

Arte y diseño industrial. Hibridaciones y conflictos

Resumen

Partiendo de la idea del carácter fronterizo del arte y del diseño industrial este artículo se centra en las hibridaciones que, históricamente, se han producido entre los objetos artísticos e industriales. Tras una delimitación conceptual se propone el concepto de *ready-made* como origen de la reflexión entre los lindes del arte y el diseño, para posteriormente verificar cómo determinadas vanguardias históricas se han interesado por este último concepto. Las vanguardias (especialmente dadaísmo, futurismo, surrealismo y constructivismo) experimentaron, de una u otra manera, un acercamiento al diseño industrial, ya sea realizando obras artísticas con elementos más o menos funcionales, o adentrándose directamente en el diseño de mueble y de producto. Relacionando el comportamiento de las vanguardias con el diseño industrial contemporáneo, en el artículo se realizan conexiones entre los objetos de las primeras décadas del siglo XX con otros de la contemporaneidad. Las conclusiones obtenidas verifican las incursiones en ambos sentidos (arte-diseño, diseño-arte), así como el carácter híbrido de la creación contemporánea.

Rosalía Torrent Esclapés

Doctora en Filosofía. Área de Estética y Teoría de las Artes

Profesora Titular de la Universidad Jaume I de Castellón. España

Correo electrónico: torrent@uji.es

orcid.org/0000-0003-1390-2401

Google Scholar

Recibido: Agosto 17 de 2017

Aprobado: Febrero 23 de 2018

Palabras clave:

Arte y diseño, diseño industrial, diseño y vanguardia, *ready-made*.



Art and industrial design. Hybridizations and conflicts

Abstract

Based on the idea of the frontier character of art and industrial design, this article focuses on the hybridizations that historically have occurred between artistic and industrial objects. After a conceptual delimitation, the ready-made concept is proposed as the origin of the reflection between the boundaries of art and design, to later verify how certain historical avant-gardes have been interested in the latter concept. These avant-gardes (especially Dadaism, Futurism, Surrealism and Constructivism) experienced, in one way or another, an approach to industrial design, either making art with more or less functional elements, or going directly into the design of furniture and products. Relating the behavior of avant-gardes with contemporary industrial design, connections are made between the objects of the first decades of the twentieth century and others of our contemporaneity. The conclusions obtained verify the incursions in both directions (art-design, design-art), as well as the hybrid character of contemporary creation.

Key words:

Art and Design, Industrial Design, Design and avant-garde, Ready-made.

La frontera

Hoy igual que ayer, muchos diseñadores industriales no tendrían inconveniente alguno en definirse —también— como artistas. A pesar de las significativas diferencias que separan una y otra forma de construir el objeto, el mundo del diseño se siente cercano al del arte. Sin embargo los artistas, contrariamente a los esfuerzos *democratizadores* de algunas vanguardias, han seguido durante mucho tiempo considerándose a sí mismos como los depositarios de la trascendencia y por lo tanto ajenos a los procesos industriales del diseño. Aunque durante los años 80 del pasado siglo XX y en ciertos momentos del siglo XXI, las cosas (seguramente con el recuerdo de las vanguardias) parecieron cambiar; lo cierto es que los artistas raramente han admitido contactos con otras disciplinas con las cuales, empleando una terminología wittgensteiniana, guardarían un “aire de familia”. El arte, lo queramos o no, sigue —en el imaginario colectivo— vinculado a una idea de excelstitud que no quiere compartir linaje con los recién llegados a la esfera creativa.

No obstante, a pesar de los distintos lenguajes del arte y del diseño, a pesar de sus maneras distintas de utilizar la materia, artistas y diseñadores tienen muchos puntos de confluencia. Tanto en una como en otra dirección (desde el arte hacia el diseño, como —sobre todo— desde el diseño hacia el arte) se producen contactos e hibridaciones que originan objetos que bien podríamos denominar “límites” o “de frontera”. En este texto pretendemos mostrar que, a pesar de las diferencias que delimitan los ámbitos creativos del arte y del diseño, la frontera entre ambos es porosa; pues permite que la creatividad se filtre desde ambos campos creando una serie de productos híbridos en territorios compartidos por ambas disciplinas.

Por otra parte, no es el arte el único de los lindes del diseño: cabe recordar muy especialmente a la artesanía, su auténtica predecesora y con quien guarda

estrechas relaciones. La humilde artesanía fue quien se ocupó de procurar objetos funcionales a los seres humanos hasta que la industria le sustrajo tales competencias; quedando hoy, paradójicamente, más vinculada al ámbito del producto ornamental. También podríamos establecer confluencias del diseño con la arquitectura, ingeniería u otras disciplinas más o menos afines, pero de momento nos interesa observar la ya enunciada correspondencia entre el diseño industrial y el arte. Una correspondencia que parece tener una palabra mágica para anularla: la función.

