

ARTE Y DISEÑO: UNA MIRADA ENTRE ANTROPOLÓGICA, FILOSÓFICA Y ESTÉTICA

WENCESLAO RAMBLA ZARAGOZÁ*

Resumen

Desde el análisis de las tareas del diseñador y las del artista, y de las esferas que ambos representan, este artículo revisa las relaciones entre las funciones práctica y estética desde que la creatividad, insertada respectivamente en el instrumento y en la obra de arte, fue evolucionando según un proceso divergente aunque en parte paralelo, hasta llegar a la complejidad del diseño contemporáneo y una no menos compleja relación con el campo artístico. Con todo, diseño contemporáneo por el que aquí se apuesta que, huyendo tanto de la frialdad funcionalista como de influencias postmodernistas, abogue por un equilibrio entre lo racional y lo emocional, en concordancia a la vez con los presupuestos del desarrollo sostenible.

Todas estas cuestiones son aquí revisadas a la luz del correspondiente aparato conceptual, puesto al día, como desarrollos de unos procesos fundamentados antropológicamente en el «hacer» y «crear poético» (poiesis), y contando con diversas consideraciones de la tradición filosófica al respecto.

From the analysis of the designer's tasks and those of the artist, and of the spheres that both represent, this paper revises the relationship between practice and aesthetics functions since creativity, inserted respectively in the instrument and in the work of art, was evolving according to a divergent although partly parallel process, until arriving to the complexity of contemporary design and a not less complex relationship with the artistic field. Thus, the contemporary design I claim for, escaping both from the functionalist coldness and postmodernist influences, get a balance between what is rational and what is emotional, in agreement at the same time with the budgets of sustainable development.

All these questions are here revised under the light of an up-dated corresponding conceptual apparatus, as developments of some processes based anthropologically upon the «making» and «poietic creating» (poiesis), and having diverse considerations of the philosophical tradition in this respect.

* * * * *

* Profesor Titular de Estética y Teoría de las Artes de la Universitat Jaume I. Miembro del equipo de investigación DISVA XXI (Disseny Valencià). Pertenece a la Societat de Filosofia del País Valencià. Director adjunto del Museo de Arte Contemporáneo «Vicente Aguilera Cerni» de Villafamés (Castellón, España). Sus investigaciones se centran en las relaciones entre la Estética y el Diseño, así como en el Arte Contemporáneo.

N. del A.: *El texto del presente artículo, revisado y ampliado, recoge la ponencia del mismo título presentada en el IV Seminario de la Asociación Valenciana de Críticos de Arte que, bajo la denominación ARTE Y FUNCIONALIDAD, organizó en Noviembre de 2000, contando con la colaboración del Instituto de Creatividad de la Universitat de València-Estudi General, del Vicerrectorado de Cultura de la Universidad Politécnica de Valencia, del Consorcio de Museos de la Generalitat Valenciana y de la Fundación Bancaja.*

— I —

El diseñador —como sintetiza Rawson¹— trabaja fundamentalmente con cuatro elementos: *materiales*, que se modifican mediante *procesos*, según *conceptos formales*, para cumplir determinados *fines*. Hablando en sentido amplio, los materiales y los procesos se manifiestan en la artesanía y en las artes industriales. Los conceptos formales y las finalidades requieren modelos intelectuales que identifiquen problemas y elaboren soluciones. Por supuesto que los fines tienen una importancia fundamental, ya que cubren un espectro entero: desde el polo de la eficacia técnica en el diseño industrial puro hasta el polo de la satisfacción emocional, intelectual y estética.

Mutatis mutandis, el artista trabaja con materiales que se modifican —conjuntan, combinan, alteran— mediante procesos. Cada actividad artística tiene, en principio, unos procedimientos técnicos propios con que llevarla a cabo y según unos conceptos formales provenientes: en unas épocas, de determinados modos de entender la representación de la realidad; en otras, resultantes de potenciar ante todo la autonomía del lenguaje artístico frente a aquélla, etc. Y, en cualquier caso y en todo tiempo, trenzados bajo unas coordenadas socioculturales que históricamente trazan el itinerario estilístico, las corrientes, las subtendencias, etc. en donde tales conceptos se desarrollan, entran en conflicto o predominan temporalmente unos sobre otros para, por último, revertir en unos fines. Fines que en el caso de la creación artística pura pueden concluir en la consecución de una finalidad desinteresada (si es que entendemos interés como sinónimo de pragmaticidad) o último estadio (o primero según se mire) que busca la captación de la belleza, sea cual sea la forma bajo la que se adjetive, a través de una peculiar experiencia: la estética. Experiencia que suele propiciar, generar o inducir en los contempladores, que no usuarios —entendido este término como utilizadores de enseñeres o consumidores de productos—, esa clase de realizaciones objetuales etiquetadas como obras de arte.

Hasta aquí vemos, por tanto, que entre el cúmulo de elementos con que el diseñador trabaja (convengamos, por ahora, que quizás a excepción del último) y los que administra el artista para el despliegue o manifestación de su creatividad, no hay tanta diferencia. O dicho de otro modo: no parece que diseñadores y artistas sean especímenes de procedencia galáctica muy distante.

Como tampoco en su momento histórico empezó a considerarse que

¹ Rawson, Ph.: *Design*, Prentice-Hall, Englewood Cliffs, USA, 1988. (Versión castellana de Alberto Villalba Rodríguez: *Diseño*, Edit. Nerea, S.A., Madrid, 1990, p. 9).

hubiese, pasando a la esfera artística, tanta diferencia entre artes mayores y menores, al admitirse por fin que algo tiene mayor o menor calidad artística al margen de esa definitivamente proscrita división de las artes. Un pequeño aguafuerte puede ser, en su modalidad, mejor concebido y plasmado, ser más bello en definitiva, que un conjunto escultórico proyectado y erigido espectacularmente.

Como asimismo, tampoco la división, ya obsoleta, según el criterio de los materiales en nobles e innobles hace que una obra sea estéticamente mejor que otra. Si acaso hablaremos de materiales más o menos adecuados para la elaboración de un determinado tipo de pieza². Vemos, pues, que la validez de divisiones del tramo «conocimiento/realidad/praxis» de que se trate, según criterios que esconden concepciones de esta naturaleza, han sido —y otras lo están siendo— históricamente revisadas. Es por eso que la contraposición Arte-Diseño también haya de ser revisada —afortunadamente lo está siendo ya desde diversos ángulos y ámbitos— porque, a lo mejor, hay más aspectos que los unen que aspectos que los separan, sin que eso implique obviar o capitidismuir la distinción esencial entre ambos territorios que, evidentemente, no se puede negar. Pero, ¿acaso distintos territorios, con sus especificidades morfológicas (*topográficas*) y ambientales (*climáticas*), no pueden ser recorridos por un mismo tren (*creatividad*), al igual que un mismo territorio puede ser atravesado por un mismo convoy formado por vagones con distintos comedidos —con sus correspondientes formas-contenidos— pero necesariamente interconectados (*eficazmente interrelacionados estética y funcionalmente*) para formar ese único convoy?

Por otra parte, palabras que elucidan conceptos —que a su vez sintetizan elaboraciones eidéticas sobre visiones/parcelas de realidad— como «modernidad», «forma» o «función», y que antaño eran imprescindibles para toda práctica de proyecto, han perdido globalmente —como subraya Pierluigi Cattermole³— su sentido, transformándose en prótesis de un discurso que puede decirlo todo y lo contrario. No obstante, si bien el diseño contemporáneo, en su tramo más coetáneo, tiene frente a sí dimen-

² Aspecto este en el que, en principio, el diseño nunca ha tenido grandes prevenciones. Es decir, el que los materiales sean más o menos naturales o de elaboración sintética no ha supuesto generalmente en el diseño industrial *sensu stricto* grandes inconvenientes, especialmente cuando se admitió sin reservas el «principio funcionalista de idoneidad». Otra cosa es que sus costes y/o penetración/aceptación por el mercado haya influido en el empleo de un tipo u otro de material; pero en todo caso tal elección se debe más a factores económicos, o a prejuicios que al respecto aún pueden tener determinados grupos de consumidores, que a una mayor o menor atribución de significación estética al material de que se trate.

