

El Design Museum Holon

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

El Design Museum Holon (DMH)

El DMH abrió sus puertas en marzo de 2010 en la ciudad israelí de Holon, con la intención de establecerse como uno de los principales museos de diseño y cultura contemporánea del mundo. Ubicado en un edificio icónico y multi-premiado del renombrado arquitecto internacional británico-israelí Ron Arad (ver Fig. 1), el establecimiento del Museo del Diseño de Holon fue un hito importante dentro de un proceso que intenta transformar a la ciudad de Holon en un epicentro de la cultura y la educación. Durante la última década, la ciudad introdujo una gran cantidad de programas de edificación, lanzó festivales culturales, abrió nuevos museos e introdujo instalaciones de arte urbano, como parte de este objetivo del cual el DMH es parte central. El museo se encuentra en la parte Este de Holon en donde forma parte un área cultural en la que se encuentra la Mediateca (biblioteca central, teatro y cinemateca) y la facultad de diseño del Holon Institute of Technology.



Figura 1.: Vista lateral del edificio del DMH

El objetivo principal del DMH es inspirar y desafiar la percepción que la comunidad del diseño y el público en general tienen sobre el diseño y la forma en que afecta sus vidas. El DMH es la manifestación de la importancia que la ciudad de Holon le otorga a la cultura y a la educación, y del deseo de posicionar al diseño como una actividad líder de la agenda cultural israelí. (DESIGN MUSEUM HOLON, 2019)

"No hay un solo síclo o centavo de donaciones en este proyecto", dijo Bruno Asa (arquitecto que trabajó en colaboración con Ron Arad). "Fue todo un edificio del público para el público ... que es un testimonio de la audacia y la creatividad del municipio". En los últimos seis años, Holon ha construido un total de ocho museos, cada uno único en su tipo en Israel. Museos como el Museo de la Historieta, el Museo de Marionetas, el Museo de los Niños, el Centro de Tecnología Digital, y ahora, el Museo del Diseño, están destinados a hacer de este suburbio de Tel Aviv un centro de cultura en el país.

"El Museo del Diseño nació de dos necesidades", dijo Bruno Asa. "Una es la necesidad de proyectar la presencia de esta ciudad y este museo específicamente más allá de

los límites de Israel. Y [la otra] es crear una plataforma permanente para la presentación, debate y discusión del diseño en Israel". (SORCHER, 2010)

Dentro de las prioridades del museo se encuentran la de constituirse en un centro de investigación e innovación en el campo del diseño por lo que además de ofrecer espacios de exhibición, dispone de un archivo digital accesible a investigadores con materiales teóricos, prácticos, e históricos. De acuerdo a sus principios rectores, el DMH también tiene como objetivo investigar el impacto y la relación del diseño en los espacios urbanos y la vida, utilizando la ciudad de Holon como un caso de estudio. (DESIGN MUSEUM HOLON, 2019)

El DMH alberga dos galerías principales y una serie de diversos espacios alternativos de exhibición y educación entre medio. La *Upper Gallery* (500m²) celebra la abundancia de luz natural en Israel, la más pequeña, *Lower Gallery* (250m²), es más alta por dentro, pero ofrece una relación más íntima y personal entre el visitante y el objeto en exhibición. El edificio propone ciertas posibilidades con respecto a la cuestión de la relación entre el espacio curatorial y la circulación pública, capitalizando el espacio potencial entre las curvas del diseño arquitectónico para que todas las superficies alrededor de las galerías y las instalaciones públicas se integren cómodamente y, en algunos casos, creando galerías adicionales. (ARCSPACE, 2012)

Galit Gaon, el primer director artístico del museo, dijo acerca del "abrazo en espiral" de la estructura del edificio: "El edificio en sí es el objeto más grande de nuestra colección". (SORCHER, 2010).

La dirección artística del museo esta a cargo de Maya Dvash desde el año 2016. Ante su nombramiento declaro:

"Me siento honrada y encantada de conocer mi nombramiento como curadora jefa del museo de diseño Holon (...) deseo mejorar aún más el papel del Museo en el diseño en Israel y el mundo y su posicionamiento como un centro líder para la innovación del diseño. Las próximas exhibiciones serán los reflejos de este concepto y de nuestra profunda creencia en las posibilidades ilimitadas del diseño como fuente de discurso cultural inteligente".

