

Experiencias de conocimiento del diseño desde su relación con el arte

Resumen

Este artículo realiza una reconstrucción de los momentos más importantes en los que la relación diseño-arte ha permitido y permite hoy construir experiencias de conocimiento cultural, disciplinar y social del diseño mismo. Así, se analizan los diferentes momentos históricos en los que el diseño se ha expuesto ante el público o se ha enseñado en las escuelas y en los que ha tenido algún contacto con el arte, ya sea con su actividad creativa o con la intervención de espacios propios del arte.

Desde la presentación de avances tecnológicos en *The Crystal Palace*, en 1851; hasta la conceptualización y reflexión sobre futuros posibles como lo relizan hoy en día las artes mediales, se presenta la constante dialéctica que el diseño ha mantenido con el arte; que a pesar de ser una discusión de atracción y repulsión en la que se disputan cuál exhibe la experiencia sensible y cuál la experiencia técnica e instrumental, es esta relación oscilante y recurrente la que permite ver de una manera más clara que estas dos formas de percibir y producir el mundo están tan imbricadas que son insolubles y que, cuando se trata de esclarecer la experiencia de conocimiento del diseño, recurrir al arte, puede ser su mejor estrategia.

Natalia Pérez-Orrego
Master en arquitectura, arte y espacios efímeros
Profesora Universidad Pontificia Bolivariana, Medellín, Colombia.
Correo electrónico:
natalia.2361122931@ucaldas.edu.co
orcid.org/0000-0001-8527-0568

Google Scholar

Recibido: Abril 4 de 2017

Aprobado: Junio 9 de 2017

Palabras clave:
Arte, diseño, Escuelas de diseño, experiencias de conocimiento, exposición.



Design knowledge experiences from its relationship with Art

Abstract

This article makes a reconstruction of the most important moments in which the design-art relationship has allowed, and allows today, to build experiences of cultural, disciplinary and social knowledge of design. Thus, the different historical moments in which design has been exposed to the public or has been taught in schools and in which it has had some contact with art, whether with its creative activity or with the intervention of art spaces, are analyzed.

From the presentation of technological advances at *The Crystal Palace* in 1851 to the conceptualization and reflection on possible futures, as media arts does nowadays, the constant dialectic that design has maintained with art is presented in spite of being a discussion of attraction and repulsion in which they dispute which exhibits the sensible experience and which the technical and instrumental experience, It is this oscillating and recurrent relation which allows to see of a more clear way that these two forms of perceiving and producing the world are so intertwined that are indissoluble and that, when it comes to clarifying the design knowledge experience, resorting to art may be its best strategy.

Key words:

Art, design, design schools, exhibition, knowledge experiences.

Introducción

- [...] el diseño, una vez liberado de la artesanía, ha atravesado al menos tres períodos fundamentales:
- Un primer período donde el binomio forma-función era imperativo.
 - Un segundo período, el del diseño radical y las múltiples formaciones “subversivas” [...] que se alineaban contra el “calvinismo estético” de la Bauhaus y más tarde de la Escuela de Ulm.
 - Un último período, el del punto álgido de la recaída en el decorativismo y la ornamentación, que debía reconducir a un mayor equilibrio en la relación forma-función, evitando a menudo peligrosas interferencias con el Pop Art y la afirmación de un diseño excesivamente lúdico. (Dorfles, 2006, p. 26)

En consonancia con esta rápida antología del teórico italiano Gillo Dorfles, se podría entender al diseño como una disciplina intermedia entre el arte y la ciencia. Esta paradoja se podría sustentar con el hecho de que el diseño nace en el contexto hartamente contradictorio de la Modernidad, en los albores del siglo XX; de modo que en su esencia subyace y subsiste, no sin escaramuzas, esta contradicción.

El diseño ya existía, incluso, antes de ser referido como campo disciplinar¹: “El diseño [...] ha existido desde siempre en la historia de la humanidad. Es anterior a la invención de la escritura, existe desde que alguien dibujó unas líneas o unos puntos sobre trozos de hueso” (Sottsass, 2006, p. 161). Pero lastimosamente no obtuvo carácter o, al menos, una notable importancia, hasta los años 1920’s en Alemania y Rusia. A pesar de que todavía no poseía un *corpus* teórico sólido sobre el que soportar su actividad, ni un tipo específico de profesional que la ejerciera, fueron dos escuelas en estas dos Naciones las que dictaron el inicio de la disciplina del diseño; así que la mítica Escuela de la Bauhaus y la menos conocida *Vkhutemas* bolchevique trataron de dar carácter artístico a las artesanías y a los oficios, enseñando a diseñar a partir del arte. Esta primera decisión epistémica del diseño, es acompañada por

¹ Cuando se habla del diseño como campo disciplinar en este texto, se refiere al proceso de proyectación creativa de cualquier tipología de producto: industrial, gráfico, vestimentario, expositivo, interiores, por nombrar algunos; lo que no excluye que, en algunos momentos de esta reflexión, se recurra a citar ejemplos de productos particulares que definieron el curso histórico y que sirvieron para componer esta comprensión disciplinar aquí presentada.

otras experiencias en las que el diseño se acerca y se aleja del arte y que le han servido para moldear su estructura disciplinar. Las seis experiencias aquí presentadas relatan procesos de construcción, redefinición o transformación del diseño; las cuales, contempladas desde un contexto histórico que inicia con la exposición en *The Crystal Palace* y que termina (por el momento) con las instalaciones de las artes mediales, fueron definidas como: (i) aprender a ver, ver comparando; (ii) enseñar diseño a través del arte; (iii) el diseño contra el arte; (iv) conocer el diseño a través del museo; (v) subvertir el propósito utilitario del diseño y (vi) conceptualizar y reflexionar los futuros posibles: hacia la proyectación sociocultural.