³ Cattermole, P.: «El diseño en los noventa. El desafío de la responsabilidad» en *Diseño industrial en España*, (editores Giralt-Miracle, Capella & Larrea), Plaza y Janés, MNCARS, Madrid, 1998, p. 71.

siones mucho más complejas de las que podríamos definir con esa o parecida terminología, no por ello vamos a deslegitimarla, aunque evidentemente sin dotarla de una posición aurática. De ahí la conveniencia de revisar también términos y nociones en este campo de trabajo, como mucho tiempo atrás se empezó a hacer en el artístico, pues aunque la antigüedad del diseño industrial en sentido estricto no se pueda comparar con la del arte, perdidos los orígenes de éste en la noche de los tiempos, su componente tecnológico (y la técnica ha avanzado en el recién clausurado siglo XX de un modo prácticamente geométrico respecto a épocas precedentes) hace que precisamente conceptos básicos como «forma» o «función» hayan de volver a examinarse, o cuanto menos tratarlos más cuidadosamente. No en vano, al haberse convertido en muchas ocasiones toda esta temática en moda, enseguida aparecen por todos lados no pocas tergiversaciones: ya sean en el campo no profesional —donde gurús, chamanes e intérpretes del más diverso pelaje pontifican sobre la disciplina proyectual con poca o ninguna base, pero con un desparpajo que echa de espaldas—, ya dentro del propio campo profesional, no exento de inexactitudes cuando no de auténticos posicionamientos parciales; y que se dan tanto desde un enfoque tecnológico, convertido en tecnocrático de sustentarse en exclusivistas visiones ingenieriles, como desde una vertiente formal, demasiado extravagante a veces en sus especulaciones.

Algo —toda esta situación— que creo ha hecho más mal que bien a la posición de cuantos pensamos que el diseño industrial no ha de entenderse como una mera tarea técnica, ni tampoco como provocadora algarazara postmoderna (lo que no impide valorar cuanto de positivo tuvo este audaz enfoque en los ochenta, en especial la potenciación de la imaginación y la emoción), sino que ha de considerarse el actual escenario social, cultural y tecnológico como algo sumamente interconectado en donde aquel —el diseño— tiene sentido. Lo cual, desde luego, exige gran esmero en el tratamiento conjunto de los problemas, donde intervienen muchos factores, y no quedar deslumbrados por individualidades espasmódicamente estelares. Y de cuyo éxito, de abordar inteligentemente tal entramado relacional, será posible conseguir pulir los flecos pendientes en el diseño de hoy, así como estar en disposición de enfrentarnos a nuevos territorios vírgenes con posibilidades de máximo crédito para la disciplina. A nivel universitario: afianzando una rigurosa enseñanza asistida por una no menos rigurosa investigación. En el sector empresarial: logrando el refrendo sin ambages del papel del diseñador —catalizador que hace posible y coherente la creatividad en la empresa— mediante la producción y comercialización de sus proyectos. Y con respecto al usua-

rio: facilitándole el que sepa distinguir el diseñador estrella, aupado por los *mass-media* y oportunísticamente erigido en tal, del profesional serio cuyo trabajo responde a una eficaz cultura del proyecto, acorde con la línea de solventar problemas y servicios a fin de lograr la promoción y mantenimiento de un habitat privado —estéticamente logrado y en concordancia urbanístico-ambiental— en pro de una nueva sociedad donde el respeto al medio —evitando la cultura del *gadget* y potenciando la del reciclaje—, al tiempo que ecológicamente sostenible por adecuada administración de las materias primas, sea un asunto ético, no por nada, sino por su fundamentación social. Tampoco, por supuesto, sin demagogías de corte político ni estilizaciones «a la baja» de la experiencia, a pesar de que el proceso de la cultura moderna —como subraya José Jiménez— conlleva estructuralmente la expansividad de lo estético en la vida de cada día como pura estilización de la experiencia. Algo que habrá de *controlarse* o atenderse, pues es chocante que siendo así que la mayoría de la gente todavía no ha captado la idea de modernidad en profundidad, ni el valor de lo estético en sentido riguroso, y ya ambos extremos están siendo pulverizados en un proceso de vaciamiento por los medios de comunicación masiva a través de los mil y un canal simplistas y repetitivos que expanden mensajes estereotipados e interesados sobre las necesidades humanas, los ideales individuales y sociales, los universos de valor... En cambio —como propugna José Jiménez— «sólo la estética como experiencia y compromiso radical con el devenir temporal, abriendo al arte nuevos espacios vírgenes, resistentes y no roturados por los medios, puede romper la estetización»⁴.

Y acordándome de que mientras estaba trabajando en el primer borrador del texto se celebraba el año de la nominación de Weimar —solar fundacional de la Bauhaus— como capital europea de la cultura, me pregunto yo si no cabrá retomar, de algún modo, los ideales bauhausianos. No ya con la pretenciosa intención de recrear el mundo, del anuncio de arte total que preconizó Gropius en su programa (*...tengamos voluntad, concibamos y realicemos en común la nueva construcción del porvenir. Con ella se unirán la arquitectura, la escultura y la pintura en una sola forma que se elevará un día, gracias a millones de manos de artesanos, hacia el cielo, símbolo de cristal de una nueva fe venidera...*)⁵, pero sí hacia el establecimiento de un nexo conceptual sólido, sin las unilateralidades de las últimas décadas, entre Arte y Diseño. Al igual que antaño se procuró entre Arte y

⁴ Jiménez, J.: «La modernidad como estética» en *La modernidad como estética* (actas XII Congreso Internacional de Estética), Instituto de Estética y Tª de las Artes, Madrid, 1993, pp. 9-16.

⁵ Santiváñez, H.: «Diseño y arquitectura en la Bauhaus», *Revista de Occidente*, n.º 212, Madrid, 1999, pp. 77.

Belleza y que tan decisivo papel tuvo para el nacimiento de la Estética, tras las primeras propuestas de Giambattista Vico (la de una lógica de la imaginación alternativa, aunque confluyente respecto a la lógica racional) y la formulación *sensu stricto* de Alexander G. Baumgarten en 1750. De modo que la disciplina del diseño camine cada vez más —retomando la tesis fundamental de Aicher— hacia la configuración del ideal de humanidad en la consideración del «mundo como proyecto», donde los aspectos materiales de la vida y de la existencia no se olviden; pero no suponga, el esfuerzo por su consecución, un olvido de componentes utópicos y también formalistas (aspectos que tanto tuvieron que ver en la evolución artística de principios de siglo) que en estos momentos, apenas estrenado un nuevo milenio, deberían retomarse puestos al día. Y que en el caso que nos ocupa (preocupa) el mejor camino sea, sin duda alguna, el abandono del funcionalismo puro y duro (que desde luego cumplió su papel hasta llegar al dogma de la normalización), así como el de ciertos aspectos del conglomerado estilístico y rasgos psicológicos del ecléctico Nuevo Diseño de los ochenta (que sin duda también aportó lo suyo⁶), para pasar a propiciar un diseño, llamémosle neorracionalista, donde la lógica de la imaginación alternativa —por utilizar las palabras de Vico— potencie los aspectos estéticos, sociales y emocionales de una sociedad democrática en sus propios objetos, sin dejar de converger en la lógica racional que asegure el servicio que el producto en cuestión exija. Y en los países en vías de desarrollo insistir en aplicar el potencial que encierra la electrónica, cuyos componentes de última generación pueden llegar a alcanzar costes aceptablemente asequibles, en conjunción con el uso de materiales autóctonos. Materiales que dichos países sí suelen disponer —a pesar de que, lamentablemente, en gran medida para su expolio— y que bien aprovechados evitarían el desmesurado empleo de semipreparados occidentales, limitando con ello la dependencia o neocolonialismo tecnológico para la elaboración de sus propios productos y bienes de equipo. Materias primas muy interesantes, en fin, las de muchos de estos países en crecimiento, para conformar el producto de acuerdo con la idiosincrasia de la clase de sociedades a que representan, con lo que aquella