Antes de su carrera en Design Museum Holon, Dvash se desempeñó como Editora en Jefe de varias editoriales israelíes de primer nivel, incluidas Kinneret, Zomora-Bitan y

Modan, y luego fue nombrada Editora en Jefe de la revista "Building & Housing", un cargo que ella ocupó durante seis años. Dvash posee una licenciatura en literatura (1974) y una maestría en arte y curaduría de la Universidad Ben Gurion (2016). (LUXURIOUS MAGAZINE, 2018)

La colección del DMH es una colección que se desarrolla sobre cuatro ejes principales:

- 1- Diseño histórico: trabajos de diseño creados en Israel desde la década de 1930 hasta 2000.
- 2- Diseño contemporáneo: obras de diseño contemporáneo creadas en Israel y en el resto del mundo desde el año 2000 en adelante.
- 3- Obras por encargo: obras especialmente encargadas por el museo para sus exposiciones.
- 4- Proyectos académicos: una selección de trabajos de posgrado de estudiantes de academias de diseño israelíes.

Los cuatro ejes de la colección incluyen objetos únicos, artículos producidos en ediciones pequeñas, modelos, artículos producidos en ediciones grandes, muebles, artículos de comunicación visual, diseños textiles, moda, joyería, zapatos y accesorios. Como el museo se ha fijado el objetivo de profundizar y ampliar la comprensión del diseño y su papel en nuestra vida, la colección constituye una expresión de esta definición. Sin embargo, dado que los métodos de diseño, la tecnología y la fabricación de productos cambian y se desarrollan rápidamente, ciertos objetos que marcan la innovación se convierten casi de inmediato en parte de la historia del diseño. La decisión de trabajar a lo largo de estos cuatro ejes les permite crear contenidos y hacer cortes transversales que son independientes de las definiciones de tiempo o lugar.

La colección se desarrolla en dos espacios o modalidades: el *Design Lab*, que se ocupa de cuestiones laterales, y las *Collection Windows*, que permiten el escrutinio, examen y observación de los objetos individuales. Además de la colección permanente, se muestran cuatro exposiciones especiales cada año.

El DMH además cuenta con una colección de materiales a la que se accede a través de la Biblioteca de Materiales del Museo, que presta servicios a arquitectos, diseñadores,

ingenieros e industriales profesionales con información actualizada sobre las últimas innovaciones del mundo material. Su objetivo es mediar entre los profesionales del diseño y la industria, fomentando la cooperación y permitiendo iniciativas empresariales. El equipo de la Biblioteca de Materiales también se esfuerza por educar a la futura generación de diseñadores y arquitectos sobre la innovación de materiales y tecnología. Ofrece conferencias, promociones especiales de libros, tours y servicios de consultoría, entre otras cosas.

La Biblioteca de materiales contiene cientos de muestras de materiales de diversas calidades, texturas, colores, impresiones y usos, disponibles para la vista y el tacto. Estos materiales también se presentan en el sitio web de la biblioteca, un motor de búsqueda de materiales que proporciona información completa sobre cada material, así como un enlace al fabricante. (DESIGN MUSEUM HOLON, 2019)

La primera exposición del museo, llamada "Estado de las cosas: diseño en el siglo XXI", exhibió más de 100 productos que representan al consumo y al impacto del diseño internacional contemporáneo. "La exhibición contiene piezas tan modernas que solo podrían haberse creado en los últimos años". Un tema, "*Ansiedad social*", muestra un diseño que refleja la vida en, lo que el museo llama, un mundo "cada vez más peligroso" lleno de devastadores desastres nacionales y terrorismo. A medida que los diseñadores comienzan a abordar estos problemas de ansiedad social, su trabajo encuentra en el DMH una plataforma.

Otro tema es el "Laboratorio de diseño", que presenta los materiales, procesos y tecnologías creativas más recientes del mundo. Un ejemplo es la "Silla de panel" del diseñador japonés Tokujin Yoshioka (italiano para "Silla de pan"), creada a través de un proceso similar al de hornear pan. Los visitantes del museo pueden ver el proceso de horneado en dispositivos portátiles.

El cuerpo siempre ha sido un tema de diseño, y la sección "Del cuerpo" de la exhibición muestra diferentes tecnologías "que mejoran y extienden la vida". Siguiendo el modelo de la cola lunar encontrada en ballenas y delfines, la aleta Lunocet de Ted Ciamillo mejora en gran medida el rendimiento de la natación. Presentado como una pieza individual en el museo, es difícil entender el propósito de la aleta Lunocet, pero un auricular digital que lo acompaña le permite al visitante ver una demostración en video de su portador que zumba por el agua como una sirena moderna.