Para distinguir el diseño del arte, la función es a menudo el primer argumento evocado. Noción elaborada por los arquitectos modernos, el arte la utiliza para consolidar su frontera con el diseño. Sin embargo, el proceso a la inversa no se verifica: cuando el diseño no cumple una función o no se refiere a ella simbólicamente, no se transforma en obra de arte y el recurso a la función de un artista no hace de él un diseñador. (Midal, 2005, p. 13)

En efecto, la función es el caballo de batalla y el argumento principal que se utiliza para separar arte y diseño. Pero la cita anterior ya nos advierte de las paradojas de tal presunta evidencia. Su pérdida o adquisición no convierten automáticamente a un objeto artístico en uno de diseño o viceversa. Es algo más lo que les separa, y también algo más lo que les une; y —sobre todo— es muy significativo el carácter híbrido que, desde la vanguardia y hasta la contemporaneidad, han adquirido ambos tipos de objetos.

114

Habíamos dicho que los diseñadores no dudan en señalar sus coincidencias con los procedimientos artísticos. Pero debemos precisar que tampoco es un sentimiento unívoco entre ellos; de hecho, las distintas generaciones de racional-funcionalistas han minimizado o negado similitudes o contactos. Bruno Munari, en 1971, en *Artista y designer*, quiso dejar sentada la diferencia entre arte y diseño industrial. Hablaba, entre otras cosas (además de la “eterna cuestión” de la función), de la pieza única propia de los procedimientos artísticos frente a la producida por la seriación industrial, de subjetividad

frente a objetividad, de belleza frente a uso y del estilo personal del artista frente a la renuncia de tal estilo en el diseñador: “siempre queda el hecho palpable de que un auténtico diseñador jamás intenta tener un estilo” (p. 56), decía. A su vez, afirmaba el afán de perdurabilidad del artista cuyo objetivo sería trascender en la gran colección o en el museo.

Son estas últimas (la cuestión del estilo y de la trascendencia) dos premisas que el tiempo se ha ocupado en desmentir. Reconocemos por sus características formales y de contenido (esto es, por su estilo) las obras de muchos diseñadores; con solo verlas sabemos el autor o autora que hay detrás de ellas. Mucho se ha reflexionado sobre esta cuestión desde la teoría del diseño. Baudrillard (1968), por ejemplo, se refería a la “falta de estilo” del mobiliario contemporáneo; atribuyéndolo, no obstante, a la carencia de espacio, que desencadenaría un mueble transformable y por lo tanto estrictamente funcional y sin adorno:

es la pobreza la que da lugar a la invención. Y si el antiguo comedor estaba cargado de una pesada convención moral, los interiores “modernos”, por su ingenio, dejan la impresión, a menudo, de ser expedientes funcionales. La “falta de estilo” es, en primer lugar, una falta de espacio, y la funcionalidad máxima una solución desdichada. (p. 15)

Empero, líneas antes, el propio Baudrillard (1968) decía: “al mismo tiempo que cambian las relaciones del individuo con la familia y con la sociedad, cambia el estilo de los objetos mobiliarios” (p. 15). Esto es, atribuye estilo a los nuevos objetos funcionales. Al fin y al cabo, en la primera de las citas que acabamos de reproducir, “falta de estilo” aparecía entrecomillado por el propio autor. La funcionalidad, así, también sería un estilo.

Por otra parte, y volviendo a los lugares de exhibición de las obras, resulta lógico que la de arte culmine su recorrido en una gran colección o en museo; mientras que el objeto de diseño no tendría, en principio, que llegar hasta sus salas. Y sin embargo ha llegado. De hecho, hacía años que lo estaba cuando

Bruno Munari lanzaba sus alegatos diferenciadores. El primer museo de arte contemporáneo del mundo, el MoMA de Nueva York, muy pronto fue también museo de diseño. Su autoridad incontestable hizo que muchos comenzaran a percibir el mundo del objeto industrial de un modo diferente, contemplando en ellos la función estética antes que la función práctica que le es inherente. Paola Antonelli (2003) —*curator* de la inmensa colección de diseño de la que dispone el MoMA— mientras sostiene que “la colección de objetos de diseño del Museo de Arte Moderno representa el principal conjunto de este tipo en el campo del diseño en el siglo XX” (p. 11), continúa diciendo —muy significativamente— que “las decisiones autoritarias de los curadores del Museo, en casi setenta y cinco años, no han hecho sino situar el diseño industrial moderno entre las artes y proporcionar las premisas sobre las cuales otros deben medirse a sí mismos” (p. 11).

Y así es, hoy el diseño (o al menos una parte significativa del mismo) entra en los circuitos de exhibición artística sin ningún tipo de problemas. También es cierto, no obstante, que se han creado nuevos espacios destinados específicamente al diseño industrial. Hoy existen museos monográficos dedicados a esta disciplina, lo que de alguna manera les estaría confiriendo un estatus diferenciado del artístico; sosteniendo así su individualidad. Algunos de estos museos son ya verdaderos ‘clásicos’ tal como el Vitra Design, creado por la marca de muebles que le da su nombre: Vitra. Situado muy cerca de la ciudad alemana de Basilea, concretamente en Weil am Rhein, está ubicado en un singular edificio de Frank Gehry en una zona en la que han intervenido con sus construcciones otros arquitectos tal como Zaha Hadid, en lo que se pretende sea una especie de museo arquitectónico al aire libre.

