

1. ANTECEDENTES HISTÓRICOS. DESDE LA MODERNIDAD Y LA VANGUARDIA HACIA LA POSTMODERNIDAD

1.1. ARTE Y PRODUCCIÓN INDUSTRIAL EN NUESTRO CONTEXTO DE ESTUDIO. EL OBJETO ARTÍSTICO Y LA COTIDIANEIDAD (A MODO INTRODUCTORIO)

Nuestro contexto de estudio se centra principalmente en los objetos artísticos y la producción industrial del periodo postmoderno a partir de las décadas de los sesenta-setenta del siglo XX hasta nuestros días, ya que es la época en la que ha sido más evidente el fenómeno de la exploración y expansión de los límites entre diferentes categorías artísticas y entre arte y objetos cotidianos con función de uso, más proclives para encasillarlos en la categoría de 'diseño'. Sin embargo, el objeto de estudio en el periodo referido, no se puede explicar sin los precedentes y preocupaciones de otras épocas y circunstancias anteriores (sobre todo la modernidad y las vanguardias artísticas) a las cuales recurriremos en ocasiones, con la intención de hacer hincapié en diversos movimientos y autores cuya obra y pensamiento teórico comparten puntos en común con la temática propuesta.

Si tenemos en cuenta que trataremos tanto objetos artísticos como objetos provenientes del diseño con una acentuada intencionalidad estética, hemos creído conveniente introducirnos en algunas de las características que opinamos pueden resultar oportunas en lo referente al objeto artístico, objeto estético y objeto de diseño. En principio, partimos de la idea de que todo objeto que revista de forma su función puede en cierta medida contener elementos que le proporcionen cualidades estéticas pero no necesariamente de la plástica artística. De manera que la estética que 'nace' asociada únicamente al arte va a tender a expandirse a otros ámbitos de lo cotidiano -en este caso al diseño-. Sin embargo, no portará consigo ciertas características que son propias del arte. Es decir, si en el objeto estético referido al diseño, a menudo prima la apariencia externa del objeto, incluso sin tener en cuenta su función de uso; en el objeto artístico la estética va asociada a algo que se encuentra no únicamente en las cualidades externas del objeto, sino a lo que desencadena la materialidad física del propio objeto, lo cual nos posibilita trascenderlo en cierta medida. Cabe mencionar que esta

operación donde algo de lo inexpressado se materializa como sensación, se completa con la implicación o mirada del sujeto sin la cual no sería posible dicho 'resultado'.

En este sentido el término estética que nos causa cierta confusión a la hora de determinar la ubicación de los objetos o su pertenencia al ámbito del arte o al del diseño, creemos que ha ido metamorfoseándose en base a los diferentes intereses del mercado y acercándose, en múltiples ocasiones, a lo externo como apariencia de los objetos y en contrapartida quizás alejándose, de alguna manera, de su connotación en relación a las artes plásticas o inclusive la 'creación aplicada'.

Afirman Rosalía Torrent y Joan M. Marín (2005: 13), que el diseño "*nace al mismo tiempo que el ser humano*"; es decir, desde que éste comienza a elaborar sus propios utensilios de caza, cocina, etc. pero no sólo con la intención de hacer un uso funcional de ellos, sino también con el objetivo de individualizarlos²⁷ y por tanto de distinguirlos del resto de objetos que cumplan una misma función de uso a la vez que se diferencia como sujeto, mediante un proceso artesanal tecnológico más o menos depurado. Sin embargo, lo que se viene denominando diseño industrial nace a partir del desarrollo tecnológico. Sólo podemos hablar de objeto de diseño industrial a partir de la época de la industrialización y mecanización; estos objetos son los que se obtienen en serie por la mediación que se da entre la función, invención, creación y el proceso tecnológico maquínico para su elaboración.

