

Sobre el arte y el diseño

Sebastian Tedesco

Universidad Nacional de Tres de Febrero, Argentina
Centro de Investigación en Arte, Materia y Cultura /IIAC-UNTREF
Dept. de Arte, Especialización en Diseño Conceptual

Actualmente nos encontramos transitando un momento de cambios paradigmáticos, tanto en los métodos de producción de objetos como también en las formas y formatos con los que las personas se relacionan con ellos. Nos dirigimos hacia un lugar en donde la noción de lo que constituiría un objeto de uso se diluye y confunde en planos de existencia híbridos o mixtos entre lo físico, lo digital, y lo poético. En este escenario los objetos empiezan a perder sus límites tradicionales incorporando capas de sentido, capas constitutivas, que trascienden la concepción modernista que aun hoy sigue rigiendo e influyendo en la concepción y pensamiento proyectual de los objetos.

Este ensayo plantea un recorrido por una serie de conceptos, de derroteros teóricos e históricos a través de los cuales el diseño de los objetos y el arte se han ido relacionando y definiendo entre si, con el objetivo de constituir un breve estado de la cuestión desde donde poder pensar e imaginar nuevos paradigmas objetuales sobre los cuales operar.

La idea de “diseño” puede definirse como el objeto de conocimiento de la teoría del diseño, como la actividad practica de los diseñadores, y también como el lenguaje del producto (un objeto fabricado o producido por el hombre a través de la industria). Ya en 1978 Horst Oehlke, en relación a la teoría comunicativa del producto observó que la creación de la forma no debería referirse únicamente a la parte del objeto perceptible por los sentidos, sino que el creador debería ocuparse también de los recursos que pudieran satisfacer las necesidades de la vida social e individual

(BÜRDECK 2002). Se podría pensar entonces que el diseño, mas allá de la proposición de un método para la resolución de un problema, propone un lenguaje propio, un lugar en la cultura, y un rol social que actúan como lugares de encuentro con el arte.

Tradicionalmente la idea de “objeto” refiere a la idea de objeto artificial asociada a la fenomenología de la vida cotidiana, un “objeto de uso” en tanto que la idea de “uso” la diferencia de el resto de las “cosas”. Pero para adecuar esta idea de objeto a nuestro contexto actual debemos afirmar que la materialidad de un objeto podría estar constituida por información en la medida que el mismo es representado ante nuestros sentidos en reemplazo de un objeto de una materialidad de naturaleza no informática (Ej: una aplicación informática que reemplaza al objeto físico ante los sentidos en términos similares de forma y función, o un objeto en una realidad virtual o aumentada). También podríamos considerar la posibilidad de un objeto de materialidad híbrida o mixta entre un plano material y un plano informativo o digital, u objetos que se gestan y fabrican así mismos. Todas estas posibles variantes materiales y conceptuales, derivadas de la materialidad ampliada que proponen los medios digitales en su camino hacia la colonización de territorios que antes les eran ajenos, provocan una problematización de las metodologías proyectuales a través de las cuales el diseño se ocupaba de entender su campo de acción y aplicación en relación a los objetos, especialmente la concepción de los conceptos que luego encarnan en los objetos desarrollados.

El “método proyectual” es la metodología operacional a través de la cual todas las disciplinas proyectuales englobadas como ramas del diseño (Arquitectura, Diseño Grafico, Diseño Industrial, etc.) utilizan como herramienta para la resolución de los problemas proyectuales que se le plantean.

Según Bruno Munari:

“El método proyectual no es más que una serie de operaciones necesarias, dispuestas en un orden lógico dictado por la experiencia. Su finalidad es conseguir un máximo resultado con el mínimo esfuerzo.

[...]

En el campo del diseño tampoco es correcto proyectar sin método, pensar en forma artística buscando enseguida una idea sin hacer previamente un estudio para documentarse sobre lo que ya se ha hecho en el terreno de lo que se debe proyectar, sin saber con qué materiales construir la cosa y sin precisar bien su exacta función.