En cualquier caso los objetos de diseño siguen conviviendo, en lugares como el MoMA de Nueva York o el Centre Pompidou de París, con los artísticos. Podemos así decir que los planteamientos de Munari, que sentaron escuela,

chocan con el mismo desarrollo del diseño industrial, el cual ha ocupado espacios a los que, al menos en teoría, no estaba destinado. La porosidad de la frontera entre arte y diseño propicia que, aunque las diferencias que señala Munari entre estos dos ámbitos resultan en términos generales clarificadoras, no haya ninguna en particular para la que no puedan encontrarse significativas excepciones. En cuanto al *design-art*, el diseño que parece arte (y que por lo tanto ocupa su lugar en los museos de arte) ha llegado para quedarse; esto es una realidad que no podemos obviar, quizá porque: “el diseño-arte es finalmente a la industria lo que la alta costura es a la moda: un horizonte que abre nuevas vías al prêt a porter” (Pok, 2010, p. 210).

Lo que dice el *ready-made*

En las primeras décadas del siglo XX el arte experimentó una convulsión sin precedentes; los movimientos artísticos se sucedían los unos a los otros intentando deshacerse de las herencias pasadas. Uno de sus cambios más significativos provino de su interconexión con los objetos industriales. El crítico de arte Harold Rosenberg sancionó que una de las características de la vanguardia había sido convertir las obras en *objeto de ansiedad* (*The anxious object. Art today and its audience*, 1964). Con esta construcción terminológica se describe un tipo de objetos ante los cuales dudamos de si realmente nos encontramos frente a obras de arte. Y en esta indeterminación juega un papel muy importante el que se mezcle el arte con el objeto industrial; o que este último, directamente, alcance el estatus artístico. Si un *ready-made* de Duchamp causa inquietud es por su fusión con el objeto *desacralizado* propio de la industria.

El caso de los *ready-made* sería uno de los primeros en los que se da una hibridación entre arte y diseño, si bien esa hibridación no se produce en el objeto en sí (*La fuente* de Duchamp sigue siendo un urinario, por lo tanto

un objeto industrial) sino en el modo en el que se quiso exponer (como una obra de arte más) y en la consiguiente mirada del espectador, aturdido ante el objeto cotidiano que se le ofrecía en el espacio del museo. En todo caso, es cierto que, en este caso, el arte se dirigió a la industria para robarle sus productos y llevárselos a su terreno. También es verdad, por otra parte, que se hizo todo lo posible para que esta *f fuente* fuera expulsada del lugar del arte (recordemos el incidente que se produjo en torno a su ubicación, que derivó en su extravío temporal). Hoy, quizá, y como observa García Canclini (1990) en su emblemático texto sobre las culturas híbridas, acabadas las vanguardias artísticas quedan tan solo “los rituales de innovación” (p. 42); pero en cualquier caso sirvieron, precisamente, y entre otras muchas cosas, para dar fe de un inevitable contagio entre esferas que antes nunca se habían encontrado.

La trascendencia de obras como la que acabamos de citar fue definitiva en el desarrollo de la creación contemporánea. Desde entonces, numerosos artistas y críticos han seguido su estela y han reflexionado sobre el impulso que la motivó. Una exposición en la galería Francis M. Naumann de Nueva York, *Marcel Duchamp Fountain: An Homage*, reformula y recuerda aquella fuente en el mismo año (2017) en el que se cumplían 100 años de su frustrada presencia en la exposición de la Sociedad de Artistas Independientes de Nueva York. Creadores internacionales se sumaban al recuerdo y revisión de la emblemática pieza. Entre ellos Kathleen Gilje que con su *Sant’Orinale* (figura 1) la santifica directamente, introduciendo sobre el urinario su correspondiente aureola como si de la cabeza de un santo se tratase. Un objeto de diseño tridimensional estaba en el origen de la idea de Duchamp. Gilje, por su parte, la lleva a la bidimensión en un trabajo de tipo pictórico. Conocida sobre todo por la apropiación que efectúa de las obras de los antiguos maestros (en las que encaja algún rasgo que las identifica como propias del momento actual), la artista ironiza sobre un trabajo cuyo recorrido no habría podido sospechar el artista francés. Lo que él lanzó como una provocación, fue santificado por

la modernidad estética y convertido en uno de los mayores iconos artísticos del siglo XX.

En la misma exposición encontramos objetos muy diferentes, que utilizan —como lo hiciera Duchamp— el objeto propiamente industrial. Es el caso de Ai Weiwei, cuya obra consiste en una taza de wáter en cuyo interior aparece un montón de piezas de Lego, amenazando con un inminente atasco de las cañerías (figura 2). Él y Gilje tienen en común la actitud de la ironía, pero su forma de ejercerla es muy diferente; puesto que mientras ella *retrata* el objeto como si se tratara de un santo, Weiwei utiliza al *ready-made* al estilo de Duchamp. Y no tiene reparo en firmar con el R. Mutt famoso de este autor, aunque esta vez fechado en 2015. En su caso, como en el del dadaísta, la sensación de *objeto de ansiedad* del que hablara Rosenberg se magnifica. De nuevo nos encontramos, tan solo, con el objeto industrial sin manipular (en este caso dos: el wáter y las piezas de juego). El hecho de estar en una galería de arte (y de aparecer firmado, aunque sea con la copia de un nombre inventado) es lo que nos da la pista para interpretarlo desde el arte; descartando la idea, de que uno de nuestros hijos haya decidido jugar con sus construcciones de Lego en el cuarto de baño.