Podemos decir que el inicio del diseño industrial va surgiendo en el último tercio del siglo XVIII en Gran Bretaña, donde se produjeron una serie de cambios tanto a nivel tecnológico y del sistema productivo, como a nivel social, que repercutieron en el mundo de la producción objetiva. Este avance de la tecnología en sentido progresivo, va acompañado de la división del trabajo y del consumo masivo

²⁷ Diferenciamos el hecho de singularizar un objeto con el hecho de individualizarlo. En el primer caso, el objeto está diferenciado del resto de los objetos pero no está pensado para un individuo en concreto. En este caso varias personas pueden poseer ese mismo objeto por su elección. La individualización, conlleva la idea de exclusividad; es decir, realizado expresamente para esa persona en concreto.

de productos. Aunque en el último tercio del siglo XVIII ya se tenga noción de los comienzos de la disciplina del diseño perfilada en ocasiones desde el ámbito de las artes aplicadas, su expansión no empieza hasta el siglo XIX y no alcanza la autonomía hasta el siglo XX, cuando se separa de otras áreas creativas afines.

Las parcelas del arte y del diseño no quedaron delimitadas hasta principios del siglo XX, fuera ya del marco estricto de Gran Bretaña y con la llegada de los presupuestos racionalistas (hasta ese momento seguiría funcionando con validez la clasificación entre arte, artesanía, o copia industrial de productos artísticos o artesanos). Hasta entonces los objetos “de diseño”, muchos de los cuales se reproducían por procedimientos industriales, tendieron a adoptar cánones similares a los que guiaban a los artísticos, produciendo un falseamiento de las cualidades del objeto industrial. Cuando las máquinas empezaron a producir objetos de forma masiva, existía una resistencia a que éstos abandonasen esa dimensión estética y cultural que portaba el arte consigo, una dimensión valorizada por la importancia de la propia manufactura. La máquina podía repetir mecánicamente las antiguas formas artísticas y artesanas a precio moderado, por lo tanto era fácil obtener y expandir la simulación; esto es, una manera de apariencia falsa. Se fabricaron así, más allá de la ‘percepción estética’ asociada a una creación plástica inmanente, una serie de objetos cuya función decorativa se alzaba por encima de la práctica (utilitaria) y la ‘percepción de funcionalidad’ más orientada a la consecución de finalidades útiles (en cuanto función de uso), ocultando dicha función tras del ornamento, de manera que no pareciesen lo que realmente eran.

A raíz de la revolución industrial y de que las máquinas comenzasen a producir estos objetos para un uso funcional, se acentuaron el interés y la preocupación por el diseño como veremos más adelante. Se tratará la disyuntiva entre forma y función, que ya en la antigüedad griega se daba entre distintas corrientes filosóficas que “inciden en la naturaleza formal de la belleza y otras que aluden a su condición funcional” (Torrent y Marín 2005: 13) donde se debate si ha de prevalecer lo estético en sentido de “belleza”, “armonía y equilibrio entre las partes” y “estilo” de autor. O si por el contrario, por encima de estas cuestiones se ha de dar prioridad a la función, bajo el pensamiento de que las cosas también son bellas por su correcta utilidad. Desde entonces se han conformado movimientos e idearios importantes defendidos a menudo por distintas ‘escuelas’ de diseño, cuya influencia ha sido transcendental, aunque paralela al desarrollo del arte.

A finales del s. XVIII, se dan dos fenómenos que actúan por separado. Por un lado, la revolución industrial en el terreno de la producción material (industrial), y por otro, el academicismo, en la producción artística. Se simultanean intentos para acercar las dos posturas. Uno de los primeros intentos corresponde a William Morris²⁸, de ideología socialista, que hacia 1870 tenderá a unir el arte y la producción de mercancías con soluciones artesanales y neo-medievales. Desde la segunda mitad del siglo XIX, artistas plásticos como John Ruskin y el propio W. Morris comenzaron a denunciar la

‘fealdad’ y anti-artisticidad de los objetos producidos por las máquinas, como algo alejado e incluso opuesto al arte (lo bello). Para estos artistas la máquina representaba el avance de la sociedad moderna en deterioro del arte, asociada al progreso tecno-científico pero también al ‘feísmo’, que no se caracterizaba para ellos como calidad o categoría estético-artística.