[...]

La serie de operaciones del método proyectual obedece a valores objetivos que se convierten en instrumentos operativos en manos de proyectistas creativos.

[...]

Para el diseñador, el método proyectual no es algo absoluto y definitivo; es algo modificable si se encuentran otros valores objetivos que mejoren el proceso. Esto depende de la creatividad del proyectista que, al aplicar el método, puede descubrir algo para mejorarlo. En consecuencia, las reglas del método no entorpecen la personalidad del proyectista; al contrario, lo estimulan a descubrir algo que, eventualmente, puede resultar útil también a los demás.” (MUNARI (1983, 2016): p.16-17)

Cuando Munari habla del método proyectual establece una clara diferencia entre el enfoque proyectual hacia la gestación de un objeto en oposición a un supuesto pensamiento “en forma artística”, un antagonismo que tiene un fuerte anclaje en los orígenes del diseño industrial. En este sentido es notable en el pensamiento proyectual la ausencia de la subjetividad del diseñador, de un autor.

En el catálogo de la exposición conmemorativa por los 50 años de la creación de la HfG Ulm (Escuela Superior de Diseño de Ulm) del 2006 titulada “Modelos de ulm – modelos post-ulm / Hochschule für gestaltung ulm 1953 – 1968” Dagmar Rinker escribe un ensayo titulado “El diseño de producto no es arte”, dedicado al aporte de Tomas Maldonado al surgimiento de lo que en 1958 era un nuevo perfil profesional en el campo del diseño de objetos. Rinker afirma que hasta mediados

del siglo XVIII el diseño y la producción de objetos estaban unificadas en la figura del artesano. El surgimiento de los métodos industriales de producción hizo necesaria la separación de la actividad del diseño para ponerla en manos de especialistas que, hasta mediados del siglo XX, provenían de los grupos profesionales de los arquitectos, ingenieros y artistas hasta que la Bauhaus dio el giro decisivo en el campo del diseño de productos industriales. Maldonado en su conferencia de 1958 en la Exposición Mundial de Bruselas titulada “Nuevos desarrollos en la industria y en la formación de diseñadores de productos” declara que 25 años después del cierre de la Bauhaus sus categorías no podían seguir siendo aplicadas y por lo tanto era necesario distanciarse de la “fase expresionista” que tenía sus raíces en el movimiento “Arts and Crafts”. Esto implicaba el rechazo a la prioridad del factor estético en el trabajo de diseño ya que, según el, las consideraciones estéticas “han dejado de ser una base conceptual sólida del diseño industrial”. Según Maldonado, el estilo educativo de la Bauhaus se había vuelto obsoleto dado que había sido formulado bajo premisas artísticas y no científicas, siendo una solución para ello la introducción del pensamiento científico-operacional que conllevaba en consecuencia una metodología objetivista-experimental (el método proyectual). Este cambio de paradigma se da en paralelo con la euforia científica de la época que hizo posible la formulación de una teoría del diseño caracterizada por la racionalidad. Esta nueva concepción dio paso al llamado “modelo de ulm” que ha influido mundialmente en la formación en diseño hasta la actualidad, distanciándose explícitamente de las escuelas de artes y oficios y de la generación más antigua de diseñadores, los “artistas de la industria”. (RINKER 2006)

A partir de los postulados de Maldonado y el “modelo de ulm” el diseño industrial estuvo marcado por la doctrina del funcionalismo durante varias décadas constituyéndose en lo que se conoce como la corriente del “Buen Diseño”, hasta los años ochenta en donde se introducen las ideas del post-modernismo y diversas críticas al funcionalismo que ya se venían gestando principalmente desde el campo de la arquitectura como por ejemplo la conferencia dada por Theodor W. Adorno en 1965 “Funcionalismo hoy”. En el campo del diseño esta crítica toma forma con la aparición de diversos movimientos principalmente en Italia y en la República Federal Alemana desde los cuales

se buscaron otros planteamientos proyectuales que no se orientaron ya a las exigencias de la producción en serie, ni tampoco a la satisfacción de las necesidades humanas, sino fundamentalmente a la expresión individual del espíritu de la época. (BÜRDECK 2002)