Diversos autores servirán de guía para la reconstrucción y proyección disciplinar que se propone este texto: Óscar Salinas Flores, Stephen Bayley, Nikolaus Pevsner y Sigfried Giedion con textos esenciales sobre la historia del diseño industrial. Rainer Wick y Elaine Hochman quienes vieron en la Bauhaus más que un mito y desentrañaron conflictos esenciales perdidos tras la cortina de hierro, además de la relación entre esta escuela y sus —mal informados— admiradores americanos, con sus libros *La pedagogía de la Bauhaus* (Wick, 1998) y *La Bauhaus, crisol de la modernidad* (Hochman, 2002). Dagmar Rinker, quien hace un acertadísimo análisis de las implicaciones pedagógicas del programa educativo de la HfG de Ulm, en su artículo “El diseño industrial no es arte” (2008); citando con este título la célebre frase de su director más radical, Tomás Maldonado, que también aportó a esta discusión con su texto *El diseño industrial reconsiderado* (1977). Además de Otl Aicher y Gillo Dorfles, pertenecientes a la Escuela de Ulm y que han aportado a la disciplina del diseño gran parte de su *corpus* teórico; particularmente Gillo Dorfles, que ayudó a definir la situación contemporánea de la relación en debate con su texto *La ambigua relación entre arte y diseño* (2006). Otros autores como Beatriz Colomina, Alberto Corazón, David Dalton, Vilém Flusser, William Gibson, Adolfo Grisales, Ettore Sottsass, Iliana Hernández, Claudia Giannetti,

Margarita Schultz y Klaus Krippendorff, ayudaron a complementar las ideas planteadas en cada apartado del texto.

Aprender a ver, ver comparando

Aunque comúnmente se ha situado el nacimiento del diseño junto con el de la arquitectura moderna, esto no es del todo cierto; está claro que dicha relación sí existió, pero la idea y la práctica de hacer objetos (útiles o gráficos) a través de las tecnologías de la estandarización tenían larga data para inicios del siglo XX. “La eliminación del trabajo manual complicado señala el comienzo de la alta mecanización, transición que en Estados Unidos tuvo lugar durante la segunda mitad del siglo XIX” (Giedion, 1978, p. 21). Un caso ejemplar en Europa podría ser la empresa de muebles THONET que supeditó la forma de sus muebles a un proceso productivo que redujo los costos, lo que a la larga le dio la identidad a la marca y a sus productos, convirtiendo a sus sillas en las más vendidas de la historia (Salinas Flores, 1992); sin embargo THONET era un ejemplo aislado debido a que la mayoría de los fabricantes de objetos de uso cotidiano industrializados copiaban modelos artesanales y los producían en serie con materiales industriales. Esta situación se evidenció poderosamente en La Gran Exposición de Londres de 1851, que pretendió mostrar para enseñar “como una gigantesca hoja de inventario” (Giedion, 1978, p. 361) la producción industrial mundial. Según los críticos, la decadencia formal de los objetos mostrados solicitaba urgentemente la aparición de un personaje que se encargara de la función tanto como de la apariencia; un artículo de *The Times*, titulado “La infidelidad universal en los principios de diseño, decía: “la ausencia de todo principio fijo en el diseño ornamental es evidente en la Exposición [...] nos parece que los fabricantes de arte de toda Europa están totalmente desmoralizados” (Giedion, 1978, p. 362); mientras que en el *Journal of Design a Manufacturer* se afirmaba: “el gusto de los fabricantes revela falta de formación (Pevsner, 1978, p. 11). Pevsner (2003), ejemplifica

esta situación con la descripción de una alfombra presentada en *The Great Exhibition*: “la vulgaridad y el abigarramiento son su aporte original [...] nos vemos obligados a pisar sobre hinchadas volutas y a hundir el pié dentro de grandes flores desagradablemente realistas” (p. 44); más adelante, sobre un juego de jarro de plata, afirma: “[...] ningún artesano del siglo XVIII hubiera podido producir algo tan exagerado” (Pevsner, 2003, p. 45). Él mismo interpreta este fracaso estético como consecuencia del rápido desarrollo tecnológico que no dejó tiempo para adaptarlos a la cultura.

En medio de esa carrera sin respiro no quedaba tiempo para refinar todas esas innumerables innovaciones en que zozobraban el productor y el consumidor [...]. Los diseñadores de alguna reputación no habían entrado a la industria, los artistas se mantenían apartados y el obrero no opinaba en cuestiones estéticas. (Pevsner, 2003, p. 48)

De todas maneras, el haber evidenciado estas falencias estéticas tuvo un lado positivo, “la *Great Exhibition* habría sido importante por haber contribuido a revelar la degradación estética de los objetos, en el momento de paso de la artesanía a la producción industrial” (Maldonado, 1977, p. 32). La premisa de la exposición era “aprender a ver, ver comparando”. Y Henry Cole, su principal promotor, actuando en consecuencia, inauguró el que sería más tarde el *Victoria and Albert Museum* con objetos de arte decorativo pretendiendo conservar el principio rector de La Gran Exposición de Londres (figura 1); más adelante propondría una serie de cursos de dibujo que derivarían en el *Royal College of Arts*, la primera escuela de diseño de Inglaterra (Giedion, 1978).



Figura 1. La Gran Exposición, Londres 1851, pabellones de *The Crystal Palace*.

Otra consecuencia de La Gran Exposición de Londres fue la aparición de la crítica romántica, particularmente representada en el movimiento *Arts and Crafts*; movimiento liderado por John Ruskin y William Morris, los prerrafaelistas —como también se hicieron llamar— proponían que se debería volver a la lógica de producción medieval, encontrando en el arte y las manufacturas góticas su inspiración para ir lanza en ristre contra la mecanización de la producción de objetos y edificios (vale la pena recordar que *The Crystal Palace* fue el primer edificio completamente prefabricado de la historia de la arquitectura). Lastimosamente para el movimiento *Arts and Crafts* sus premisas se entendieron como anacrónicas, en un contexto altamente industrializado como el británico de finales del siglo XIX, pero sirvieron como referencia a lo que después de la Primera Guerra Mundial sería el nacimiento de la Escuela de la Bauhaus.