El monowheel de Ben Wilson es parte de la exposición "Nuevo esencialismo", cuyo objetivo es destacar "objetos estéticamente sencillos" sin más adornos. El monowheel es un vehículo que es esencialmente una rueda grande, baja al suelo, con su conductor en el centro usando sus manos para conducir y los pies para pedalear. (SORCHER, 2010)

Análisis

Para la comprensión del relato institucional que plantea el DMH no es posible evadirnos de su arquitectura, que plantea claramente la intención de ubicarse dentro del paradigma de la "construcción como escultura" de Frank Lloyd Wright en el Museo Guggenheim de Nueva York, Frank Ghery con su proyecto para el Museo Guggenheim de Bilbao y otros exponentes de esta tipología de museo que Claire Bishop encuadra dentro la transición desde un modelo de museo del siglo XIX, caracterizado por una institución patricia de la elite cultural, a la actual encarnación como templo populista de placer y entretenimiento. Por su parte Rosalind Krauss denunciaba la forma cómo el profundo encuentro con el arte, en este tipo de espacios, ha sido subordinado a un nuevo registro de la experiencia anclada la hiperrealidad de su contenedor arquitectónico, produciendo efectos de incorporeidad que, a su juicio, tiene un correlato con los flujos desmaterializados del capitalismo global. (BISHOP, 2013).

Desde mediados del siglo XX el diseño industrial a ocupado un lugar central en la contemporaneidad al ser una parte instrumental fundamental de la gestación del mundo objetual e industrial que nos rodea. Tradicionalmente dentro del campo del diseño, a raíz de sus orígenes modernistas y racionalistas, se mira al objeto y a su gestación desde una teoría caracterizada por la racionalidad, por un pensamiento científico-operacional, que se plasma a través de una metodología objetivista-experimental al servicio del mercado y de la producción que, en general, se define en oposición al pensamiento y la práctica artística. Desde este punto de vista las similitudes formales de la arquitectura del DMH con estas ideas denunciadas por Krauss parecen anularse ante un contenido que es explícitamente adherente a estas ideas de placer, entretenimiento y flujos del capitalismo global, o sea, la apuesta de un museo de diseño por plantear un contexto de contemporaneidad basado en la imagen, lo nuevo, lo cool, lo fotogénico, lo "bien diseñado" pareciera no ser tan desacertado. En este sentido la apuesta de Arad en relación al diseño arquitectónico del DMH sube un peldaño mas, haciendo que no solo la forma del edificio actúe como una escultura o una obra en si misma, sino que además actúe y se asemeje a las carcazas abiertas de un producto

electrodoméstico de producción industrial (ver Fig. 2). Siendo que la arquitectura es una de las ramas del diseño pareciera que finalmente un proyecto arquitectónico claramente “de autor” podría ser adecuado y coherente como contenedor de una colección de diseño.