Después de que el diseño, en su presunta radicalidad de los años ochenta, se despidiera de las restricciones del funcionalismo era sólo una cuestión de tiempo para que acabara transformándose en arte. Esto se manifestó en Documenta 8 (Kassel, 1987) en donde el diseño allí casi se sentaba en el trono del arte, “a donde no pertenece y donde no podrá mantenerse” (según Bürdeck). Lo útil se vinculó aparentemente con la belleza del arte, pero como dijo con sarcasmo Matthias Schreiber (1987), no se produjo unidad alguna en esta síntesis, sino más bien un gran disparate. Los objetos exhibidos eran ejemplares únicos que no se presentaban como prototipos ni como modelos para una producción en serie, eran solo un grupo de objetos más, un diseño con ínfulas de arte, monotipos artesanales producidos con sistemas anacrónicos. La separación entre arte y artesanía, así como entre ambas y el diseño ya había sido claramente definida hace más de un siglo. Si bien es cierto que los diseñadores se introdujeron en el campo del arte en los años ochenta, también lo es que muchos artistas se habían dedicado hacia ya tiempo a trabajar con objetos de uso como temas de reflexión y producción artística. Pero en ningún caso se trató de un acercamiento al diseño, solo una puesta en tela de juicio de los objetos, de transformaciones paradójicas, paráfrasis, pedazos o fragmentos. (BÜRDECK 2002)

Estas críticas al funcionalismo dieron como origen al llamado “Nuevo Diseño”, una concepción del diseño que, a diferencia del diseño del movimiento moderno que lleva consigo aspectos protestantes (ascético, contrario a la vida, opuesto a la sensualidad, radical y trascendente), reclama sentimiento y se convierte así en católico. La falta de coordinación del Nuevo Diseño con la producción industrial en serie condujo inevitablemente a nuevas formas de presentación y distribución con la aparición de muchas galerías y espacios dedicados a estas producciones. Así se explica que la 5ta. Trienal 1990-1991 de Frankfurt (una exposición que se consagra al desarrollo de

la artesanía alemana) tuviera las puertas abiertas al diseño y en cuyo prologo Arnulf Herbst y Ulrich Gehring destacaran la evolución del diseño de los años ochentas la cual “ha abolido la rígida separación entre arte libre y aplicado mediante el ennoblecimiento del diseño”. (BÜRDECK 2002)

Siendo el diseño una disciplina cuyas producciones operan principalmente a través de los sentidos, llama la atención que temas como la disolución del canon de la forma y la posibilidad de establecer relaciones reciprocas entre diseño y arte aun sean percibidos como una amenaza para la hegemonía del pensamiento racionalista en el campo del diseño. Por otro lado, los cuestionamientos acerca del desplazamiento de las ideas del “Nuevo Diseño” hacia el campo del arte y la artesanía quedan en crisis vistos desde una perspectiva actual en donde el fenómeno de la digitalización y las nuevas técnicas de fabricación digital desdibujan lo que antes constituía una clara distancia entre los métodos artesanales y los métodos industriales. De todas maneras, al repasar el relato histórico se entiende que, mas allá del clima de época en relación a las ciencias, fue necesario para el desarrollo del diseño como disciplina autónoma e incipiente, un antagonismo con el arte y con los métodos artesanales de producción que claramente pertenecen a sus orígenes históricos, incluso desde la Bauhaus. El problema es que el “modelo de ulm” y el funcionalismo son nociones que, a pesar de las criticas y los nuevos planteos, siguen muy vigentes y operando actualmente en la formación y en la practica del diseño. Esta vigencia es justificable ya que los aportes metodológicos que son el basamento de la disciplina proyectual siguen siendo efectivos para la resolución de las demandas de la industria y del mercado, sin embargo, es notable que ya pasado el siglo XX importantes teóricos e historiadores del diseño sigan siendo tan críticos en relación a los cuestionamientos al funcionalismo, al evidente vinculo del diseño con el arte y a la posibilidad de que el rango de las necesidades humanas y sociales se agoten es sus aspectos más materiales, prácticos y cuantificables.