⁶ Ciertos tipos de móviles actuales, como el *Nokia 3210* (que seguramente en el momento en que ésto se publique ya habrá sido superado por otro modelo con nuevas o mejoradas prestaciones), con carcasas de color intercambiables, lanzado por el propio fabricante como un producto sugestivo, llamativo y muy divertido; que puede adaptarse al propio estilo de vida del usuario, sin menoscabo de su rigor técnico de funcionamiento (puede permanecer en espera hasta dos semanas sin necesidad de recargar su batería; permite enviar mensajes con imágenes; es dual y dispone de otras utilidades para hacer funciones más avanzadas como, por ejemplo, la de su texto predictivo que puede adivinar lo que quieres escribir... Más funcionalidad imposible), ¿acaso sería pensable sin la vía de desenfado e ironía que abrió el diseño posmoderno?

tipología peyorativa entre materiales nobles e innobles de la que hablábamos a propósito del arte, afortunadamente ya abolida, también puede tener su eficaz —y nunca mejor dicho— puesta en práctica en el desarrollo y evolución del diseño de dichos pueblos.

Tengamos en cuenta además que, actualmente, ya se está en disposición de pasar del dominio tecnológico en su dimensión más fría a una clase de tecnología pensada para otro tipo de desarrollo, como la propuesta por Jordi Mañá: «fundamentada en un renovado humanismo que participe en el control social, que se sitúe en una escala productiva menos gigantesca y más próxima al individuo, que procure un mayor protagonismo de la sociedad en las decisiones y que fomente un amplio sentido de solidaridad entre los pueblos de la tierra»⁷.

— II —

A propósito de los sentidos que un término puede tener, o del significado que le podemos atribuir —en donde podemos constar las matices existentes—, me vienen a la memoria una serie de sugerentes pasajes. Así, recuerdo en primer lugar el pasaje de Oscar Tusquets en el que ante la pregunta sobre si, como diseñador, se debe privilegiar la función o la estética, responde que esta disyuntiva no existe, que la cuestión está mal planteada, pues en un objeto útil la estética es indisociable de su uso. Y aduce un caso relativo a la belleza de una tetera que, según sus propias palabras, no se expresa en una imagen estática sino en funcionamiento: en la temperatura de su manejo, en el equilibrio de pesos que sentimos al inclinarla, en la manera que se vierte el líquido y en su sonido al hacerlo, en la pulcritud de su interior... De manera que si todo eso resulta agradable nos gustará dicho objeto, de lo contrario acabaremos por odiar su imagen.

Es decir, que en la noción de belleza manejada por Tusquets a propósito de su *Juego de té Oronda*⁸, que así se llama, es evidente que se apoya en y acoge un conjunto de sutilezas perceptibles por diversos sentidos. No solo se trata de la belleza de la pieza entendida como una determinada forma objetualmente dada para su contemplación, sino que se trata de una «belleza implicada» con el funcionamiento que del objeto se espera, o sea de la finalidad para la que se pensó. Es asimismo evidente

⁷ Mañá, J.: «Tecnologia per a un altre desenrotllament», *Temes de Disseny*, n°1, Servei de Publicacions Elisava, Barcelona, 1996, p. 137, cita recogida por Raquel Pelta en «Del diseño sin límites a los básicos» en *Un móvil en la patera. Diseñando el siglo XXI* de AA. VV. Publicaciones del EACC, Castellón, 2001, p. 189.

⁸ Tusquets, O.: *Más que discutible*, Tusquets Editores, Barcelona, 1994, pp. 93-94.

que si la tetera tiene una pieza de madera en su asa metálica es, además de para no quemarse uno la mano (*practicidad*), para que el usuario se recree (*esteticidad*) en la textura que tácilmente le confiere al objeto una peculiar calidad (*artisticidad*). Si el interior del recipiente viene bañado en oro, ello no solamente procura un envejecimiento impoluto e inalterable del material dispuesto a contener el líquido, evitando sabores no deseados, sino que otorga, semejante tratamiento de la vasija con tan noble metal, unos cálidos y bellos reflejos en la visión del té. En definitiva, *artisticidad* implicada en la estructura del objeto e involucrada, a la vez, en el dinamismo propio que exige la operatividad de esta clase de artefactos⁹.

Por cierto que, con respecto a esta consideración actual, podemos encontrar una especie de curioso y antiguo precedente —que enlaza con la coimplicación entre función y forma— en el pasaje relativo a la famosa armadura de Pistias, a propósito de lo que nos cuenta Jenofonte¹⁰ al informarnos de que en Sócrates ya aparece la acentuación de la importancia de lo útil en el concepto de lo bello, de modo que una cosa es bella si se adapta a una finalidad concreta. Así, en el diálogo de Sócrates con Pistias, el fabricante de armaduras, se repara en que una armadura de bella factura es compatible con acomodarse a la armónica figura del caballero que la usa y procurar el servicio que ha de prestar. Sin embargo, cuando apretándole Sócrates las clavijas —es un decir— a Pistias le pregunta qué pasa si el cuerpo del individuo es desproporcionado, éste le responde que hará la armadura según la forma del cuerpo. Evidentemente surge aquí una dificultad, pues en ambos casos la coraza se adapta a las proporciones del cuerpo, pero en un caso éste es hermoso (armonía) mientras que en el otro no (cuerpo de un contrahecho). Es entonces cuando Sócrates nos espeta su corolario: se trata de dos bellezas. En el primer ejemplo, las proporciones de la armadura, además de convenir (ajustarse) al cuerpo del caballero, son de por sí bellas. En el segundo ejemplo, son bellas en tanto que se adaptan al cuerpo de la persona. O sea: en el ajuste coraza-cuerpo; de modo que aunque la forma del cuerpo no sea hermosa,

⁹ Y pasando a otro tipo de objetos bien distintos, como son los aparatos pensados para un tipo u otro de medición y que, por tanto, exigen una máxima precisión, ¿qué no decir de su reloj de pared *Nautilus* (diseñado en 1996 con la colaboración gráfica de R. Rosusselot) que, aún externamente de forma redondeada, se caracteriza por «encerrar/seguir» la trayectoria numérica en espiral —congruente con la imagen de la esencia infinita del tiempo—, de manera que aparecen las 24 horas diarias de modo que la espiral hace casar visualmente el 1 con las 13 horas, el 12 con las 24 horas, etcétera? Este producto constituye, pues, un notable ejemplo de cómo la depurada lógica prevista para conseguir una impecable función, queda coimplicada con una formalidad (relieve gráfico en espiral sustentador de las cifras) de estética sumamente ingeniosa y elegante, y todo ello con una perfecta visibilidad funcional.

¹⁰ Jenofonte: *Memor.* III, 8 y *Commentarii*, III, 10, 10.

al operar sin embargo satisfactoriamente la coraza sobre éste, permite que se pueda considerar bello al interrelacionado binomio. Así pues, la belleza de la armadura no es absoluta, sino que guarda relación con el cuerpo que la viste y ha de proteger. Curiosamente *también* es bella a causa de su utilidad.