A comienzos del siglo XX, esta actitud negativa respecto a la máquina comienza a cambiar, fundamentalmente en torno a Henry Van De Velde (Bélgica), Frank Lloyd Wright (USA) y el grupo Werkbund (Alemania). Con ellos se plantea la idea de que las máquinas pueden ser dominadas por los artistas y que el motivo de la supuesta baja calidad estética de los objetos industriales se debía a las concepciones estéticas de quienes operaban con las máquinas y no a la máquina en sí. Por lo tanto la máquina podría convertirse en un instrumento para la producción de arte en manos de un artista. En este momento se empezó a plantear la necesidad de una nueva enseñanza y una nueva disciplina, “el diseño industrial”; sin embargo, no se llevaría a cabo hasta diez años después con la llegada de la escuela de la Bauhaus²⁹.

Tanto en el diseño incipiente como en la creación artística de la época subyacía el debate sobre la mimesis³⁰ (imitación); se trataba de si los objetos debían o no recoger en sí las referencias visuales a lo conocido. El desprendimiento de la copia naturalista en los objetos de uso corre paralelo al que tiene lugar en el mismo arte, y sólo a principios del s. XX, cuando la abstracción se abre paso en la praxis artística, el diseño toma conciencia de sí mismo y comienza a eliminar de los objetos cualquier referencia de carácter figurativo, demostrando que puede partir al igual que el arte, de leyes autónomas. Resulta significativo observar cómo en ambos casos la modernidad pasa por el desprendimiento de la copia de la ‘realidad’.

Una vez que a principios del siglo XX el diseño alcanza su autonomía y su parcela se delimita de la del arte, comienza a expandirse y toma relevancia la investigación de la forma del objeto de diseño que hace referencia a su función de uso; es decir, la función de los objetos utilitarios pasa a ser la de comunicar su utilidad a través de sus formas; resultando así la forma, la consecuencia de la función práctica y no un objetivo inicial al que se le añade una función de utilidad a posteriori. Sin embargo, en las últimas tres décadas del siglo XX (concretamente en los 80) comienzan a aparecer una serie de objetos provenientes del diseño que rechazan las estructuras anteriores partiendo de un pensamiento racional y analítico, y moviéndose entre la provocación y la decoración. Vuelve a surgir el interés por el simbolismo y se da prioridad a la imaginación y a la emotividad quedando la función de uso relegada a un segundo plano. Otro tanto podemos atisbar desde el arte y en nuestro caso

28 William Morris (1834-1896), “Influyó prácticamente en todo el mundo del diseño de principios del s. XX. Sus ideas tuvieron una amplia difusión y son éstas más que su obra, las que han marcado la historia del diseño. Fue el primero en afirmar la validez de principios de la artesanía tales como la fidelidad a los materiales, que fueron la base del movimiento Arts and Crafts” (Bayley 1992: 284).

29 Bauhaus (1919-1933), se denomina así la Escuela de arte cuya cabeza visible fue durante muchos años el arquitecto Walter Gropius y que integraba la Escuela de Artes y Oficios del Gran Ducado de Sajonia y la Escuela Superior de Bellas Artes del Gran Ducado de Sajonia. Estuvo abierta desde 1914 hasta 1933 tanto en Weimar, como en Dessau y Berlin. Hoy es considerada la esencia del Movimiento Moderno. Sus orígenes intelectuales se encuentran en el movimiento Arts and Crafts y en las tradiciones alemanas del estilo Biedermeier, pasados por el tamiz de las vanguardias artísticas del momento y el racionalismo imperante.