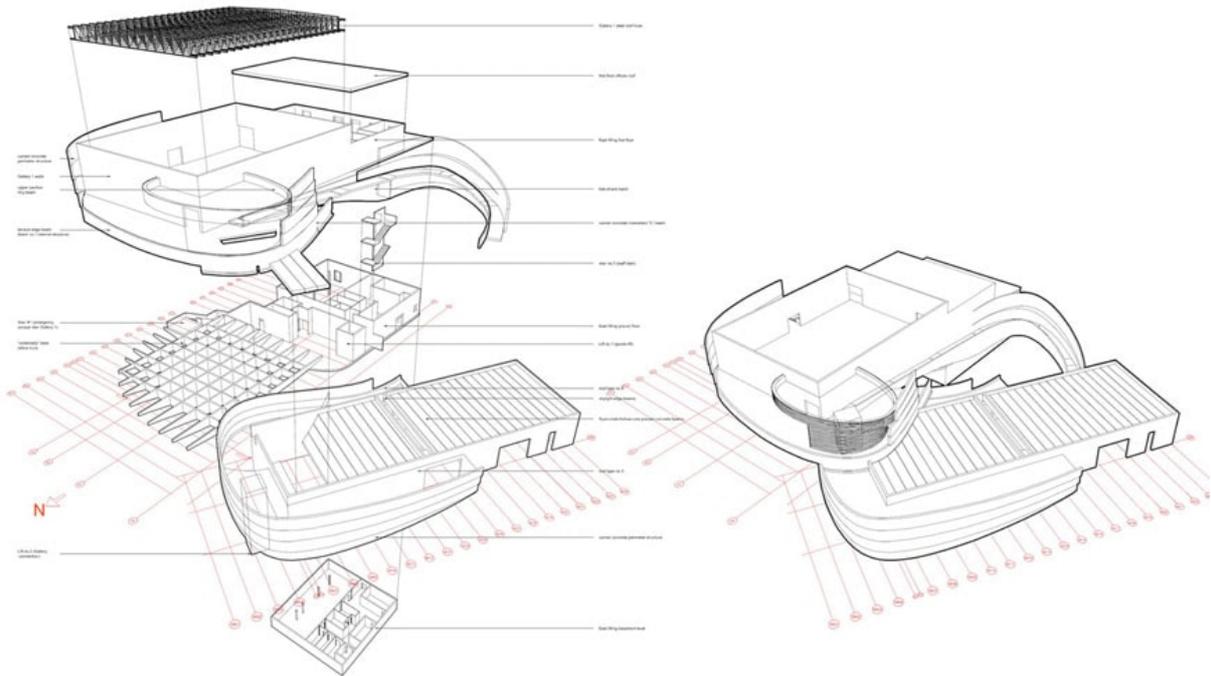


Figura 2: Vistas en perspectiva esquemática del HDM (Ron Arad Associates)

Además de esta diferencia en relación a la interpretación de la pertenencia conceptual del edificio del DMH, hay que remarcar que es una iniciativa puramente pública e insertada en una locación que se diferencia mucho a la proximidad que museos como los del Bilbao o NY tienen con respecto a los centros económicos y de poder mundial. De todas formas, a pesar de las entendibles intenciones de utilizar este proyecto como un dispositivo de posicionamiento y construcción de la cultura de Israel, es probable que desde los impulsores del mismo haya habido algún tipo de especulación en relación a lo que la similitud del DMH con proyectos similares al de Bilbao podrían hacer por la ciudad de Holon.

En este sentido han existido críticas en relación al fracaso del DMH como un recurso para la revalorización y el desarrollo de la ciudad. En una nota del diario israelí Haaretz del 2017, la periodista Esther Zandberg se pregunta porqué esta obra de Ron Arad falló en convertir a una ciudad ordinaria como Holon en una “deslumbrante meca turística con el agregado de una joya cultural”. La ciudad de Holon no ha cambiado debido a la apertura del

museo, la ciudad conservó su imagen como un suburbio de Tel Aviv. La verdad es que la capital vasca era una ciudad adecuada incluso sin su Guggenheim. Su legado histórico y arquitectónico fue grandioso incluso sin las creaciones de arquitectos estelares contemporáneos, de los cuales Gehry es solo uno. Quizás los líderes municipales de la ciudad le dieron la espalda a la ciudad central existente, tal vez su gente no les atraía, y exiliaron el DMH, el punto culminante de la empresa cultural de la ciudad a un distrito exterior. El juguete arquitectónico se encontró atrapado en un vecindario unidimensional de rascacielos residenciales junto a carreteras que son demasiado anchas. A pesar de la abundancia de actividades que se ofrecen, ni siquiera hay un indicio de vida urbana en el complejo. No surgieron galerías, cafeterías o quioscos a su alrededor, ni arte callejero, porque no hay una calle real. No hay transeúntes que pasen de manera aleatoria que no sea en sus autos, en ruta hacia el centro comercial cercano. (ZANDBERG, 2017)

De todas formas, mas allá del fracaso del proyecto del museo en términos urbanísticos, la conexión de la tipología de contenedor con respecto a los museos icónicos de arte contemporáneo no es del todo fallida. En los últimos años, algunos objetos extraños (ambiguos, disfuncionales, enigmáticos y complicados) han emergido en el mundo del diseño. Estos objetos están basados en una aproximación al diseño que ha sido llamada, entre otras designaciones, *anti-diseño*, un tipo de diseño especulativo que, en vez de ofrecer soluciones, plantea preguntas. Un tipo de diseño que no está sujeto a los imperativos de las estructuras de poder de la sociedad, sino que es un tipo de diseño crítico que, a través de diferentes estrategias de desvío del objeto en relación a sus uso frecuente o utilitario, evoca inusuales usos y comportamientos para de esa forma abrir el camino a cuestionamientos más profundos de valor social y político (QUINZ, 2015).

Este tipo de enfoque y sus variantes encuentran una importante área de solapamiento entre el campo del diseño y el del arte contemporáneo, en donde una gran cantidad de producciones de artistas contemporáneos se emparentan significativamente con las de estos diseñadores críticos. En este sentido el DMH se ha constituido en un espacio especialmente dedicado y apropiado a producciones que siguen esta visión del diseño, y marca una diferencia con otras colecciones o museos de diseño como por ejemplo la colección de arquitectura y diseño del MoMA, que desde 1932 fue el primer departamento curatorial del mundo dedicado a estas disciplinas.