Si la operatividad permitía, pues, considerar bello al interrelacionado binomio coraza-cuerpo, vemos —volviendo a nuestros días— que tal asunción de operatividad satisfactoria no está muy lejos de lo postulado por André Ricard sobre lo que él denomina belleza de lo eficaz: «Existe una singular relación entre perfección operativa y perfección estética. Una íntima relación entre belleza y eficacia. Es como si la optimización de la eficacia, en los seres y las cosas, se expresara en la belleza de sus formas o de sus gestos»¹¹.

O, volviendo a mirar la historia por el retrovisor, ¿qué decir de la posición de Aristóteles quien, a pesar de haber permanecido bastante fiel a la tradición pitagórica de la belleza (la armonía es divinamente bella por las sencillas proporciones de índole matemática), se interesaba por otros significados, llegando a afirmar que «la belleza exige siempre una perceptibilidad apropiada», anticipándose, sin saberlo, a cuestiones de la futura actividad proyectual? En efecto, el Design Zentrum de Berlín llegó a elaborar en 1979 una descripción de cinco puntos sobre el «buen diseño», entre los cuales figura uno referido a que «la función del producto y su manejo deben ser visibles para ofrecer una clara lectura al usuario»¹² ¿Qué tal? Por cierto, y hablando de armonía, concretamente de su forma ática ‘armóttwn (*harmotton*), ya venía a significar: «juntar según una disposición apropiada». Por tanto, más que viable transpolación *avant la lettre* a la adecuación ergonómica instrumento-usuario, máquina-cuerpo. Pero resulta que más tarde sería llamada *prepon* (*prepon*), término que los romanos traducirían según una doble acepción: como *decorum* para indicar la belleza formal de la cosa y como *aptum* para expresar la belleza funcional de un objeto. Con lo que sin duda empezaba a abrirse para el futuro, a nivel nocional y de discusión intelectual, el binomio forma-función como oportuno sinónimo de bello-útil.

Apertura a la que no podía faltar la participación del gran filósofo del Siglo de las Luces. Así, en Kant, al declarar lo bello como «finalidad sin fin» y establecer una distinción entre lo bello y lo placentero, lo útil y lo perfecto (lo que le conduciría a una reflexión sobre las denomina-

¹¹ Ricard, A.: *La aventura creativa. Las raíces del diseño*, Ariel, Barcelona, 2000, p. 74.

¹² Burdek, B.E.: *Design: Geschichte, Theorie und Praxis der Produktgestaltung*, DuMont Buchverlag GmbH, & Co, Kommanditgesellschaft, Colonia. (Versión castellana de Fernando Vegas López-Manzanares: *Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño industrial*, Gustavo Gili, S.A., Barcelona, 1994, p. 14).

das «belleza libre» —por su forma pura— y «belleza adherente» —en cuanto la belleza de algo presupone un concepto y su perfección con arreglo al fin a que está destinado—), podemos vislumbrar la anticipación a determinadas corrientes artísticas del siglo XX. De modo que, sin ir más lejos, de la «belleza libre» quedarían prendidos estilos, tendencias o movimientos como los de los constructivistas, los cultivadores de la abstracción geométrica e informalista, amén de otros tipos de formalismos. Por lo que a la «belleza adherente» respecta, perfectamente podemos sacar interesantes consecuencias en la interrelación entre la funcionalidad (utilidad de un objeto, finalidad de un edificio, necesidad de una planificación urbanística) y la artísticidad que tales realizaciones puedan comportar, propiciando de este modo una determinada vivencialidad estética muy apreciable¹³.

Me perdonará el lector que me haya extendido en esta suerte de incursión diacrónico-nocional, pero con ello he pretendido notar, siquiera como botón de muestra susceptible de unirse a muchos otros, que la Estética no ha dejado de dar importancia, desde su propia atalaya, al tema de lo funcional. Y que se constate, una vez más, cómo la dimensión estética de la persona y su propensión a resolver problemas, se anclan en su dimensión antropológica y dentro del plano de la cotidianidad.

Así pues, si la Estética ya hacía tiempo —y muchísimo— que iba danzando por el mundo antes de su proclamación oficial en el XVIII, de modo parecido este tipo de reflexiones (contraposiciones, síntesis, implicaciones, desaveniencias...) entre lo bello y lo práctico, lo formal y lo funcional, proporción y hermosura, adaptación y utilidad... han ido desplegándose, anteriormente también al nacimiento oficial de aquella, e incrementándose hasta llegar a la aparición del diseño industrial propiamente dicho donde, con persistente vigor, se han retomado estas cuestiones, bien por sí mismas, bien enlazadas con otras y/o con nuevos retos que, lógicamente, han ido surgiendo con el transcurrir del tiempo.

Abundando más en ésto, y en relación a cierta terminología mucho más cercana al hoy que la repasada, cabe decir por ejemplo que —de pasar a analizar expresiones más o menos genéricas como artes industriales, artes decorativas o artes aplicadas, las cuales, como subraya Borrás Gualis¹⁴, mantienen su vigor con varia fortuna según autores y tradiciones culturales— no puede confundirse la expresión «artes industriales» —de hacerla equivalente a la de «artes decorativas»— con la de «diseño industrial», cuyos objetos —como dejó perfectamente establecido Gillo

¹³ Rambla, W.: «Desde la dimensión estética de la persona: una lección general» en *Teoría de Europa*, de AA.VV., Nau Llibres, Valencia, 1993, p. 131.

¹⁴ Borrás, G. M.: *Teoría del Arte I*, Historia 16, Madrid, 1996, p. 116.

Dorfles en su obra ya clásica *El diseño industrial y su estética*— se distinguen en el conjunto de las artes decorativas e industriales por su especificidad: al tratarse de objetos seriados producidos totalmente de modo mecánico y cuyo componente artístico queda cabalmente organizado: radica plenamente *ya* en el proyecto o diseño *previo*, por lo que el proceso de fabricación no le añade nada. Por consiguiente, la artísticidad resultante constituye un cociente visualizado/apreciado (de darse/percibirse en cuanto tal) tras la materialización de la pieza según procesos mecánicos; pero es en su «concepción» —que quede claro— donde se encuentra el *quid* de la cuestión, ya que una vez en marcha el proceso fabril, nadie puede intervenir para reconfigurar el producto. También en el desarrollo de un proceso artístico (cuando, pongámos por caso, se realiza una escultura o una pintura) la idea *in mente* del artista se gesta, va aflorando y tomando cuerpo hasta evidenciarse (plasmación objetual) en la correspondiente pieza; si bien aquí, el propio interaccionar manual individualizado entre creador y obra en proceso mantiene un permanente *feed-back*, una interconexión fluyente de ida y vuelta que no se da en el proceso mecánico del diseño. Es por eso que el componente estético del diseño y el de la obra artística no difiere en cuanto a su ideación conceptual básica, pero sí (y de ahí la distintividad o especificidad en su esfera, aparte obviamente de la pragmaticidad del primero) en el modo en que se predetermina y se lleva a cabo mediante el proceso de materialización de los objetos pertenecientes a cada ámbito. Paradójicamente, en la medida en que el proceso artístico se considere más como acción intencional (*conceptual art*) que como elaboración prioritariamente material, más se conecta con ese extremo del diseño que mejor le confiere a éste su esencialidad: aquello que —dejando aparte el subsiguiente proceso mecánico en virtud del cual acabará erigiéndose seriadamente la pieza— más lo hace diseño: la idea que encierra y cómo quedará proyectivamente configurada, es decir, lo que será *a priori* así y no de otra manera. Y justamente en tal estadio es donde, indefectiblemente, se ha debido pensar y predeterminar cumplidamente la carga de artísticidad que vaya a tener o no el instrumento, enser, objeto, producto en cuestión, y que lógicamente podremos considerar (percibirse estéticamente) una vez se haya materializado por obra y gracia de la cadena industrial y no por *mano artística*.