30 Utilizamos el término mimesis en este contexto de los antecedentes históricos para hacer referencia a la copia de la realidad. No obstante, este mismo término lo utilizaremos con otro sentido en la segunda parte cuando tratemos con más detenimiento el concepto de la mimesis en relación a la representación.

desde la escultura. A lo largo del siglo XX pero sobre todo de una manera más visible en las últimas décadas, se empiezan a producir objetos escultóricos que perfectamente podrían cumplir una función de uso; algunos de estos los defenderemos como elementos híbridos en este estudio. Si las direcciones internas de la modernidad³¹ eran fundacionales, es decir, que cada una de las disciplinas determinaba lo que le pertenecía sólo a ella, la postmodernidad³² está determinada por un antifundacionalismo, esto es, por una práctica que no se define con un medio específico y donde las disciplinas en ocasiones tienden a fusionarse³³.

1.1.1. Herencias decimonónicas y tradición moderna

Como ya hemos adelantado, a partir de la revolución industrial y de que las máquinas comenzasen a producir objetos para un uso funcional, se intensificó el interés y la preocupación por el diseño. Desde entonces se han formado movimientos ideológicos importantes y escuelas de diseño, cuya influencia ha sido transcendental, aunque paralela al desarrollo del arte.

En la época de la industria incipiente no estaban todavía del todo delimitadas las parcelas del arte y el diseño. Los objetos de diseño³⁴ tendieron a guiarse por los mismos cánones que los artísticos y a consecuencia de ello, surgieron objetos que imitaban las complejidades formales de los modelos artísticos de épocas anteriores e intentaban ocultar o falsear las cualidades de los objetos industriales; se resistían a abandonar la dimensión estética y cultural que el arte portaba consigo. Además, era fácil obtener y expandir la simulación ya que las máquinas repetían mecánicamente las formas artísticas a precios moderados. De esta manera, se fabricaron una serie de objetos industriales, en los cuales, la función simbólica³⁵ (decorativa) estaba por encima de la práctica.

No obstante, atendiendo a los dos fenómenos paralelos antes identificados en el final del siglo XVIII (revolución industrial en la producción industrial y academicismo en la producción artística), sería W. Morris quien trasladó el problema del arte desde el plano estético al campo de la ética con la intención de ampliar la trascendencia social del arte. Lo que pretendía era que el arte estuviera al alcance de todo el público en general, no especialmente acaudalado.

Rechazó la obra única, aunque con ello incurriera en una importante contradicción, dado su desdén a la industrialización y a las máquinas. Se sirvió de la producción artesanal en lugar de los avances de la industria. Este relativo retroceso técnico e ideológico que le llevó casi hasta rozar presupuestos medievalistas, no le permitía competir en igualdad de condiciones con los productos industriales del gusto burgués, que él consideraba un pseudo arte producido por máquinas. La industria suponía ventaja en lo que se refiere a la masificación del producto y los precios. La opinión de Morris era que el arte de aquel momento, y sobre todo el “arte aplicado”, se enmarcaba en la categoría de lo “feo” porque la sociedad era injusta y que, mientras el sistema capitalista continuara, el arte seguiría degradándose.

Lo importante era, sin lugar a dudas, transformar la realidad social para que surgiera el arte legítimo. W. Morris planteó así una división del arte en dos tipos: “el intelectual”, relacionado con las necesidades mentales y ajeno a cualquier actividad económica y realizado por un artista liberal e intelectual, y “el decorativo”, relacionado con la vida cotidiana, y llevado a cabo por un artesano, que es un trabajador manual asalariado. En la Edad Media, el artista (trabajador manual), estaba más unido al objeto, ya que él era quien controlaba todo el proceso del trabajo porque lo consideraba obra personal; en cambio en la época de la máquina, la relación del objeto con el trabajador es más distante a raíz del surgimiento de las figuras del proyectista y el hacedor del objeto; es decir, de la separación que se da entre el proyectar y el hacer dentro de la configuración objetual. En este caso, el trabajador (hacedor) no se implica tanto en la estética del objeto, y su misión es producir en serie, de forma mecánica, con la ayuda de las máquinas. A consecuencia de esto, en opinión de Morris surgen una multitud de objetos de “mal gusto” y aumenta la alienación de los trabajadores. Para cambiar esta situación propone nuevos diseños y la vuelta a la producción artesanal y gremial de las tradicionales artes aplicadas y oficios artísticos. Las ideas de Morris se propagaron e influyeron en los orígenes de lo que podemos entender como diseño, perdurando hasta principios del siglo XX. Su ideas respecto a la afirmación de la validez de principios de artesanía como la fidelidad a los materiales, sentaron la base del movimiento “Arts and Crafts” (traducido como ‘Artes y Oficios’).