En relación a la idea de lo funcional, diseño entiende que algo funcional es algo que esta eficazmente adecuado a sus fines, pero ya en 1969 Jean Baudrillard en “El sistema de los objetos” pudo ampliar la definición de lo “funcional”:

“Colores, formas, materiales, colocación, espacio, todo es funcional. Todos los objetos pretenden ser funcionales, como todos los regímenes tienden a ser democráticos. Ahora bien, este término, que encierra todos los principios de la modernidad, es perfectamente ambiguo. Derivado de “función”, sugiere que el objeto se consume en su relación exacta con el mundo real y con las necesidades del hombre. De hecho, de los análisis anteriores se desprende que “funcional” no califica de ninguna manera lo que está adaptado a un fin, sino lo que está adaptado a un orden o a un sistema.: la funcionalidad es la facultad de integrarse a un conjunto. Para el objeto, es la posibilidad de rebasar precisamente su “función” y llegar a una función segunda, convertirse en elemento de juego, de combinación, de cálculo en un sistema universal de signos.”

(BAUDRILLARD 1969)

Este concepto de lo funcional que propone Baudrillard se independiza de los principios de la modernidad en tanto atributo del objeto direccionado por la mano del diseñador hacia un fin eficaz adecuado a sus fines, para pasar a ser parte de un sistema de signos en relación a otros signos en la construcción de nuevos significados en el rebasar de la función del objeto. Este tipo de redefiniciones sobre la idea de lo funcional son fundamentales para entender muchos de los mecanismos y abordajes de los artistas contemporáneos en relación a los objetos de uso en sus obras y para pensar de que manera la participación del arte puede aportar al campo del diseño desde una perspectiva ampliada de nociones como funcionalidad y objeto en un contexto muy diferente al que el modernismo dio forma a la disciplina del diseño.

Boris Groys (2014) en su libro “Volverse Publico” dedica el capítulo “La obligación del diseño de sí” al análisis de la centralidad del diseño en la vida contemporánea. Toma como punto de partida el origen del diseño modernista como ruptura y cambio paradigmático en relación a su propia tradición (su conexión con el arte y lo artesanal) y explica la dirección que tomó el diseño moderno

hacia la búsqueda de una esencia escondida de las cosas en desmedro de sus superficies (un diseño negativo o un antidiseño). El diseño moderno está profundamente ligado al proyecto de rediseñar al hombre viejo como Hombre Nuevo, un proyecto utópico que nunca fue abandonado y que, de una forma modificada y comercial, continúa teniendo efecto.

La forma última del diseño es, por lo tanto, el diseño del sujeto. Esta cuestión surgió con claridad a comienzos del siglo XX luego de que Nietzsche diagnosticara la muerte de Dios. Mientras Dios estaba vivo, el diseño del alma era más importante que el diseño del cuerpo y su entorno. El diseño moderno se caracterizó como la aplicación de las reglas del diseño del alma para el diseño de los objetos mundanos. La muerte de Dios implicó la desaparición del observador del alma y el alma se convirtió en la suma de las relaciones en las que participaba el cuerpo del hombre, su apariencia social, política y estética. En el diseño la ética se volvió estética, se volvió forma y entonces el sujeto moderno tenía ahora la obligación del autodiseño, su presentación estética como sujeto ético. Adolf Loos, uno de los padres intelectuales del diseño moderno, en su ensayo "Ornamento y delito" propone una unidad entre estética y ética y condena cada decoración, cada ornamento como signo de depravación y vicio. Loos considera la apariencia de una persona, en tanto constituye un exterior conscientemente diseñado, como una expresión inmediata de su disposición ética. Así como se espera que el hombre moderno se presente a sí mismo como un objeto honesto, sin diseño, de igual modo las cosas que lo rodean también deberían presentarse como honestas y sin diseño. Para Loos el verdadero diseño consiste en la lucha contra el diseño, contra el deseo delictivo de encubrir la esencia ética de las cosas bajo su superficie estética; aunque paradójicamente solo la creación de otra capa de diseño garantiza la unidad de lo ético y estético que Loos persigue. El ensayo de Loos no es un fenómeno aislado, sino que refleja el espíritu de la vanguardia del siglo XX que buscaba una síntesis entre arte y vida. Esa síntesis se alcanzaría eliminando las cosas que parecían muy artísticas, tanto del arte como de la vida. Sin embargo, al asumir una responsabilidad ética y estética, los consumidores se convierten en prisioneros del diseño total porque ya no pueden delegar en otros las decisiones estéticas, cada uno se vuelve un artista/diseñador que tiene una responsabilidad ética,