Ciertamente, la aparición de nuevos procesos tecnológicos están permitiendo un cambio a la hora de considerar esa indefectible fijeza del proceso mecánico. Así, como hace notar Isabel Campí: «La lógica profunda sobre la que se basa hoy la producción industrial no puede ser definida sino de manera muy impropia como racional. Racional es la

lógica con la que se construye la máquina y la manera como trabaja ésta, pero su nivel tecnológico avanzado permite hoy obtener productos que tienen una enorme posibilidad de variación formal y de decoración. Eso significa que el estado de necesidad con el que el diseño histórico controlaba sus rígidas formas de proyectos ha sido totalmente eliminado y ahora se ve abocado a la gestión exclusivamente formal de sus códigos compositivos pasados»¹⁵.

Bien, sin que ésto invalide lo expuesto más arriba, es cierto que algo ha cambiado en este sentido; de manera que al menos en cuanto a la viabilidad de realizar series limitadas, de formas, colores y proporciones variadas, podemos considerar el panorama de un modo menos rígido, con lo que las fronteras entre los procesos artísticos y diseñísticos se están difuminando día a día de una forma sorprendente. Aspecto este en el que también incidía, a principios de los noventa, Tomás Maldonado al hablar de procesos de producción diferenciada, por la que ya es posible «combinar un ciclo de trabajo de una sola línea con ciclos de líneas convergentes, divergentes o cruzadas, de forma que pueden alternarse lotes de productos distintos y de dimensiones variables»¹⁶. Con todo, la novedad de tal flexibilidad procesual recae más en el cambio nocional de los conceptos de «iteratividad» y «serie» que en la distintividad respecto de la elaboración manual básica de un proceso de objetivación artística.

Aún así y todo, si de los procesos de diseño de producto pasamos a los del diseño gráfico (no puede negarse que la fenomenología de la pintura, la fotografía, el dibujo o el grabado muestra una gran *familiaridad* con la del diseño gráfico), la aparición de versátiles herramientas informáticas, con *software* altamente sofisticado y con posibilidad de visualización simultánea en pantalla (total o fragmentariamente, solapadamente o en secuencia encadenada) de los pasos que se están ejecutando —además de otros que, ya hechos y provisionalmente fijados, sirven de comparación, amén de la *presencia* de otros alternativos como previsible camino a tomar—, permiten que el proceso creativo, por el que la idea *in mente* del diseñador va aflorando, desarrollándose y plasmándose, sea susceptible de irse modificando de forma muy parecida (dada la capacidad que, insisto, las tecnologías digitales tienen para mostrar a la vez todo aquello con lo que se está trabajando, facilitándose así continuamente sobre la marcha cualquier cambio) a la de un artista plástico. Es decir, en realidad el diseñador está operando según un procedimiento de fluido

¹⁵ Campí, I.: «El retorn de l'ornament», *Temes de Disseny*, n° 2, Servei de Publicacions Elisava, Barcelona, 1988, pp. 89-90.

¹⁶ Maldonado, T.: *El diseño industrial reconsiderado*, (3ª edic. revisada y ampliada), Gustavo Gili, Barcelona, 1993, p. 11.

feed-back (mente-pasos objetivadores-reconsideración mental-nuevo paso materializador, etc..) como aquel que decíamos desplegaba el artista en su propio proceso de objetivación artística. Por otra parte, vertiente esta del diseño gráfico en la que no puede olvidarse la influencia que, desde los ochenta/noventa hacia aquí, ha tenido la teoría de la deconstrucción al concretarse en la creación visual de imágenes y tipografías de un modo sorprendentemente autoexpresivo, como si se tratase de una actividad artística pura.

— III —

Mas volviendo a nuestra inicial comparación entre las tareas y propósitos del diseñador y los del artista, y el estatus de ambas esferas creativas a la luz de ciertas clarificaciones, proseguimos.

En primer lugar, el resultado final del trabajo de un diseñador y el que sale de las manos de un pintor, escultor o fotógrafo parecen —algo, bastante, mucho...— distintos; ya veremos. Pero algo muy a tener en cuenta, y sin embargo creo que muy poco debidamente subrayado, es que tanto el objeto que un diseñador proyecta y la pertinente rama industrial produce, como el objeto denominado obra de arte (y en estos últimos tiempos «acciones» que inducen una experiencia estética más o menos fugazmente. Y en cualquier otra época, ajena al accionismo tipo *happening*, la «representación» que se ejecuta un número indeterminado de veces —ópera, danza, obra musical— en base a un libreto y partitura, susceptible de actualizarse bajo unas determinadas condiciones técnico-instrumentales apropiadas) brotan de y se insertan en algo sustantivo: la inherente dimensión antropológica de sus creadores e intérpretes y de sus contempladores y usuarios.

Como se sabe, tanto desde el punto de vista morfológico como comportamental, lo específico del ser humano es su inespecialización, de modo que tal indeterminación es suplida por patrones no biológicos de comportamiento: los llamados patrones culturales, los cuales pueden agruparse tipológicamente, según el más común de los enfoques antropológicos, en utensilios, normas y símbolos comunicativos. Al que me siga le va a parecer que estoy apartándome de lo que llevamos entre manos, pero enseguida comprenderá que en realidad no es así, sino que bajo la apariencia de lejanía temporal, lo que estoy haciendo es acercarme a una consideración antropológica de lo que en este discurso también pretendo subrayar, a saber: que tanto el diseño industrial —algo muy moderno y próximo— como las manifestaciones artísticas —algo tan antiguo y

remoto como la aparición de la inteligencia humana— tienen una fundamentación común precisamente por enraizarse, tanto la dimensionalidad práctico-cognoscitiva como la estética, en el pensar y obrar del hombre. Y aun cuando, en un principio, tanto la vertiente utilitaria pura y dura (industria lítica) como la artística aparecen bastante escindidas, eso no determina una excluyente bifurcación para siempre. Eso tampoco significa que la componente artística de determinados procesos (rituales) no fuera además «útil», y que al cabo del tiempo —muchos miles de años tras la revolución tecnológica de neolítico, para no hacerlo más largo— se hayan llegado a entreverar de tal modo funcionalidad y esteticidad, y bajo unas coordenadas socioeconómicas totalmente distintas, que *lo ingenieril* del producto industrial, como flechado hacia la satisfacción de necesidades mediante objetos y servicios proyectados por el hombre y constituidos mecánicamente, y *lo formal*, como cualidad que no sólo queremos apreciar estéticamente como fuente de placer en un objeto *ad hoc* —es decir, artístico—, sino en todo el universo de cosas-artefactos que configuran nuestro entorno, concretan nuestro habitat y nos procuran un más fácil vivir cotidiano, han acabado por *contaminarse* felizmente —al modo que nos sugiere Cattermole¹⁷— como no había sucedido en cualquier otra época histórica de forma tan masiva (sociedad de consumo) e influenciadoramente (sociedad mediática).

Desde esa raíz antropológica fundamentante pretendo, pues, comparar ambos planos de realidad creados por el ser humano, confrontando ciertos aspectos concomitantes que son clave y, desde luego, sin obviar los distintivos. De modo que pueda constatarse, desde esta atalaya, que es mucho lo que une Arte y Diseño, al tiempo que persiste lo que impide efectuar tentativas reduccionistas. De ahí que en este ensayo haya tenido que empezar por hacer una serie de consideraciones previas sobre determinados aspectos de la terminología empleada en este campo, a fin de facilitar cierta claridad nocional, así como por hacer ver que esta confrontación, o quizás sólo contraposición, sigue manteniendo el interés.