Figura 1. Kathleen Gilje, *Sant'Orinale*.
Fuente: galería Francis M. Naumann, 2017.



Figura 2. Ai Wiewei, *Lego*.
Fuente: galería Francis M. Naumann, 2017.

El *ready-made* dejó una impresionante estela en el concepto de hibridación. Lo retoman los diseñadores de los años 50, especialmente de la mano de los italianos. Si Duchamp, en 1913, había montado una rueda de bicicleta sobre un taburete (e “hizo arte”); Achille y Pier Giacomo Castiglioni, en 1957, se apropiaron de un sillín de aquel medio de locomoción —lo unieron a una base metálica semiesférica por medio de un cilindro también metálico— e “hicieron diseño” (figura 3). ¿Qué diferencia hay entre este objeto y los *ready-made*?, ¿por qué uno es arte y otro diseño? Obviamente el segundo es funcional y el primero no, pero la respuesta última está en el motivo por el que fueron creados. Al fin y al cabo, también *La fuente*, en un lugar adecuado, hubiera sido perfectamente funcional.



Figura 3. Achille y Pier Giacomo Castiglioni, taburete *Sella*, 1957.
Expuesto en el 2013 en la Triennale Design Museum di Milano.
Fuente: Wikimedia Commons. Autor: Andrea Pavanello.

El siglo XX nos devuelve múltiples posibilidades de la utilización artística del *ready-made*, algunas de ellas con un evidente contenido social. El colectivo Basurama, en el *Proyecto experimental RUS (Residuos Urbanos Sólidos)*, gestionado a partir de 2008 en Latinoamérica, reelabora residuos industriales (esta vez extraídos de la basura) para transformarlos en objetos artísticos. En Santo Domingo, el colectivo realizó una acción que consistía en coger 5000 garrafas de color azul de los vertederos (trabajando como los *buzos* —las personas que se dedican a separar materiales en los basureros de la ciudad—) y disponerlas en forma de ola gigantesca; la obra se llamó *Tsunami de basura* (figura 4). Toda una lección de compromiso para un resultado artístico. En otra acción realizada en Lima, su objetivo fue otro: a partir del empleo de neumáticos y cuerdas diseñaron unos juegos infantiles con una fantástica acogida por parte de sus usuarios, los niños y niñas que no necesitaban de materiales nobles para columpiarse y divertirse. Ambos proyectos se realizaron en 2010. El primero daba como resultado una obra visual de carácter artístico, el segundo una obra para ser usada: las dos estaban realizados con materiales de desecho industrial. La función se establecía como la principal diferencia. En todo caso, para Basurama, se trataba ante todo de una propuesta social y colaborativa.

122

La reutilización de materiales tiene sentido a diferentes niveles: por un lado permite investigar los residuos que se producen en cada lugar y la gestión que se hace de ellos, poniendo de relevancia el sistema de consumo de cada país y los actores que participan en la cadena. Por otro lado, permite realizar proyectos de bajo coste sin una inyección económica fuerte, lo que facilita que las personas que participan puedan mantener, crear o reproducir sus propios proyectos, sin necesidad de apoyo exterior. (Basurama, 2011, p. 12)

Allan Kaprow, bastantes años antes, concretamente en 1962, había realizado, también con ruedas, una proposición semejante. Disponiendo neumáticos en el patio de una finca vecinal, hacía que los niños jugasen por los vericuetos que describían; mientras que los mayores disfrutaban igualmente de ese

espacio inusual recorriendo sus calles de goma. Su objetivo era, como en su momento lo fue de los románticos, lograr la fusión del arte y de la vida. O quizá tendríamos que decir del diseño y de la vida. Los límites, como vemos, se difuminan constantemente.

El diseño tiene una innegable dimensión estética, lo cual no quiere decir que sea arte, del mismo modo que el hecho de que el arte tenga una vertiente comercial no significa que sea economía. Pero ello tampoco implica que arte y diseño sean disciplinas contrarias, que no puedan compartir algunas características comunes, que no se pueda transitar alternativamente —e incluso a la vez— por ambos territorios, o que no puedan surgir hibridaciones de ambos. (Marín y Torrent, 2016, p.25)



Figura 4. Basurama, *Tsunami de basura*.
Fuente: basurama.org.