La colección del MoMA se ha construido sobre el reconocimiento de que la arquitectura y el diseño son artes aliadas e interdependientes, por lo que la síntesis ha sido una premisa fundamental de la colección. Incluyendo 28,000 obras que van desde objetos de diseño a gran escala hasta trabajos en papel y modelos arquitectónicos, la esta variada colección examina las principales figuras y movimientos desde mediados del siglo XIX (desde el movimiento Arts and Crafts) hasta el presente. La colección de diseño comprende miles de objetos, desde electrodomésticos, muebles y vajillas hasta herramientas, textiles, autos deportivos, incluso un helicóptero. A diferencia del planteo del MoMA que suele mostrar su colección en exhibiciones de corte historicista (cronologisista) y con criterios de montaje que muestran los objetos haciendo énfasis en las particularidades de cada pieza, en el DMH propone exhibiciones de corte instalativo, propiciando cortes transversales de la colección que son independientes de las definiciones de tiempo o lugar (“contemporaneidad dialéctica” según Claire Bishop) y con criterios curatoriales y experiencias más cercanas al arte contemporáneo, lo que refuerza el emparentamiento de las producciones de diseño contemporáneo (anti-diseño, diseño critico, diseño conceptual) con el campo del arte (ver Fig. 3 y 4). En este sentido es que, a pesar de la determinación arquitectónica, el DMH propone un enfoque mas experimental e involucrado con los temas de nuestro momento histórico. Es posible también que la Biblioteca de Materiales del museo y su cercanía con el ámbito académico y de formación de diseñadores en Israel contribuyan también a este enfoque.



Figura 3: Muestra “Sensing Sound”. Diseño: Anat Safran, curaduría: Lila Chitayat. / DMH.



Figura 4: Muestra “Post-fosil”. Muestra de mas de 60 diseñadores emergentes curada por Lidewij Edelkoort / DMH

El caso de los museos de diseño es interesante porque que une, de alguna forma, una preocupación etnográfica con una estética en un mismo ámbito, haciendo un señalamiento particular y problematizando las diferencias o similitudes entre artefacto y obra. Pareciera que en el DMH propone a través de su retorica “leer” a los artefactos, al museo y a las exposiciones en clave de arte contemporáneo y por lo tanto en forma estética, autónoma y metafórica independiente de la cultura o contexto histórico a la que pertenece; y al mismo tiempo como artefactos étnicos representantes de las culturas de las que provienen (sinécdoque) (BAL, 1996). Quizás la idea del “diseño” como lenguaje y origen metodológico común de la gestación de todos estos artefactos es lo que permite que esta conjunción que pareciera antagónica funcione tan naturalmente y pueda ser finalmente un recurso para el objetivo de Israel de posicionarse como un actor de peso en el campo del diseño internacional.

Listado bibliográfico

ARCSPACE, (2012). Design Museum Holon. Consultado en:

<https://arcspace.com/feature/design-museum-holon/>

BAL, Mieke, (1996). *The discourse of the museum*, en Greenberg, Reesa; Ferguson, Bruce, Nairne, Sandy (eds.), *Thinking about Exhibitions*. Routledge, Londres.

BISHOP, Claire, (2013). *Radical Museology*. Koenig Books, Londres.

DESIGN MUSEUM HOLON, (2019). *Sitio web institucional*. Consultado en:

<http://www.dmh.org.il>, Israel.

LUXURIOUS MAGAZINE, (2018). Consultado en:

<https://www.luxuriousmagazine.com/design-museum-holon-maya-dvash/>

QUINZ, Emmanuele, (2015). *Strange Design: From Objects to Behaviours*. École Notionnel Supérieure de Arts Décoratifs, École Nationale Supérieure d'Art et Design de Nancy, Université Paris8, Francia.

SORCHER, Sara, (2010). *Striking New Design Museum Opens*. ABC News. Consultado en:

<https://abcnews.go.com/Travel/israel-design-museum-holon-opens-collection-stuns-visitors/story?id=10013375>

ZANDBERG, Esther, (2017). Why Ron Arad's Design Museum Failed to Help the Israeli

City of Holon. Haaretz. Consultado en: <https://www.haaretz.com/israel-news/culture/.premium.MAGAZINE-why-ron-arad-s-design-museum-failed-to-help-the-israeli-city-of-holon-1.5440643>