Cuando contemplamos una obra de arte, además de tener que mantener una actitud estética (lo pertinente) para poder experimentarla en cuanto tal, podemos, desde una actitud cognoscitiva, hacernos una idea más completa —generalmente en conjunción o con ayuda de otros procedimientos o informes— tanto de la época en que se llevó a cabo, con sus aspectos socioculturales y demás, como del rango que estilística, formalmente, etc. denota la propia obra en su inherente historicidad. Es decir, un determinado cuadro de la Escuela de Nueva York, una dinami-

¹⁷ Cattermole, P.: *Opus cit.*, p. 71.

zada escultura futurista o aquella capilla *le corbusierana*, ya no *es* —ahora, en el momento de su contemplación por un hipotético espectador— *sólo* un objeto singular, fruto de una subjetividad creadora, sino que la trasciende, va más allá del plano de la objetualidad fiscalista, hasta ubicarse o instituirse en un «plano de objetividad» que informa —al margen ya de su autoría aunque sin renegar de ella— a cuantos quieran *escuchar* acerca de los patrones culturales, técnicos, económicos, ideológicos y naturalmente formales-estilísticos, que hicieron posible esos y otros (de otros autores y con otras cualidades estéticas) productos del universo artístico. Productos asignables, a su vez, a conjuntos que podrían clasificarse; más aún: que de hecho son clasificados en variadas tipologías por estudiosos e investigadores.

Después de valerse Pollock, como así lo hizo, de una (su) peculiar manera de chorrear pintura sobre una superficie con intencionalidad artística; después de que lo que significó *la velocità* en una escultura futurista, fija de por sí pero con intención de sugerir el movimiento; tras el empleo y modulación del hormigón tal como fue imaginado por Le Corbusier, etc.; otros artistas han realizado nuevas y distintas creaciones, pero aquellos ya históricos *inputs* creativos-configuradores de sus respectivas poéticas y en sus respectivos campos quedarán en la memoria, podrán ser utilizados por otros, aunque naturalmente bajo sus (otros) personales criterios. Sin embargo, el establecimiento, mediante aquellos pasos constituyentes, de algo innovador en su día no quedará en el vacío, no se habrá de empezar desde cero en la siguiente experimentación.

En el terreno de la invención industrial, después de la aparición del motor de explosión, los sucesivos motores del mismo tipo han ido siendo más potentes, más livianos, de más ajustado consumo... incluso con transformaciones hacia híbridas combinaciones energéticas. Y si de las máquinas pasamos a considerar los bienes de equipo, aduzcamos un ejemplo más bonito: el del danés Verner Panton al realizar, en 1960, la primera silla de plástico inyectado hecha en una sola pieza. Tal procedimiento sirvió para explorar nuevas vías, dentro del diseño, en el uso flexible de la fibra de vidrio, el pexiglás o la espuma, al tiempo que generó una peculiar estética del mobiliario y de su propio entorno en virtud de las relaciones luz-color. Extremo, a partir del cual, otros diseñadores han seguido tratando y desarrollando satisfactoriamente el potencial que encierra el persistente binomio «forma-función», sin descuidar la emoción que como en su caso ha sido especialmente cautivadora. (Obra, la de Panton que, en estos momentos en que acabo de revisar el texto para *Artigramas*, la Fundación Pedro Barrié de la Maza está mostrando en A Coruña, de enero a marzo de 2002, bajo el título «Retrospectiva sobre Verner Panton»). En

suma, el ser humano, una vez creado el *sistema*, no ha tenido que empezar de nuevo. De manera que, tanto la creación de singulares piezas únicas denominadas obras de arte, como la realización seriada de artefactos diseñados por el hombre, han ido evolucionando, cada uno en su ámbito, a partir de lo hecho. Y ambos extremos hundiendo sus raíces en el peculiar hacer —*facere* y *poiesis*— del *antrophos*.

Así pues, e insistiendo en este punto, cuando observamos un objeto utilitario, por ejemplo un arcabuz del siglo XV, además de podernos acercarnos a él con cierta actitud estética —ya que posiblemente aparecerán en el mismo una serie de finos detalles y destacados acabados de realce (intencionalidad) artístico— constatamos que ese instrumento inventado para disparar (matar), sustituto o prolongación de un ente natural (binomio mano-brazo/inteligencia, asimismo capaz de efectuar tal tipo de actos), despliega un «plano de objetividad» que, al igual que en los anteriores ejemplos, nos ofrece una serie de datos que reflejan el nivel técnico alcanzado en ese momento histórico, las costumbres sociales de una época, la situación económica por la que se atravesaba... Pero aún más: ese «plano de objetividad», que «universalmente» define una actividad resuelta técnicamente de ese modo, es atemporal de suyo. Es decir: las condiciones intelectivas (espíritu) que lo han hecho posible (materialización) dejan para la posteridad la posibilidad de que el ser humano retome el estadio técnico (mecanicidad/automatismo del artefacto) y de acabado (ornamentación), así como otros factores no menos importantes (valor de la ergonomía en tal manufactura); en definitiva: el resumen del grado o nivel al que se ha llegado en esa «clase» de tarea. Y de este modo prosiga el proceso, modificándose posteriormente el objeto en tal o cual sentido, anulando ciertos aspectos considerados hasta entonces inamovibles y que una radical innovación puede llevar a efectuar el cometido según otras pautas, o sea, continuar aportando soluciones al margen o más allá —pero gracias a los iniciales estadios— de su originario/a invención/inventor, creciendo *in progressus*.

Ciertamente, la función para la que fue diseñado tal artefacto (matar desde lejos), el animal a su manera también la hace, sólo que para su cumplimiento repetirá una y mil veces el mismo mecanismo conductual. Y, encima, lo hará cuerpo a cuerpo y no a larga distancia, que es la forma innovadora de matar por el hombre (con esto ni estoy induciendo a matar ni a hacer la guerra, ¡que conste!). Lo que quiero subrayar es que la tarea animal siempre se realiza —como decía Hegel— volviendo a empezar desde el principio¹⁸. En cambio, el trabajo humano configura algo a tra-

¹⁸ Quizás a excepción de los chimpances, sobre cuyas últimas investigaciones acerca de sus capacidades cognitivas y conductuales, etólogos, paleontólogos y otros estudiosos admiten que apren-

vés del utensilio, cuya puesta en acción se transforma desde el iniciático polo subjetivo en una actividad universal, conforme a reglas universales, es decir conforme a reglas máximamente comunicables entre individuos dotados de intelecto¹⁹.

Por su parte, la actividad artística, que en sus remotos orígenes tuvo un marcado carácter pragmático —conseguir ciertas utilidades desde representaciones mágicas, pintadas, esculpidas, actuadas... que las propiciasen— evoluciona, con el paso del tiempo, hacia una función simbólica en alianza con aspectos míticos y religiosos, con un papel a cumplir en la sociedad, hasta que dicha función se despega de los mismos —aunque sin olvidarlos del todo— para centrarse en su propio desarrollo como lenguaje autónomo. De modo que, por un lado, este tipo de objetivación y, por otro, la objetivación denominada ciencia, ya autónoma de cualquier otra instancia a la que estaba unida originariamente (tras el nivel de hominización, en el que todas las objetivaciones se hallarían embrionariamente mezcladas en el plano mismo de la cotidianidad), fueron especificándose²⁰, hasta que al fin un gran número de tales objetivaciones dejaron de justificarse por una u otra clase de pragmatismo, y lo hicieron en cada caso por ellas mismas.