Las apreciaciones anteriores nos llevan a una precisión: *ready-made* y *objet trouvé* no son exactamente lo mismo, aunque en ocasiones se utilicen como sinónimos. El primero alude al objeto prefabricado y el segundo al objeto encontrado: una de sus diferencias, por tanto, sería el carácter de artificialidad

inherente al *ready-made* pero no necesariamente al *objet trouvé*. El arte ha incluido unos y otros en sus producciones. Ya hemos visto la incorporación de los prefabricados, pero también ha incluido en él, especialmente con el *Land Art*, elementos propios de la naturaleza; siendo consciente de que las obras trabajadas con ellos tendrán un carácter efímero. Por su parte, el diseño puede también utilizar, por la vía del reciclaje, objetos encontrados —tanto industriales como provenientes de la naturaleza—. Algunos de ellos, al igual que el arte, tendrán fecha de caducidad; y no nos referimos a la obsolescencia programada sino a la utilización consciente de materiales no duraderos. En un momento, arte y diseño se acercaron en su deseo de contingencia. Aunque no siempre el material de desecho del que se parte implica, a su vez, el deseo de un diseño efímero. En el caso de Piet Hein Eek, quien trabaja con materiales reciclados, se produce la paradoja de que un humilde taburete puede venderse por cerca de 300 euros —y desde luego no parte de la idea del “usar y tirar”—. Como curiosidad diremos que, durante el 2014, algunas de las más significativas pinturas del Rijksmuseum de Ámsterdam fueron estampadas sobre algunos de estos taburetes (figura 5). No sabemos su precio.



Figura 5. Piet Hein Eek, *Plywood Print Stool collection*, 2014.
Fuente: Elle Decoration.

Los hilos de la vanguardia. El diseño y sus reflejos

Hemos establecido el primer hilo de la relación arte-diseño a partir del concepto de *ready-made* que concibió el Dadá. A continuación, veremos cómo las vanguardias históricas propician una confluencia de los cauces creativos del arte y del diseño que en algunos casos se prolongan hasta el día de hoy. Partiremos de una de las primeras vanguardias, el futurismo. “El gran libro del Futurismo enseña a improvisarlo todo, incluso a Dios” (1922, p. 999), señalaba Marinetti en *Los indomables*; una novela tan cruel como desconocida en países hispanohablantes a pesar de su no tan lejana traducción. El movimiento futurista, que precedió a Dadá y continuó cuando este ya había desaparecido, es una de las vanguardias que esta vez sí conseguiría hibridar arte y diseño en los propios objetos —a través, sobre todo, de las obras de Giacomo Balla—. En la novela que acabamos de mencionar vemos reafirmadas las bases sobre las que se asentó su manifiesto fundacional de 1909, en donde se reivindicaba el valor de la máquina. Los indomables, sus protagonistas, oyen las palabras de queja de unos hombres que desde la monotonía de sus trabajos reivindican el valor de la fantasía para la construcción de máquinas nuevas que les permitan alimentar su imaginación.

— ¡Quiero cambiar de trabajo! Quiero construir hoy un motor, mañana una hoz, pasado mañana un fusil.

— Estoy cansado de manejar una máquina inventada por otros; ¡quiero inventar y construir una máquina nueva!

— Sí, sí, ¡quiero inventar! Todos queremos un trabajo propio, inspirado. Cada uno debe crear y fabricar lo que le guste. ¡A su capricho! ¡Muerte a la monotonía!

— ¡Viva la fantasía! (Marinetti, 1922, p. 989)

El futurismo anula el antropocentrismo para desplazarse a un mundo tecnocéntrico. La máquina —se diría— antes que el arte. Pero los futuristas no eran ingenieros sino artistas; de ahí las contradicciones que guiaron su producción. Primero fueron sus pinturas, esculturas y proyectos arquitectónicos, luego los objetos de diseño. Ellos son, al fin y al cabo, “artistas que diseñan”; lo cual justifica el carácter híbrido de los objetos que crearon. El futurismo, en el ideario literario y artístico, estuvo en las respectivas manos de Marinetti y Boccioni; aunque en el diseño debemos fijarnos en la síntesis que realizaron Balla y Depero en el *Manifesto 100. Ricostruzione futurista dell’universo*, firmado por ambos en 1915. La aspiración de movimiento hacia un arte total, incluiría la transformación radical del ambiente en el que vivía el ser humano: desde la decoración a la moda y por supuesto al objeto cotidiano. Así, Balla proyectaba la casa con fórmulas de mobiliario e interiorismo inéditas; mientras Depero producía textiles, muebles o juguetes, con las dinámicas líneas básicas y colorido del futurismo.

A estos artistas-diseñadores se remitió el “Nuovo futurismo” fundado en Milán en 1983 alrededor de la figura del crítico y galerista Luciano Inga-Pin, quien actuó de eje vertebrador de unos artistas que reivindicaban el futurismo a través de su vertiente artístico-funcional. Renato Barilli, otro de sus primeros abanderados, programó casi treinta años más tarde, en 2012, la exposición “Nuovo Futurismo. Ridisegnare la città”. Muy significativamente, además de los componentes del grupo, integró en ella a Alessandro Mendini y Ettore Sottsass; dos adalides del movimiento posmoderno. Los futuristas, en diseño, fueron los primeros posmodernos: ellos hicieron explotar el color en los muebles, ellos dinamitaron la rectitud de la línea y desdeñaron la funcionalidad. Su adscripción ideológica (recordemos la simpatía de muchos de sus miembros al fascismo) les mantuvo durante mucho tiempo en la oscuridad y solo en los años 80, ya enfriados los ecos de la brutal contienda mundial, volvieron a la luz rescatados (muchas veces sin nombrarlos) por los posmodernos.