Bajo esta denominación de Artes y Oficios se recoge así una manera de entender el diseño en los últimos 40 años del siglo XIX en Gran Bretaña y su historia ha sido estudiada básicamente a través del propio Morris. A su vera se agruparon personas vinculadas al diseño con el fin de recuperar la relación entre los seres humanos y los utensilios utilizados por ellos. La llegada de la industria había convertido al ser humano en un intermediario entre la máquina y el producto final; se había perdido la relación directa que durante siglos había mantenido con el objeto manufacturado. La ideología de las artes y los oficios se alzó contra esta situación y rechazaban, en principio, todo lo que provenía de la industria. Sus miembros creían que era posible mantener el trabajo artesanal que ennoblece el producto y que llegara al mayor número de gente posible. Sin embargo, les fue imposible competir con los precios que los productos procedentes de la industria ofrecían y la adquisición de sus diseños quedó reservada a una minoría. Lo cual, supuso un fracaso en el objetivo que se había marcado en relación a que sus producciones llegaran a todas las clases y no únicamente a los acaudalados.

31 El autor Arthur Danto ubica el comienzo de la modernidad en el último tercio del siglo XIX y aproximadamente abarca desde 1880 hasta 1960. A partir de este momento el arte, según él, llega a su fin, debido a que la diferencia y “dilema entre objetos de arte y objetos reales, no puede ser articulado en términos visuales” (Danto 1999: 126).

32 Arthur Danto sitúa el comienzo de la postmodernidad (en el arte) en la década de los 60 del siglo XX.

33 Preferimos, todavía en este contexto, hablar más bien de “fusión de disciplinas”, aunque sea muy relativa y matizada, que introducir términos mucho más propios de nuestros días como la triada de prefijos “multi”, “trans”, “inter” para denominar la tan manida “pluridisciplinaridad”.

34 Aunque mencionemos la palabra “diseño” para referirnos a los objetos de uso estéticos, hay que decir que en la época de la revolución industrial, todavía no existía el término “diseño” con el uso que actualmente le damos a la palabra. No existía una autonomía creativa de esta disciplina. Sólo había arte, artesanía y copia industrial de productos artísticos o artesanos. Hasta el siglo XX -cuando el diseño se separa de otras áreas creativas-, no alcanza su autonomía.

35 Las clases medias encargaban imitaciones de objetos de lujo que poseían las clases más elevadas que las consideraban superiores a ellos; de manera que obtener una copia de esa clase de objetos, les acercaba simbólicamente a las clases superiores.

Este movimiento también se planteó el problema de la forma y la función. Para Morris era indispensable atender a la funcionalidad de los objetos; la forma se acoplaba a la función de manera sencilla. Los objetos realizados por la mano del hombre se consideran “auténticos”, únicos y personalizados, alcanzando así una dimensión artística; mientras que de la máquina nunca podrán obtenerse objetos que se aproximen al arte por la falta de pasión, el automatismo y la indiferencia de ésta. Morris propone así una vuelta atrás para recuperar el humanismo perdido.