Fue a partir de la pintura impresionista, que se rompió con la antigua manera de operar del artista: “lo que importa (ahora) no es una copia fiel de la realidad sino la expresividad del dibujo; no la observación rápida de los hechos naturales, sino la perfecta transposición a un plano de significación abstracta” (Pevsner, 2003, p. 83). Esto dio pie a que la arquitectura comenzara a pensar en una nueva manera de definir sus espacios a partir de las técnicas emergentes, el *Art Nouveau* fue la primera manifestación en la que arte y espacio se unían en una sola entidad estética; basado principalmente en las formas de la naturaleza —y aunque todavía no había una clara alusión a la estética de la máquina— el *Art Nouveau* —y todas sus manifestaciones— materializó su estética con materiales y procesos industriales presentados en La Gran Exposición de Londres.

Enseñar diseño a través del arte

Uno de los más importantes personajes en la definición del papel del diseñador antes de la aparición de la disciplina fue al arquitecto Peter Behrens, quien oficiaba a finales de la primera década del siglo como el consejero artístico de la AEG (*Allgemeine Elektrizitäts-Gesellschaft*) empresa para la que realizó toda variedad de proyectos desde el diseño de las fábricas y viviendas para los trabajadores hasta productos industriales como lámparas y sillas; además de la imagen corporativa en logotipos, anuncios, carteles y exhibiciones. Este fue el primer y más claro ejemplo de la importancia que podía llegar a tener un personaje ubicado de manera intermedia entre el arte y la industria.

Es [...] admirable que Behrens, mientras estaba dedicado a obras tan monumentales [el autor se refiere a las fábricas de la AEG], dedicara el mismo empeño y seriedad a mejorar el diseño de productos industriales hechos a máquina, que hasta ese entonces nunca habían sido consideradas obras de arte. (Pevsner, 2003, p. 178)

El más importante momento de esta relación ocurrió en 1919, cuando finalmente se concretó la intención de unir la Escuela de Bellas Artes con la Escuela de Artes y Oficios de Weimar bajo la dirección de Walter Gropius — quien había trabajado en el estudio de Behrens—, la Escuela de la Bauhaus daría al diseño su lugar en la cultura occidental como la disciplina responsable de hacer realidad los sueños de unir el arte con la vida cotidiana.

[...] pues el artista posee la capacidad de insuflar un alma al producto inanimado de la máquina [...]. Su colaboración no es un lujo, un suplemento voluntario, sino que debe ser un componente indispensable en toda la obra de la industria moderna. (Wick, 1998, p. 32)

La mítica escuela, plagada de las confusiones y contradicciones propias de un experimento pedagógico revolucionario, pretendía que el arte y los oficios se unieran fraternalmente alrededor de la arquitectura². Gropius proponía que la Bauhaus debía “dejar surgir comunidades de trabajo similares a las —logias’ medievales, en las que se reunían numerosos artistas industriales afines — arquitectos, escultores y artesanos de todo tipo” (Wick, 1998, p. 32); todo esto, además, unido a la idea de que esta producción pudiera industrializarse. Tratando de esta manera de aproximar dos hechos que para el movimiento *Arts and Crafts* habían sido irreconciliables: industrializar la artesanía.

Pero el ideal no era solo estandarizar objetos cotidianos que fueran entendidos como obras de arte (figura 2), sino enseñar a ‘construirlos’³ a partir del arte; para esto se contaba en los talleres con un maestro de la forma (artista) y un maestro de la técnica (artesano), de esta manera se pretendía unir ambos mundos en un mismo espacio.

² El nombre Bauhaus provenía, en parte, de la palabra alemana para denominar las agremiaciones medievales de constructores, artesanos y artistas que construían las catedrales góticas llamadas *Bauhütte*.

³ El prefijo *Bau* del nombre de la escuela significa literalmente construir, pero esa construcción no se refiere en términos estrictos a una pretensión práctica de construir edificios; el fin era más bien espiritual, en el primer manifiesto de 1919 Gropius afirma: “queramos, proyectemos, formemos juntos la nueva construcción del futuro, en la que todo será un conjunto: arquitectura, escultura y pintura” (Wick, 1998, p. 32).



Figura 2. Lis Beyer o Ise Gropius sentada en la silla Club B3 por Marcel Breuer, máscara por Oskar Schlemmer y la tela del vestido por Lis Beyer, c. 1927.

Esta definición elevó al estatus de obra de arte a los objetos y de artista a su creador, así hasta un obrero podría tener una obra de arte moderno sin necesidad de gastar una fortuna; este ideal socialista, guió toda la producción artística-objetual de la época desde la Alemania republicana de posguerra con la Bauhaus hasta la revolucionaria Rusia con los *Vkhutemas*⁴ cuya labor principal era formar artistas para la industria (figura 3). En la escuela rusa, “al término del curso preparatorio el estudiante podía elegir entre [...]: arquitectura, estética industrial, arte poligráfica, arte textil, cerámica, pintura y escultura. [...] esta síntesis debía constituir el perfil profesional del nuevo especialista, el artista-ingeniero” (Bojko, 1974, p. 80).

⁴ Talleres de enseñanza superior del arte y la técnica, del Narkompros o Comisariado para la instrucción del pueblo.