En la década de los 80 se produce una vuelta al pincel y al soporte tradicional, al tiempo que se intensifican las relaciones arte-tecnología. Pero, sobre todo, asistimos al cénit de la posmodernidad. El mundo se *posmodernizó*. Renato Barilli, en 1987, daba las claves de la nueva época creativa en la que se percibían “figuras y colores, emociones y valores decorativos” (p. 44). Una de sus características fundamentales fue el recurso al citacionismo, interpretado como una fórmula para volver a imágenes del pasado desde posiciones desacralizadoras en las que triunfaban *revivals* y eclecticismos. Fue una época en la que a muchos artistas les atrajo el diseño; mientras que los diseñadores parecían empeñados en entrar en la historia del arte. Así lo podemos constatar en las propuestas del artista Tony Cragg, que se emparentaban con el mundo del objeto. Sus objetos (figura 6) y los objetos de Sottsass (figura 7) (arte y diseño, respectivamente) eran coincidentes en la espectacularidad, en el citacionismo y en el olvido de la función. Por otra parte, la confluencia de arte y diseño que tuvo lugar en los posmodernos 80 —como era previsible en una sociedad desencantada y al mismo tiempo satisfecha de sí misma— estuvo impregnada de la esencia superflua del *kitsch*; puesto que, como dice Abraham Moles (1971), si bien esta tendencia es eterna,

tiene, sin embargo, sus periodos de prosperidad relacionados, entre otras cosas, con una situación social, con el acceso a la abundancia [...]. El kitsch se muestra vigoroso durante la promoción de la cultura burguesa, en el momento en que esta cultura asume el carácter de opulenta, es decir, de *exceso de los medios* respecto de las necesidades, por lo tanto de una gratuidad limitada. (p. 10)



Figura 6. Tony Cragg, *St. George and the Dragon*, 1984. Metal, plástico, y madera.
Fuente: Arts Council Collection. Southbank Centre, London © the artist.

128

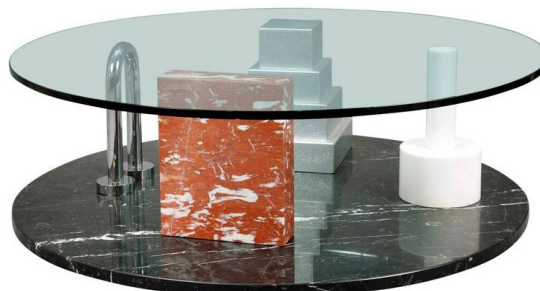


Figura 7. Ettore Sottsass, *Park*. Mesa de café, 1983. *Fuente:* 1stdibs.

El último punto de este artículo nos llevará a dos movimientos de vanguardia que conjugaron, a su manera, arte y diseño: surrealismo y constructivismo; o lo que es lo mismo: fantasía frente a programa. El surrealismo, aun careciendo de una vertiente programática sobre diseño, convulsionó el mundo del objeto al que le confirió la capacidad de ser depositario de nuestros sueños; al fin y al cabo su origen parece que estuvo en uno de su creador, André Breton, que un día soñó que estaba en un mercado y encontró allí un extraño libro cuyo lomo tenía la forma de un gnomo y cuyas páginas eran de gruesa lana negra. Al despertarse lamentó no poder adquirir, en una tienda habitual, un objeto como este. Por ello impulsó al grupo surrealista a crearlos, y no solo libros sino todos aquellos objetos extraños que solo la imaginación alcanza a producir. Dalí fue, en este aspecto, su máximo referente. Y Meret Oppenheim, la autora de uno de sus iconos: la *Taza de piel*, de 1936.

Herederos del Dadá, los surrealistas rompen también con este movimiento en lo que se refiere a los planteamientos de los objetos. Romper con Dadá, abandonarlo todo, dejar Dadá... el célebre proceso a Barrès que significó el principio del fin del dadaísmo, fue algo más que un juego dialéctico entre el nihilismo de Tzara y la construcción del método de conocimiento de Breton. Frente a la negación dadaísta el surrealismo quiso construir un sistema para explorar el mundo del inconsciente, la maravilla y el sueño. Rompieron con Dadá también con unos objetos cuya máxima ambición era el ensueño, frente a la provocación (que incluso consideraron estéril) del movimiento al que perteneció Duchamp.

Todas las cualidades del mundo surreal las observamos en un Dalí que extrae de sus cuadros o esculturas los motivos que luego transforma en objetos “de diseño”. Los cajones o apoyos que aparecen en sus lámparas ya estaban antes en sus obras pictóricas, así como su sofá *Labios* (que luego reeditaría, modificado, junto a Óscar Tusquets) provenía del retrato de Mae West. La

conversión de ese retrato en pieza de diseño fue materializado por uno de sus amigos de la época parisina, Jean-Michel Frank, quien lo hizo exponer en la muestra surrealista de 1938. El grupo comandado por Breton hacía tiempo que había otorgado al objeto de diseño el mismo estatus del que gozara el artístico. Ciertamente que la función era lo de menos, pero es que para ellos el concepto de función no tenía nada que ver con lo que en aquellos mismos años planteaban los herederos de la Bauhaus.