Sin embargo, con el transcurso del tiempo —y henos ante otro aspecto importante a considerar en nuestra discusión— entre las objetivaciones que paulatinamente se fueron desarrollando a partir de la cotidianidad (y sin que ello signifique, como deja perfectamente claro Román de La Calle, que ésta se identifique con el plano del hecho artístico, con el de la ciencia o con el de la moral²¹) aparece, una vez superada la larguísima etapa del diseño sin diseñadores —su *prehistoria*—, un fenómeno novedoso que no nuevo: el del Diseño industrial: objetivación que, asumiendo aquel incesante discurrir tecnológico originario tras el nivel de hominización, se va a implicar de un modo novedoso con aspectos de índole artística; de manera que sin quedar supeditada a este ámbito —ni marginarlo— surge otro distinto: aquel que vendrá etiquetado como Estética industrial, patente ejemplo de confluencia, que no de reduccionismo, de varios dominios para la labor de diseño, proyectación y ejecución. Esto sería un inmejorable ejemplo de lo que se denomina *interdis-*

den a fabricar sus propias herramientas desde su infancia; así como, lo más sorprendente, parece que cada población tiene su propia cultura, cuyos individuos transmiten de generación en generación. De hecho estos simios son, después de nosotros, las criaturas que usan un mayor número de herramientas y con más finalidades instrumentales.

¹⁹ Hegel, G.W.F.: *Filosofía real*, F.C.E., México, 1984, pp. 182 y ss.

²⁰ Lukács, G.: *Estética I*, Grijalbo, Barcelona, 1965, pp. 33-146.

²¹ Calle, R. de: *Lineamientos de Estética*, Nau Llibres, Valencia 1985, p. 171.

*ciplinariedad operativa*²². Y más pronto o más tarde cualquier objeto, o al menos un número elevado de ellos, ya no se limitaría a la exclusiva cumplimentación de su función utilitaria, sino que en su manufactura, tendente a hacerla factible, se previó la posibilidad de gustar tanto al usuario-poseedor como al hipotético círculo de sus próximos o allegados, con lo que lo concerniente al aspecto formal quedaba a su vez entreverado de un papel simbolizador de la posición del individuo.

E igualmente, se reproduce —aunque ya de pleno en su historia— el proceso protohistórico anteriormente señalado. Así, las condiciones intelectuales que hacen factibles la herramienta o enser instauran el «plano de objetividad» que formaliza, en un momento dado, el estatus de tal objeto utilitario; a la vez que, por su parte, el despliegue poiético del creador de formas bellas va dejando (sincrónicamente con el hacedor de aquel y diacrónicamente a través de su propia creación de formas) una serie de estilemas que, sobrepasando su propio quehacer y tiempo, trazan el itinerario de tendencias y corrientes artísticas, cuyas rupturas, *remakes*, citacionismos y eclecticismos varios, novedades... demuestran el trenzado histórico existente entre un tipo y otro de *artificios* elaborados por mano humana.

Dimensiones diferentes: sí —lo pragmático instrumental y lo bello formal—, aunque enclavadas en un mismo entronque antropológico. Diversidad de significados: también, pero de algún modo condenados a entenderse, pues en mayor o menor grado existe un común denominador: aquel que se insiere en ambos territorios (a modo de intersección generadora de una *nueva clase*) fecundando su «perceptibilidad visual global». La cual, si en uno de ellos —el mensaje directo de su función— era prioritaria antes de que se propiciase dicha interseccionalidad, y por su parte el otro ámbito aportaba la (su) significatividad estética, no por eso puede dejar de comprobarse que entre ambas categorías (hay quienes piensan que existe todavía un conflicto que resolver) la coimplicación es más estrecha a medida que la susodicha *visibilidad funcional* (la que evidencia lo pragmático) viene entreverándose con el *aspecto visual* (el que evidencia lo formal). O dicho de otra manera: permite corroborar la intersección aludida entre la comprensión de su utilidad-funcionamiento y el aspecto atractivo-atrayente del objeto. Y ello no por que el objeto en cuestión —subrayo— deje de resolver la necesidad para la que se previó, sino porque su configuración formal enmascara, precisamente a causa de la tecnología más puntera, los resortes operativos. Lo cual comporta, eso sí, que en muchos de los más recientes productos de diseño el usuario deba

²² Calle, R. de : *Opus cit .*, p. 23.

readaptarse en la búsqueda y manejo de los mismos (nuevo aprendizaje operativo) como ocurre en otros campos de la teoría y praxis humana (piénsese en el tipo de tirador o manillas de las puertas traseras del *Alfa Romeo 156*, camuflados allí donde en otros automóviles aparecen pequeñas branquias de aireación). Y en los casos de máxima *visibilidad funcional* (segmento mayoritario de diseños) todo el conjunto se resuelve asimismo en una «idea visual» con la que entramos en contacto, y que indefectiblemente valoramos como más o menos bonita, bella, agradable, elegante..., o todo lo contrario. Lo cual permite afirmar, sin dejar de ser compatible con la tríada propugnada por Dorfler para el diseño (seriabilidad, producción mecánica y presencia de un cociente estético debido a la inicial proyectación), que las dos regiones de significado interactúan cada vez más estrechamente, puesto que cada vez se comportan más como una *nueva clase* surgida de la intersección de las dos clásicas o típicas ya señaladas (la funcional y la artística) y que convenimos en llamar Diseño. De manera que creo que el posible problema futuro de un supuesto incremento negativo estilístico, pueda venir más a causa de un incremento de la invisibilidad tecnológico-operativa que por una desmesura estética, aunque ésta, al ampliar su espacio para que el objeto sea palpable, pague el pato.

— IV —

En fin, qué duda cabe que habrán de reconsiderarse algunas cosas, ya que por un lado:

Cada vez más, un elevado número de productos, especialmente los proyectados para atender necesidades comunicativas, donde va a ser prioritaria la reducción de peso/volumen, su resolución —a los años más recientes de la Historia del Diseño me remito— va a requerir una menor corporeidad, pero en cambio no precisamente en su aspecto (forma) que no podrá dejar de ser fácil y cómodamente manipulable (= más evidente, deslumbrante), con lo que el problema formal y de apariencia más o menos bella empieza ya, actualmente, a ser causado precisamente por los nuevos patrones y modelizaciones tecnológicas, como ya he indicado. ¡Quién lo iba a decir! Recordemos, entre objetos incluso ya «antiguos» y casi *naturales*, el teléfono: parece un objeto que satisface artificiosamente (larguísimas distancias, usos horarios diferentes) una necesidad natural, sin que sepan tantísimos de sus usuarios a qué interno resorte *mágico* responde, qué extraño corazón lo hace funcionar. Sin embargo, la gente sí sabe la cantidad de formas que ha ido adquiriendo a lo largo del tiempo,

tanto fijas —parece lógico— como ahora móviles —todavía más lógico y más *natural* (¿acaso para hablar tenemos que estar anclados en un sitio?). Más aún, el objeto cambia de forma (parece una calculadora con una diminuta pantalla de cristal líquido), pero no de su esencial función. Si bien, la función adquiere nuevas modalidades de uso más *naturales*: movilidad inalámbrica, conversaciones a tres y más bandas simultáneamente, envío/recepción de mensajes escritos (con lo que a la *naturalidad* del escuchar y hablar se suma la de visualizar) y otras como acceso a Internet; de manera que, en definitiva, ambos aspectos —funcionalidad, estética— han debido de reconceptualizarse mutuamente, justamente por la variabilidad del uso y del cambio en la forma configurativa.