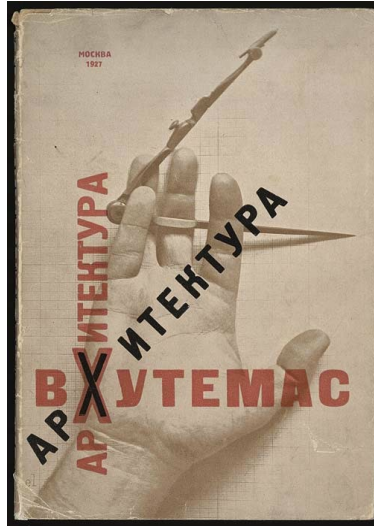


Figura 3. Portada para el libro *Arkhitektura VKhUTEMAS. Raboty arkhitekturnogo fakul'teta VKhUTEMASa, 1920-1927.*

Finalmente, el ideal de unir el arte con la vida cotidiana en la Bauhaus cambiaría con la dirección de Hannes Meyer, quien le restaría importancia a la enseñanza del arte y se concentraría en la producción de objetos industrializados con un sentido más social. “Ahora los estudiantes aprendían a reducir los costes de los productos y a desarrollar modelos que además de ser adecuados para su producción industrial respondiera a las *necesidades del proletariado*” (Hochman, 2002, p. 321). Actitud que, como se verá más adelante, desembocó en la consolidación de la disciplina del diseño industrial.

El diseño contra el arte

La relación entre arte y técnica es irreversible. La técnica tiene una belleza propia, técnica, pero no vale a la inversa: que el arte tenga una dimensión técnica. (Aicher, 1994, p. 23)

La importancia que Europa daba a la forma de sus productos tenía más que ver con la manera bucólica y romántica que miraba su ‘glorioso’ pasado artístico; en cambio América, carente de ese pasado, no tuvo reparos en definir la forma de sus productos industriales tal y como eran producidos: salvo algunos detalles decorativos, también serializados, los objetos decimonónicos americanos gozan de una simplicidad escandalosa en la Europa de la misma época; en La Gran Exposición de Londres el producto ganador de la medalla de oro fue la segadora americana McCormick cuyas cualidades funcionales le valieron el mérito, aunque no quedó exenta de críticas al reseñarse la casi absoluta falta de sentido estético puesto que no tenía más detalles decorativos que alguna curva extra en una manija o en el soporte del asiento del operario; igualmente el modelo T de Ford, hito de lo que se ha llamado “la segunda revolución industrial”, estaba configurado y pensando más en su proceso productivo —la línea de montaje— que en algún ideal artístico.

132

Como ya se dijo, fue en la Bauhaus donde se sentarían las bases para la disciplina que se conoce hoy con el nombre de diseño industrial —hay que recordar que en la Bauhaus no se enseñaba diseño, sino arquitectura— bajo la dirección de Hannes Meyer, “[...] al estudio de los principios de diseño [se] añadió sociología, psicología y economía” (Hochman, 2002, p. 320). Modelo que a la postre seguiría otra escuela alemana de posguerra, menos afamada pero no menos relevante, la HfG (*Hochschule für Gestaltung*) de Ulm; fundada en 1953 por Mart Stam, antiguo estudiante de la Bauhaus, quien aplicó al programa de estudios parte de los principios proyectuales que había aprendido en Dessau.

El objetivo de esta nueva escuela era, como lo afirmó Horst Rittel⁵, “formar diseñadores”. La palabra en alemán usada por Rittel en su discurso fue *Gestalter*.

En los primeros años de la HfG Ulm se evitó utilizar el término “diseñador” en el texto alemán de las publicaciones oficiales [...]. De modo análogo al nombre de la institución, “Hochschule für Gestaltung” se escogió el concepto de “Gestalter”, que sin embargo fue traducido como “designer” en los textos ingleses impresos paralelamente. “Gestaltung” tiene su origen en la teoría de la *Gestalt*, que tuvo sus comienzos ya en el siglo XIX. El término hace referencia a una dimensión activa en el sentido de un proceso de trabajo; la palabra “diseño”, por otro lado, es un sustantivo que se refiere a un dibujo o a un plano. (Rinker, 2008, p. 5)

El *Gestalter* entonces se podría entender mejor como un configurador que sigue un proceso lineal, incluso científico, para llegar al resultado, claramente distinto a un artista y ciertamente no un simple dibujante (figura 4). Pero al no existir una palabra homóloga en inglés (ni en español), en el resto del mundo se aceptó el término *designer* para definir al profesional encargado del desarrollo de los objetos que serían producidos industrialmente; el perfil del egresado de Ulm se denominó *Produkt Gestalter*.

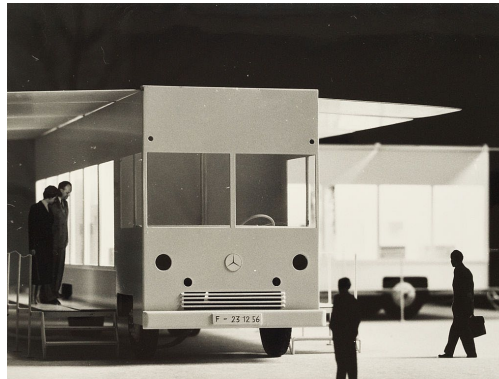


Figura 4. *Ausstellungs-Bus für den Elektrogeräte-Hersteller Braun, 1957.*

⁵ Miembro del rectorado colegiado de la escuela Ulm entre 1958 y 1963.

Sería durante la dirección colegiada de la escuela por parte de Tomás Maldonado, Otl Aicher y Hans Gugelot que se radicalizaría esta postura pragmatista. Maldonado afirmaría que “el diseño industrial no es un arte y el diseñador no es necesariamente un artista” (Rinker, 2008, p. 6). Aicher (1994) sustentaría lo mismo con respecto al modelo pedagógico aplicado a partir de 1957, así: “habíamos renunciado a los talleres de arte y los artistas ya no estaban, por su preparación insuficiente, en situación de ejercer ninguna influencia sobre la civilización industrial” (p. 21). Esta postura de alejamiento radical entre diseño y arte se soportaría en el ideal del diseñador como un profesional que “tiene que sentirse como en casa en las categorías de la ciencia y la técnica” (Aicher, 1994, p. 22); no es extraño entonces que Dieter Rams, el egresado más famoso de la escuela de Ulm, haya pasado a la historia como uno de los diseñadores industriales más rigurosos en la constitución de la forma de los productos que diseñó para la firma Braun.