La palabra surrealismo ha entrado a formar parte del léxico cotidiano, hoy nadie diría que se trata de un neologismo. Había llegado para quedarse. En los años 70 tuvo su hibridación con el arte *pop* en el llamado *arte Lowbrow* o *surrealismo pop*, propio de la cultura *underground* surgida en Los Ángeles. Aunque su dimensión *kitsch* parecía negar la magia surreal, lo cierto es que tenía recuerdos del movimiento. En diseño hicieron sobre todo juguetes, algunos de ellos con los innegables rasgos del movimiento bretoniano. Pero se desbocaron en el sentido de la broma. En general, el surrealismo ha tenido un amplio recorrido en el diseño que parece arte. Su huella se encuentra en muchas piezas de diseño contemporáneo: las que utilizan la metamorfosis, la extrañeza, las que se introducen en un mundo onírico, las que adoptan proporciones inusuales entre sus partes. Es el caso de la joven coreana Lila Jang, definida por algunos como escultora y por otros como diseñadora; o la del mini-grupo de diseñadores españoles residentes en Londres, *El último grito* (figura 8), que tan bien saben transformar los ambientes en estructuras oníricas. Mencione aparte supondría, para el diseño surrealista, la trasposición del juego literario y pictórico de “al cadáver exquisito” al objeto. Los ‘cadáveres’, sucesiones de palabras o grafismos en los que los participantes desconocen lo que se ha escrito o pintado anteriormente, tienen su juego paralelo en experimentos como el que realizaron una treintena de estudiantes suecos que crearon sillas mediante la propuesta surreal: cada uno diseñó una pata, un respaldo, el asiento de una silla, que luego unieron en singular espectáculo.

También muy significativas, en otro orden de cosas, las lúdicas metamorfosis de Carelman con sus objetos imposibles. Hijo díscolo del surrealismo, anula cualquier posible función en ellos a la par que intenta explicar con humor las ventajas de unos productos sin lógica funcional alguna.

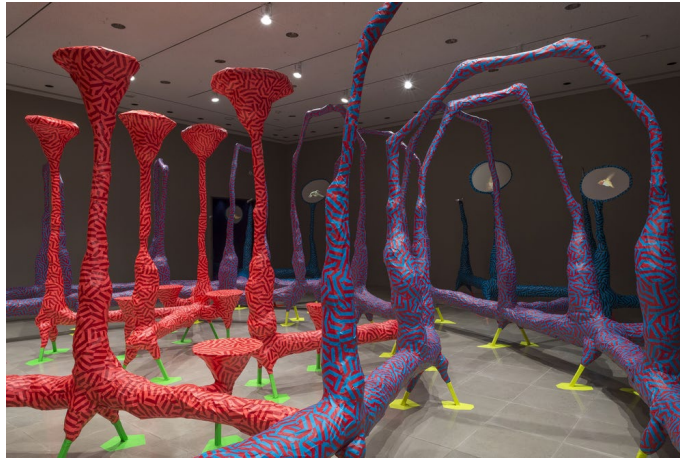


Figura 8. El último grito, *Garden Object*, 2014. Fuente: Nash Baker.

Los surrealistas llegaron al diseño por vía de la imaginación; los constructivistas por convicciones ideológicas. La tendencia funcionalista del movimiento ruso, defendida entre otros por Rodchenko y Tatlin, predominó sobre la partidaria del “arte puro” respaldada por Pevsner y Gabo. Es muy conocido el enfrentamiento que se produjo entre estos últimos (firmantes del *Manifiesto realista*) y Rochenko (autor del *Productivista*). Arte como valor absoluto frente a la idea de un arte al servicio de la comunidad, esto es, de un arte transformado en función. Surgido en Rusia a fines de la segunda década del siglo XX, la nueva vanguardia tuvo como primer antecedente al suprematismo de Malevich.

Abandonando la figuración, este pintor comienza a elaborar pinturas basadas en relaciones geométricas y de color. Cada vez más presionado por un ambiente que rechazaba estas propuestas consideradas burguesas, pasa a un proyecto tridimensional a través de los objetos de uso. Pero estos se realizaron sin atender a cuestiones funcionales, desdiciendo el principio funcional del diseño y acercándose —de nuevo— al arte.

Aleksei Gan (1922) pensó que la Revolución había liberado al constructivismo. Pero la revolución no lo liberó: le llevó al diseño o al exilio, pero no lo liberó. Los artistas de aquel momento se encontraron ante un fuerte dilema: dejar el arte abstracto (por su falta de explicitud revolucionaria) y pasar al diseño y arquitectura; o abandonar el país. Entre los que se quedaron estaban Rodchenko, Lissitzky y Tatlin, aunque a pesar de todo muchos de sus proyectos continuaron en la órbita artística. La gramática aprendida nunca dejó de acompañarles y en las piezas del mobiliario del Club de los trabajadores de Rodchenko se leía el programa esculto-pictórico del constructivismo. E incluso la utopía alcanzó a algunas de sus creaciones: recordemos en este sentido el precioso proyecto de Tatlin para el monumento a la III Internacional. Sus ideas, necesariamente, tenían que tener un largo recorrido en el futuro. La Bauhaus no se entendería sin el constructivismo ruso.