política y estética con su propio entorno. En una sociedad donde el diseño ha ocupado el lugar de la religión, el diseño de sí se vuelve un credo por el cual además uno puede ser juzgado, por lo tanto, el diseño moderno pertenece no tanto a un contexto económico como a uno político. El debate ahora se da alrededor de si un encuentro con lo real es todavía posible o si lo real ha desaparecido definitivamente detrás de su superficie de diseño. En su momento Joseph Beuys dijo que todos tenían derecho a verse a sí mismos como artistas. Lo que se entendía en ese momento como derecho se ha convertido hoy en una obligación. (GROYS 2014)

Groys pone en evidencia qué lo que está en juego para los defensores del modernismo en el campo del diseño es la defensa de un proyecto filosófico, ético y político, la defensa de una superficialidad que aparentemente lo es todo. Sin embargo, el diseño modernista hace tiempo que se convirtió solo en un tipo particular de estilo de diseño entre muchos otros. En la actualidad el legado de valor del racionalismo en el diseño está constituido por su aporte metodológico, el cual aun hoy sigue estando muy influido y limitado por definiciones que tienen que ser revisadas y por mandatos dogmáticos que limitan sus producciones y campos de acción. Por otro lado, el avance de la digitalización del mundo y sus objetos modifica de maneras fundamentales tanto las formas de producción como también la noción misma de la materialidad de los objetos. En ese sentido entiendo que es fundamental investigar y profundizar sobre esta relación arte-diseño desde las prácticas artísticas contemporáneas.

La centralidad que ocupa el diseño en la contemporaneidad, al constituir el basamento del mundo objetual que nos rodea desde mediados del siglo XX, lo convierte en un espacio temático y operativo ineludible para los artistas. Para muchos de ellos el diseño, así como la tecnología, adquieren hoy dimensiones en lo metodológico, lo formal y también en lo temático, pero hay que destacar que, a través de sus exploraciones, cuestionamientos, preguntas y reflexiones generan un caldo de cultivo ideal para la renovación del pensamiento del diseño en favor del pensamiento y constitución de un sujeto ampliado (a diferencia del sujeto moderno).

Bibliografía utilizada

BAUDRILLARD, Jean., (1969). *El sistema de los objetos*, México: Siglo XXI.

BÜRDEK, Bernhard E., (1994, 2002). *Historia, teoría y practica del diseño industrial*, Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili, SL.

GROYS, Boris, (2014). *Volverse Publico*, Buenos Aires, Argentina: Caja Negra Editora.

MUNARI, Bruno, (1983, 2016). *¿Cómo nacen los Objetos?*, Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili, SL.

RINKER, Dagmar, (2006). *El diseño de producto no es arte en Modelos de ulm – modelos post-ulm / Hochschule für gestaltung ulm 1953 – 1968*, Catalogo de la exposición conmemorativa de los 50 años de la fundación de la HfG, Ulm, Alemania: IFA – Institut für Auslands-beziehungen e.V. / Stadt Ulm – Ulmer Museum – HfG Archiv ULM.