Maldonado (1977) entendía el rol del diseñador, más como el de un coordinador que en relación con otros especialistas daría forma a sus productos: “de acuerdo con esta definición, proyectar la forma significa coordinar, integrar y articular todos aquellos factores que, de una manera o de otra, participan en el proceso constitutivo de la forma del producto” (p. 13). En la HfG de Ulm el diseño industrial tomó cuerpo y se consolidó como profesión, en parte, por su método racional; no obstante, no estuvo exento de críticas y detractores.

134

Conocer el diseño a través del museo

Aunque en La Gran Exposición de Londres los productos estadounidenses se destacaron por su simpleza formal, ya en los años 30 —con el llamado *Styling*— tenían otra manera de ver el diseño; a partir de los trabajos realizados por Raymond Loewy los diseñadores estadounidenses buscaron aumentar el consumo de productos, después de la gran depresión de 1929, haciéndolos

seductores formalmente; entonces, el mercado se plagó de productos que reflejaban un optimismo futurista que marcaría la forma del diseño estadounidense hasta bien entrados los años 1960's.

Hasta los 1930's todos los sacapuntas parecían sacapuntas, [...], tras el advenimiento de los diseñadores algunos sacapuntas parecían haber sido ensamblados en túneles de viento. En su mayor parte el cambio era sólo superficial. Bajo la aerodinámica carcasa de cromo se encontraba el mismo mecanismo victoriano. (Gibson, 1998, p. 31)

A pesar de la primacía de la forma sobre la función, en Estados Unidos no había una postura clara con respecto a la relación entre este diseño aerodinámico y el arte. Curiosamente esta relación se forjó en los museos, principalmente en el MoMA de Nueva York; que contó con una sala dedicada a la arquitectura, el diseño y el cine desde 1938, en particular la sección de diseño fue inaugurada en diciembre de 1938 con una colección de productos de la Bauhaus traídos por sus maestros y ex estudiantes en la migración de huida del régimen Nazi. (figuras 5 y 6).



Figuras 5 y 6. Exposición del MoMA: *Bauhaus 1919-1928*.

Alfred Barr Jr., director fundador del MoMA, estuvo interesado en el arte moderno desde los años 1920's, cuando estudiaba en Harvard; posteriormente cuando dictó un curso de historia del arte que:

Abarcaba no sólo obras maestras [...] sino también arquitectura, teatro, música moderna y objetos de la vida diaria común, como bolsas para cereales, neveras, ficheros, dibujos animados, anuncios, películas y cómic. [Para Barr] recorrer tiendas de baratillos en busca de objetos bien diseñados era tan importante como visitar museos. (Hochman, 2002, p. 252)

Así entonces la Escuela Bauhaus era una experiencia digna de ser presentada y elevada al mismo nivel del arte en el nuevo museo neoyorquino, no sin omisiones históricas importantes como la estrecha cercanía de la Escuela y sus miembros con los movimientos comunistas y socialistas europeos –harto aborrecidos por la sociedad estadounidense- y cuyo conocimiento hubiera sido un importante obstáculo para su difusión, lo que “derivó en una interpretación parcial y poco rigurosa de algunos de los elementos esenciales de lo que se exhibía y enseñaba.” (Pérez-Orrego, 2013, p. 50).

Aunque también hay que reconocer que sin esa difusión parcial la Bauhaus no hubiera tenido la importancia histórica que tiene hasta hoy para el diseño y la arquitectura a pesar de su corta vida. Así, a partir de esta experiencia, diseñadores americanos tan reconocidos como los esposos Charles y Ray Eames no solo expusieron sus diseños en el MoMA sino que curaron y organizaron varias exhibiciones de arquitectos europeos como Mies van der Rohe y Marcel Breuer (Colomina, 2007), asegurándose un importantísimo lugar en la historia del diseño.

136

Sin embargo, desde los años 1960’s y hasta los años 1980’s se extendió la idea de que la modernidad en diseño y arquitectura había sido una especie de fracaso y en consecuencia aparecieron movimientos que se oponían a los principios presentados inicialmente en la escuela Bauhaus, pero Eliane Hochman (2002) propone que la idea del fracaso de la modernidad “es mas bien un fracaso de comprensión” (Pérez-Orrego, 2013, p. 50), poniendo de nuevo de manifiesto el crucial papel del museo en el entendimiento de las contenidos que presenta.

Subvertir el propósito utilitario del diseño

El movimiento posmoderno, con diseñadores como Ettore Sottsass y Alessandro Mendini, participó de la crítica al movimiento moderno que desde los años 1960's se empezó a gestar especialmente en Italia; el diseño milanés fue el que inició la siguiente relación de estrecha cercanía con el arte, en particular con el *Pop Art* norteamericano. Mientras en Alemania se seguía proponiendo la forma del producto industrial como una consecuencia directa del riguroso análisis funcional que se llevaba a cabo durante el diseño, los italianos se acercaron más a la función simbólica de los objetos a través del seductor encanto del color y las formas redondeadas tomadas, en parte, de la experiencia del *Styling* estadounidense; grupos como Archigram, Archizoom, Alchimia y Memphis (figura 7) proponían términos como 'antidiseño' o "conspiración ecléctica" (Bayley, 1992, p. 99) a sus procesos y productos. La relación entre arte y diseño se hizo cada vez más difusa, máxime cuando artistas como Andy Warhol tuvieron la osadía —o la genialidad— de presentar como obras de arte productos industriales como cajas para embalajes de productos o latas de conservas; el mismo Warhol afirmaba: "[...] All the happened was I moved my work from a department store window [...] to a gallery" (Dalton, 2009, p. 151)⁶. Y esto fue más dramático en el diseño gráfico, ya que parte de la propuesta de Warhol se basaba en una cierta libertad de reproducción de la obra debido a que al ser fabricadas por medios mecánicos y estandarizados como la serigrafía, las pinturas de Warhol —que, además, no estaban firmadas— se separaban del arte académico y se acercaban al diseño de afiches, pero con la diferencia de que estos eran exhibidos en galerías y vendidos a altos costos. "El éxito mediático y popular de Warhol resolvió el dilema de muchos diseñadores gráficos que querían ser artistas. Como él mismo, utilizan las técnicas y estrategias gráficas del diseño para trasladarlas a lienzos que rápidamente se cuelgan en galerías" (Corazón, 2006, p. 116).