132

“Hubo un tiempo, a comienzos del siglo XX, en Rusia, en el que los artistas pensaban que necesitaban diseñar, mientras que hoy en día muchos diseñadores creen que necesitan crear arte”. Estas palabras son del diseñador David Amar (2013), quien en su proyecto *The Constructivists* (figura 9) explora el modo de relación entre el arte y el diseño a partir de la reinterpretación de pinturas rusas de aquel momento histórico. Es uno de los ejemplos de cómo las ideas constructivistas (que junto a las cubistas han impregnado las propuestas racionalistas del diseño del siglo XX) continúan en el ideario del diseño contemporáneo. Junto a ellas, y con una fuerza tremenda, se sitúan las

del neoplasticismo; que en principio se vio como una variante del movimiento ruso hasta demostrar su original idiosincrasia. Seguramente es la más pura unión entre arte y diseño. Partiendo de la sintaxis de Mondrian, Rietveld elabora unos objetos tan abstractos como los principios de los que parte pero sin abandonar la funcionalidad. Su obra más conocida, la “silla roja y azul”, había sido diseñada con la prevalencia del ángulo recto; aunque se enriqueció con color tras conocer la obra de Mondrian. Hoy, el ángulo y los colores primarios más los neutros del neoplasticismo están en todos los lados: desde las zapatillas *Converse* hasta el mueble o el *Food Design* de Caitlin Freeman, cuyos mondrianos pasteles podemos degustar en el MoMa. De alguna manera esta tendencia a recurrir a elementos creativos propios de corrientes artísticas pretéritas es un rasgo característico de un citacionismo que se afianzó en la posmodernidad.

Decía Pere Salabert (1989), en este sentido,

Citacional antes que situacional, lo postmoderno es un movimiento de recuperación y *recollage* que no se atiene —ley del optimismo y la autoconfianza— a esquemas previos o a esquemas de montaje. Así es como la recreación por citas fragmentarias y descontextualizadas, texto de pedazos en desorden, superficie de remiendos, pasa por ser (y es) efectiva creación. Se trata en verdad de un estilo deslizante y paródico para derivar por el mundo, para simular en él la insinuación de otra simulación; una ley combinatoria de pliegues y de adminículos de moda: huella superficial del simple vagabundeo del simulacro que se transforma en espectáculo y en liturgia. (p. 2)

El citacionismo no ha cesado de estar presente en el diseño del siglo XXI; un diseño que traspasa la rigidez de las fronteras para entregarse a una creatividad —pura o híbrida— sin prejuicios. A semejanza de la definición de arte de que en su día hiciera Dino Formaggio (1981) y que aseguraba que el arte era lo que las personas consideraban que era arte, hoy en día, quizá podamos decir también que diseño es aquello que los seres humanos creen que lo es.



Figura 9. David Amar, serie *The Constructivists*, 2013.
Fuente: Amar (2013).

Referencias

- Amar, D. (2013). *The Constructivists by David Amar*. *Disegno*. Recuperado de <https://www.disegnodaily.com/article/the-constructivists-by-david-amar>.
- Antonelli, P. (2003). *Objets of Design from the Museum of Modern Art*. New York, USA: MoMA.
- Barilli, R. (1987). *Il ciclo del postmoderno. La ricerca artistica negli anni'80*. Milano, Italia: Feltrinelli.
- Baudrillard, J. (1968). *El sistema de los objetos*. Ciudad de México, México: Siglo XXI.
- Basurama. (2011). *RUS. Residuos Urbanos Sólidos. Basura y espacio público en Latinoamérica, 2008-2010*. Salamanca, España: Editorial Delirio.

- Formaggio, D. (1981). *L'arte come idea e come esperienza*. Milano, Italia: Mondadori.
- García Canclini, N. (1990). *Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. Ciudad de México, México: Grijalbo.
- Gan, A. (1922). *El constructivismo*. Barcelona, España: Editorial Tenov.
- Lafargue, B. (1996). L'art postmoderne du kitsch ou le melange des genres et des gouts. En VVAA, *Lo bello, lo kitsch y lo distante*. Lejona, España: Universidad del País Vasco.
- Marinetti, F. (1922). *Gli Indomabili*. Milano, Italia: Mondadori.
- Midal, A. (2005). Design et art: à la conquête de l'ouest. *Parachute*, 117.
- Moles, A. (1971). *El kitsch. El arte de la felicidad*. Barcelona, España: Paidós.
- Munari, B. (1971). *Artista y designer*. Bari, Italia: Editori Laterza.
- Marín, J.M. y Torrent, R. (2016). *Breviario de diseño industrial. Función, estética y gusto*. Madrid, España: Cátedra.
- Pok, M. (2010). Design et art: un mariage arrange. En H. Bouchez et al., *The Fabulous Destiny of the Quotidian*. Hornu, Belgique: Musée des Arts Contemporains.
- Rosenberg, H. (1964). *The anxious object. Art today and its audience*. New York, USA: Horizon Press.
- Salabert, P. (1989). *Estética del todo o teoría de lo "light"*. Valencia, España: Fundación Instituto Shakespeare.