Y por otro lado, día a día se va incrementando enormemente el número de artilugios, especialmente proyectados para atender necesidades de trabajo mecánico-rutinario, donde la relación de la máquina-herramienta *minor* y su estética forma-final prácticamente se fusionan de un modo como jamás había sucedido antes en esta faceta del diseño de producto. De manera que robótica y automatismos, cada vez más inteligentes y de menor volumen, están generando un diseño *minimal* que confirman el crecimiento y afianzamiento de aquella interseccionalidad significativa antes subrayada. Como ejemplos ya podemos hablar de prototipos como el robot cortacésped *Automower*, de Husovama, o la aspiradora en forma de trilobite de Electrolux, entre otros muchos. Eso cuando no es el caso —dentro ya de la nanotecnología y de la miniaturización más radical— de nuevos adminículos que prácticamente *sufren* una enorme pérdida de corporeidad para las numerosas funciones que prestan, como el sistema de comunicación inalámbrica para el hogar, el *Beo-Com 6000* de Bang & Olufsen.

Ante la complejidad de la noción diseñadora, lo que contribuye a hacer difícil su definición idónea, ¿no estaremos, como viene a preguntarse Rafael Prats, ante una manifestación artística con sus características peculiares y, en este sentido, le pasa lo que a otras? ¿Dónde está la definición del arte?²³.

Por otra parte, en su crítica al esteticismo —a propósito del mito del carácter volátil evanescente de la experiencia que nuestro final de siglo alienta— José Jiménez²⁴ subraya las paradojas que ésto conlleva en el terreno de la reflexión estética. Una de ellas alude a dónde puede ahora situarse la diferencia entre representación y realidad. Otra, al desdibujamiento de los límites tradicionales del arte, y la tercera importante, en

²³ Prats, R.: «El diseño en Valencia durante la década de los ochenta» en *El arte valenciano en la década de los 80*, de AA.VV., A.V.C.A & Instituto Valenciano de Arte Moderno, Valencia, 1993, p. 273.

²⁴ Jiménez, J.: *Opus cit.*, p. 12.

forma de pregunta, tiene también su intrínquis: ¿Qué tiene más fuerza estética, cualquier ejemplo de diseño industrial que nos sale al encuentro en la calle: un nuevo modelo de coche, pongamos por caso, o las viejas formas tradicionales del arte ya con una existencia secular?

Y he aquí, para terminar, una nueva paradoja, pues si bien en los últimos años el diseño ha llegado a convertirse en fenómeno social — como pone de relieve Rosalía Torrent²⁵—, pasando a recibir un tratamiento de comunicación semejante al que ocurre en torno a ciertos acontecimientos sociales, ¿cómo sigue siendo minoritario a la hora de ser atendido por la prensa y la crítica desde un punto de vista riguroso y, al mismo tiempo, con claridad para los ciudadanos? Algo que sin duda — acometer a fondo esta clase de cuestiones de un modo crítico e interdisciplinar— sería altamente positivo tanto para el propio diseño y el *designer* como para el usuario si, dejando el lenguaje hiperestetizado de la publicidad —algo que tanto influye en la aceptación acrítica del producto— se pasara a una información y valoración crítica del diseño sin que eso supusiera, desde luego, una nivelación a la baja en la consideración artística del fenómeno.

En definitiva, la problemática del Diseño al igual que la del Arte es, y seguramente será en este nuevo siglo XXI, algo cada vez de mayor confluencia de intereses, en el sentido noble del término, ya que siendo dos desarrollos fundamentados antropológicamente en el *hacer* y el *crear poético*, su evolución va adquiriendo los tintes o visos de un proyecto común. No porque sean reductibles, sino porque a estas alturas, en las que por cierto el Arte no ha muerto, aunque se va metamorfoseando en formas y alianzas nuevas; y el Diseño —dejada atrás la mostrenca visibilidad industrial, la mecanicidad recubierta de detalles ornamentales para su embellecimiento epifenoménico— ha llegado no sólo a considerar muy seriamente la esteticidad en la implicación de la actividad proyectual, sino también a reparar en cómo la propia tecnología en su imparable avance requiere: en unos casos, una relación interactiva de menor co-presencialidad física (servicios, telemática), pero asimismo cada vez más exige también, en muchas otras situaciones, una mayor y patente formalidad (= más visible, aprehensible, destacable, *señalizable*) a fin de albergar su invisible operatividad que tenderá a resolverse mediante un mayor disfrute. Es por eso que, frente a posiciones irreductibles o unilaterales, al igual que frente a fagocitaciones de uno y otro signo en este ámbito, propugnemos una Estética Industrial no como *apartheid* de la Estética a secas o con mayús-

²⁵ Torrent, R.: «Del diseño como arte y medios de comunicación social» en *Hecho artístico y medios de comunicación*, de AA.VV., A.V.C.A. & Institució Alfons El Magnànim, Valencia, 1999, pp. 105.

culas —experienciable en entornos naturales y objetos (artísticos) de contemplación desinteresada—, sino como operativa intercomunicación funcional en el ámbito de la excelencia formal, delineándose una fusión de ambos territorios en una provechosa contaminación mutua, sin descuidar la dimensión emocional humana. Por tanto, de la misma manera que la *mecanicidad* ha de comportar —ya lo hizo— un nuevo modo de considerar y facilitar el mundo mediante los objetos a cuyo través *también* lo proyectan y configuran; la *Weltanschauung* de los pobladores de esta cada vez más imbricada aldea global parece exigir hoy, o al menos es mi deseo y/propuesta, una mirada donde el artefacto se entienda más que nunca como prolongación humana y, en consecuencia, en más afinada comunión con el resto de sus consustanciales dimensionalidades; por tanto *también* con la dimensión estética. En este sentido, ¿acaso sería descabellado pensar que el diseño ha pretendido —pretende o está pretendiendo— democratizar la Estética (hacer una *estética difundible* en palabras de Misha Black), poniéndola al *servicio* del usuario gracias a los objetos precisamente generados por la economía industrial? Seguramente no sería descabellado pensarlo. Con todo, y como afirma Peter Dormer al advertir, refiriéndose al diseño, que se ha convertido en el arte popular del siglo XX, es posible que no sea muy profundo, pero desde la perspectiva que nos proporciona de nuestro tiempo es (el diseño) sumamente interesante²⁶. Si bien, como mediaría Bürdek a propósito de la concisa frase de Johann Wolfgang Goethe de que «el arte es el arte», todo esto debería hacer reflexionar a los diseñadores y recordarles los deberes propios de su profesión²⁷. Profesión a la que, recién estrenado el tercer milenio, ya no le es posible —recordando los oídos sordos que se hicieron, tras el informe del Club de Roma sobre la situación de la Humanidad a causa del crecimiento desaforado de los países industrializados, ¡hace ya treinta años!, a las propuestas de proyectar diseños de mejor factura y mayor durabilidad, procurando la reutilización de materias primas y facilitando su reparación— dejar de atender seriamente esta problemática. De modo que como afirma Jordi Pericot: «Ya no podemos resolver un problema puntual de diseño sin considerar las implicaciones contextuales que conlleva. Así, debemos aceptar la necesidad de aplicar un «diseño sostenible» enmarcado en las nuevas líneas del sentido que conforman la realidad industrial en su globalidad y las estrategias de futuro defendidas por una política de desarrollo que se oponga a la degradación del medio»²⁸.

²⁶ Dormer, P.: *Diseñadores del siglo XX*, Edic. Ceac, S.A., Barcelona, 1993, p. 10.

²⁷ Bürdek, B.E.: *Opus cit.*, p. 68.

²⁸ Pericot, J.: «Diseño y globalidad proyectual» en *El Diseño. 150 años entre la teoría y la práctica*, de AA. VV., Institutió Alfons el Magnànim, Valencia, 2000, p. 29.