⁶ "...] lo que ocurrió fue que trasladé mi trabajo de una tienda por departamentos a una galería". Traducción realizada por parte de la autora.

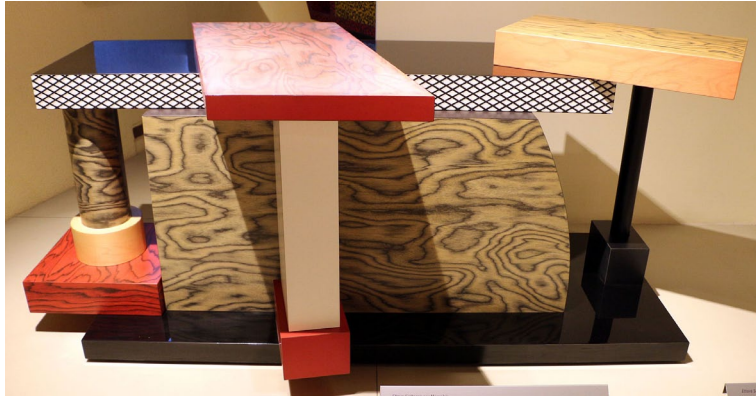


Figura 7. *Tavolo para tartar* de Ettore Sottsass para Memphis (1985).

Esta confusión podría verse solucionada —si es que vale la pena librar esta labor— con la postura de Gillo Dorfles, para quien el verdadero arte de nuestra época es realmente el diseño; esto en cuanto que el ideal del diseño moderno es alejarse de la artesanía y en parte lo logra, al menos, en su fase productiva.

Dorfles [...] no pretende sólo decir que el diseño no es arte o que la técnica no es arte, sino que quiere entender al diseño como la forma de arte que corresponde a nuestros días, un arte que ha superado definitivamente su fase artesanal, su arcaica dimensión simbólica e irracional. (Grisales, 2011, p. 19)

138

Quizás el *Pop Art*, en su afán por mostrar la vida cotidiana como arte a través de las técnicas del diseño —por lo menos, las de representación—, logra en parte el ideal de Dorfles: en donde arte y diseño no son deslindables, no es que se borre definitivamente la línea que los ha separado sino que en esencia esta no existe.

No se puede negar que la contaminación entre los dos sectores, bien distintos hasta hace alguna década, se haya producido siempre de una manera más pronunciada. ¿A qué se debe esta contaminación? Quizás a una estetización global de la vida de nuestros días. A diferencia de muchas épocas pasadas, hoy es posible constatar una disimulada infiltración de elementos artísticos o pseudoartísticos en los más ocultos recovecos de la cotidianidad, elementos que sirven para dorar la píldora de nuestro panorama visual. (Dorfles, 2006, p. 28)

Las casi infinitas posibilidades de reproducción a las que se enfrenta una obra de arte hoy, hacen que se haya alejado de los medios tradicionales de producción artística y se haya acercado aún más al diseño; la obra de arte contemporánea y la obra de diseño contemporánea comparten la misma sala de museo, la misma galería o el mismo espacio en una casa, válido o no el arte y el diseño contemporáneos van cada vez más de la mano.

Conceptualizar y reflexionar sobre los futuros posibles: hacia la proyectación sociocultural

El acercamiento que hay entre la expresión sensible y la expresión instrumental, en las denominadas artes mediales, ha desembocado en una mediación sensotécnica en donde la interacción cuerpo-objeto posibilita la vinculación y la apropiación con entornos o contenidos nunca antes experimentados. En otras palabras, este proceso de mediación es una plataforma de conocimiento para la participación social; lo que, para la reflexión aquí planteada, permite entrever una nueva posibilidad de reunión del arte y del diseño para operar bajo la lógica de experimentación social y no bajo la disputa disciplinar.

Las artes mediales, desde hace más de cuatro décadas y con precursores como Stelarc⁷ y Eduardo Kac⁸, han venido experimentado diferentes formas de

⁷ Artista australiano que experimenta arquitecturas anatómicamente alternativas al utilizar sistemas de realidad virtual o al integrar implantes médicos y robóticos en su cuerpo. Más información en <http://stelarc.org/>.

⁸ Artista de origen brasileño que explora la fluidez de la posición del sujeto en el mundo posdigital cuestionando la evolución, la memoria y hasta la condición de la creación; desde el bioarte, la biotecnología y la telepresencia, desarrolla nuevas formas artísticas. Más información en <http://www.ekac.org/>.

expresar y exponer los múltiples discursos del cuerpo íntimo, social, cultural, político y estético en relación a la tecnología (figura 8). Estos discursos han sido expresados a través de estrategias inmersivas del cuerpo tales como las interfaces hápticas y sinestésicas, utilizando implementaciones tecnológicas para transmitir información desde y hacia el cuerpo, lo que implica una corporalización del conocimiento porque “embodied experience through the senses (and their necessary and unnecessary mediations) is how we think” (Jones, 2006, p. 5)⁹; puesto que es un potente medio para generar preguntas y explorar mundo posibles. Esta exploración que hacen las artes mediales es una búsqueda para ampliar el campo de reflexión de la creación (desde la ciencia y la tecnología), para producir una reflexión crítica del entorno sociocultural futuro (Hernández García, 2005), la cual se realiza desde dos prácticas recurrentes: las interacciones inmersivas y la co-creación.

