de arte. Barcelona: Ediciones Martínez Roca S.A.

GADAMER, Hans-Georg

1977 Verdad y método: fundamentos de una hermenéutica filosófica. Salamanca: Ediciones Sígueme.

JUDD, Donald

1993 "It's Hard to Find a Good Lamp". Furniture. Essay.

Ver en: goo.gl/iYKxg0

KRIPPENDORF, Klaus y BUTTER, Reinhart

2007 "Semantics: Meanings and Contexts of Artifacts". University of Pennsylvania: Annenberg School for Communication. Ver en: goo.gl/hoCAG6

NEWSON, Marc

2008 Marc Newson: Urban Spaceman. Videograbación. Londres: British Broadcasting Corporation (BBC). Ver en: goo.gl/Db2IKS

PAPANEEK, Víctor

1977 Diseñar para el mundo real: ecología humana y cambio social. Madrid: Blume.

RAWSTHORN, Alice

2008 Marc Newson: Urban Spaceman. Videograbación. Londres: British Broadcasting Corporation (BBC). Ver en: goo.gl/Db2IKS

RASHID, Karin

2009 Slide. Entrevista en Televisionet. Ver en: goo.gl/l9lZt3

STEFFEN, Dagmar

2007 "Design Semantics of Innovation: Product language as a reflection on technical innovation and socio-cultural change". Ponencia presentada en la conferencia Design Semiotics in Use. Helsinki. Ver en: goo.gl/46vqcv

UNDERCONSIDERATION LLC

2011 "The Design Encyclopedia".