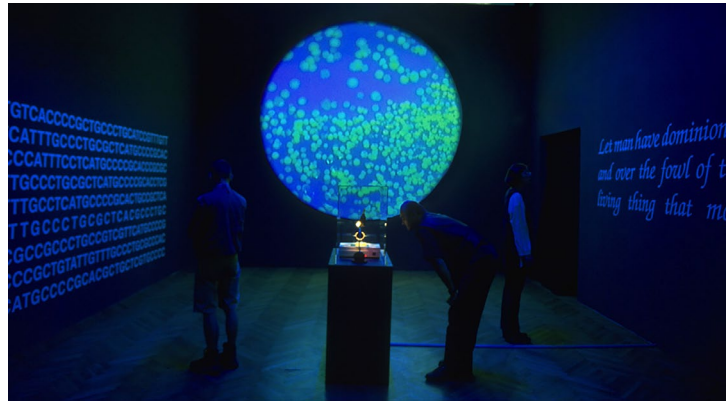


Figura 8. Génesis, de Eduardo Kac (1999). Obra transgénica con una bacteria creada por el artista.

⁹ “[...] la experiencia encarda a través de los sentidos (y sus mediaciones necesarias e innecesarias) es la manera como pensamos”. Traducción realizada por parte de la autora.

Las interacciones inmersivas¹⁰ tienen como propósito integrar el espacio con la experiencia sensorial del participante, sin que se perciba una distancia entre estos y donde el usuario puede actuar como emisor e intervenir y manipular las informaciones presentadas (Gianetti, 2012). Esta interacción, planificada por el artista, señala Iliana Hernández García (2005), modifica las condiciones espacio/temporales al proponer la manera en cómo la creación (obra, performance, instalación) será percibida, los comportamientos del espectador y la relación simbólica que establece entre lo virtual y lo real; lo que según la investigadora:

[...] las cualidades estéticas [...], no se explican solamente por la existencia de una tecnociencia [...], sino que estas creaciones se distancian ya de los instrumentos iniciales para conquistar otros campos de lo estético ligados a la subjetividad, lo sensible, la evolución de la filosofía del arte y los procesos culturales y sociales. (Hernández García, 2005, p. 18)

Por su parte la co-creación involucra voluntariamente al usuario como ejecutor y realizador de la obra, desembocando en un arte colaborativo en el que “su principal asunto es la hetero-génesis de la realización de las obras (en sus diversos planos de inter-acción-colaboración-distribución), una causalidad de producción y de intervención que no provienen de un solo sujeto creador” (Shults, 2012). Tal proceso instaura un compromiso con el usuario en la co-creación de la obra concibiendo interés, apropiación y por lo tanto un proceso de internalización en el momento en que la información se corporaliza.

Esta reflexión sobre las artes mediales presenta un nuevo fin para el proyecto creativo del diseño a favor de la proyectación social y cultural que, si bien esta se concentra en la producción de sentido (conceptualizar, reflexionar) sobre futuros posibles, es un medio de conocimiento para el diseñador a la hora de responder a las cinco actividades sugeridas por Klaus Krippendorff

¹⁰ Las interacciones más representativas son las hápticas que implican una interacción táctil y las sinestésicas que comprometen una interacción de todos los sentidos —olfato, gusto, oído, tacto, vista—. Las interacciones sinestésicas, según Peter Weibel, consisten en la interacción entre materiales y elementos tales como imagen y sonido, color y música (Gianetti, 2012).

(2007) para el diseño centrado en el humano: inventar o concebir futuros posibles, reconocer cuan deseables son estos futuros, experimentar con lo variable o con lo susceptible de ser cambiado, elaborar caminos para dichos futuros y proponerlos a quienes estén interesados en ejecutarlos; actividades que requieren, por ello, un reencuentro con el arte y su forma de producir conocimiento desde la experimentación.

Conclusión

Recapitulando, en esta retrospectiva se han revisado las distintas derivaciones de la relación entre arte y diseño cuando esta tuvo un sentido pedagógico o por lo menos didáctico; desde la consigna de La Gran Exposición de 1851, pasando por la Escuela de la Bauhaus que pretendió inicialmente enseñar — lo que hoy llamamos— ‘diseño’ a través del arte, pero que en un segundo estadio se alejó significativamente de este para darle un sentido más social desde la técnica misma. Más adelante se propone la enseñanza del diseño desde métodos más científicos, en Ulm el alejamiento radical del diseño y arte tiene fines más bien económicos; aunque, cómo se vio, no fue posible un total desconocimiento entre ambos. Al tiempo en Estados Unidos la alta sociedad academizada de universidades como Harvard o Princeton pretendió enseñar a los americanos la vanguardia moderna europea a través de los museos, particularmente del MoMA, despojando al diseño y arquitectura modernos de su contexto político y social —situación que a la larga derivaría en la mirada parcial e incompleta que se tuvo de esta vanguardia hasta los años 1990’s, cuando se pudo acceder a fuentes primarias de la Alemania reunificada— convirtiéndolos en curiosidades, pero también proponiendo al museo como un espacio de conocimiento en el que el diseño podía estar presente. Desde los años 1960’s, las posturas radicales contra el funcionalismo a ultranza alemán derivaron en movimientos que dotaron al diseño de un carácter lúdico hasta entonces inexplorado; basados en parte en la propuesta del *Pop Art*, el diseño

no solo se mostraba en museos sino que era obra de arte *per se*. Así, desde la reunión de cuerpo y técnica que proponen las artes mediales, se distingue un nuevo acercamiento cognitivo para la comprensión e interacción con el entorno como un insumo valioso para la proyectación.

En este recorrido puede visualizarse que el diseño ha trascendido por un flujo ondeante entre lo sensible y lo racional, alejándose y acercándose al arte. Su cercanía ha permitido difuminar esa frontera hoy, lo que propone mirar con nuevos ojos la postura disciplinar del diseño; pues, se hace preciso señalar que, frente a la relación entre diseño y arte, el error que tal vez ha cometido el diseño es pensar que el arte no adjudica un valor de lógica a sus obras en el que su expresión consciente es meramente plástica; dejando de lado la potencia de consciencia cuerpo —social, político, cultural, estético— que provee el arte.

Reconocer esta potencia, distingue que, tanto desde el arte como desde el diseño, el ser humano necesita de experiencias racionales y sensibles para conocer e interactuar con el mundo; experiencias que hoy no siguen un flujo distante entre ellas, sino que van paralelas, pues el acto creativo en la contemporaneidad ya sea propio del arte o del diseño deja de estar polarizado y se nivela para ser accesible a todos, teniendo experiencia racional y sensible a la vez. En definitiva, puede decirse que el diseño es el arte de nuestros días si reconoce su necesidad simbiótica con este en razón de dotar de sentido creador a su instrumentalización; así que el discurso del diseño y el arte, estará entretelado y no dividido.

Cuando los técnicos sean artistas, y los artistas, técnicos, el discurso científico pasará a estar informado por las vivencias, el quehacer artístico por las teorías científicas, y todo, teoría y praxis, será informado por los valores ético-políticos de la sociedad, como lo era antes de la Edad Moderna. (Flusser, 1998, p. 175)

Referencias

- Aicher, O. (1994). *El mundo como proyecto*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Bayley, S. (1992). *Guía Conran del diseño*. Madrid, España: Alianza Editorial.
- Bojko, S. (1974). El Vkhutemas, originalidad y conexiones de una experiencia didáctica en la U.R.S.S. En Bojko, S. (ed.), *La Bauhaus* (pp. 75-86). Madrid, España: Visor Libros.
- Colomina, B. (2007). Reflexiones sobre la casa Eames. *Revista de Arquitectura*, 9 (9), 3-17.
- Corazón, A. (2006). Para contribuir a la confusión general. *Cuadernos de Diseño, Arte y Diseño*, 113-121.
- Dalton, D. (2009). America the beautiful. En Hickey, D. (ed.), *Andy Warhol "GIANT" Size* (pp. 126-173). New York, USA: Phaidon Editors.
- Dorfles, G. (2006). La ambigua relación entre arte y diseño. *Cuadernos de Diseño, Arte y Diseño*, 23-30.
- Flusser, V. (1998). Criação Científica e Artística. En Flusser, V. (ed.), *Ficções Filosóficas* (pp. 171-176). São Paulo, Brasil: Universidade de São Paulo.
- Gianetti, C. (2012). *Estética digital*. Recuperado de <http://aprender.agora.com.ar/vionoff/moodle/course/view.php?id=50>.
- Gibson, W. (1998). El continuo del Gernsback. En Sterling, B. (ed.), *Mirrorshades, una antología cyberpunk* (pp. 29-41). Madrid, España: Siruela.
- Giedion, S. (1978). *La mecanización toma el mando*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Grisales, A.L. (2011). Diseño y artesanía: acerca de la racionalidad de la técnica. *Arquitectura*, 2, 17-37.

Hernández García, I. (2005). Presentación. En Hernández García, I. (ed.), *Estética, ciencia y tecnología: creaciones electrónicas y numéricas* (pp. 15-19). Bogotá, Colombia: Pontificia Universidad Javeriana.

Hochman, E.S. (2002). *La Bauhaus, crisol de la modernidad*. Barcelona, España: Paidós Ibérica.

Jones, C.A. (2006). The Mediated Sensorium. En Arning, B. and Jones, C.A. (ed.), *Sensorium: Embodied experience, technology, and contemporary art* (pp. 5-49). Massachusetts, USA: The MIT Press.

Krippendorff, K. (2007). Design research, an Oximoron? *Design research. Essays and selected projects* (pp. 67-80). Zurich, Switzerland: Birkhäuser Verlag.

Maldonado, T. (1977). *El diseño industrial reconsiderado*. Barcelona, España: Gustavo Gili.

Pérez-Orrego, N. (2013). La naturaleza disciplinar del diseño y su participación en la creación cultural. *Iconofacto*, 9 (13), 46–57.

Pevsner, N. (1978). *Los orígenes de la arquitectura moderna y del diseño*. Barcelona, España: Gustavo Gili.

Pevsner, N. (2003). *Pioneros del diseño moderno*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Infinito.

Rinker, D. (2008). El diseño industrial no es arte. En Fernández, G. y Bonsiepe, S. (ed.), *Historia del diseño en América Latina y el Caribe* (pp. 248-254). Sao Paulo, Brasil: Editora Blücher.

Salinas Flores, Ó. (1992). *Historia del diseño industrial*. Ciudad de México, México: Trillas.

Schultz, M. (2012). *Creatividad y arte colaborativo*. Recuperado de <http://aprender.agora.com.ar/vionoff/moodle/course/view.php?id=29>.

Sottsass, E. (2006). *Perplejidades y proyectos. Cuadernos de Diseño, Arte y Diseño*, 153-165.

Wick, R. (1998). *La pedagogía de la Bauhaus*. Madrid, España: Alianza Editorial.

Como citar este artículo: Pérez-Orrego, N. (2017). Experiencias de conocimiento del diseño desde su relación con el arte. *Revista KEPES*, 15 (16), 121-146. DOI: 10.17151/kepes.2017.14.16.6