Las piezas y objetos ubicados en el contexto de las artes y oficios se expresaban mediante líneas sencillas y la decoración se inspiraba en elementos de la ‘naturaleza’ entrecomillada. Aproximadamente en 1880 y bajo el nombre de “gremios” surgió una segunda generación de diseñadores del movimiento vinculado a las artes y oficios. Intentaron mantener la estructura artesanal y el modo de vida asociado a ella que hasta entonces habían defendido, pero viendo que la única manera de ser competitivos era haciendo uso de la industria, algunos de ellos decidieron no prescindir de ella. Y es en este momento cuando acontece un punto de inflexión importante. Sin embargo, aun con las disputas internas, el movimiento llegó fortalecido al fin de siglo y tuvo una fuerte repercusión en EE.UU. Desecharon los adornos superfluos y resolvían la ornamentación con los elementos constructivos.

El movimiento Arts and Crafts, es fundamental en la historia del arte moderno porque plantea cuestiones que más adelante serán polémicas: la relación entre los productos artísticos y el público, entre el arte y las grandes masas. Los fundamentos filosóficos de este movimiento se derivaban de las polémicas de J. Ruskin y W. Morris, y su principal representante fue Charles Robert Ashbee. La premisa más importante del movimiento era que la industrialización había desvalorizado la decoración y el diseño, degradando así la cultura y la sociedad inglesa. Su inspiración artística provenía de una idílica visión de la Edad Media. Creaban diseños que se basaban en la atención al detalle, fidelidad de los materiales y adecuación al propósito. Todo esto fue aplicado años más tarde por Hermann Muthesius en Alemania, lo que sentó las bases de una revolución más práctica en la industria y en la educación que encontró su máxima expresión en el plan de estudios de la escuela Bauhaus, elaborado e impulsado por Walter Gropius.

En definitiva, durante la primera mitad del siglo XIX convivieron muchos estilos diferentes; el diseño del momento era ornamentalmente recargado y se observaban prestamos estilísticos de épocas anteriores, como la renacentista o barroca. Comprobaremos en capítulos posteriores que la tendencia a la ornamentación recargada que oculta la función de uso detrás del adorno, será retomada en el diseño postmoderno (concretamente en la década de 1980) por algunos diseñadores, como Ettore Sottsass y Alessandro Mendini entre otros.

Si en la segunda mitad del S. XIX, la máquina representaba el avance de la sociedad moderna en deterioro del arte, en el S. XX, se da un cambio fundamental respecto a la máquina. Varios artistas como por ejemplo Hermann Muthesius -promotor de Werkbund- y Henry Van de Velde comienzan a ver que la máquina puede ser un instrumento de producción para el arte. Pero cuando llegó el momento de las realizaciones prácticas para llevar el arte a la industria, surgieron las diferencias más o menos acusadas y/o sutiles.

1.1.2. Modelos del siglo XX. Desde las vanguardias artísticas hasta los prolegómenos de la postmodernidad

Si en el siglo XIX el tema del diseño es tratado principalmente desde Gran Bretaña, en los inicios del siglo XX, el debate se centra en el continente y es trasladado a Alemania donde, junto a Estados Unidos, se sentaron las bases del diseño moderno. En Alemania se enfocó el problema de la forma de manera distinta a como lo hicieron los británicos. Si Morris (en Gran Bretaña) pretendía ofrecer productos de calidad pero elaborados de manera artesanal, encareciendo el precio; H. Muthesius³⁶ (en Alemania) -promotor de la Deutscher Werkbund³⁷-, al igual que Morris, buscaba ofrecer un producto de calidad pero en este caso fabricado industrialmente para que estuviera al alcance del usuario medio. Se da un cambio fundamental respecto al uso de la máquina; comienzan a ver en ella un instrumento de producción para el arte. Pero cuando llegó el momento de las realizaciones prácticas para llevar el arte a la industria surgieron las diferencias. Henry Van de Velde³⁸ pensaba que llevar el arte a la industria significaba “artistificar” los productos industriales y acusaba a la Werkbund de negar el arte como actividad específica, confundiendo la actividad productiva general. Hermann Muthesius, que estuvo detrás de la formación de la Werkbund, manifestaba que las producciones de los artistas, debían realizarse de forma mecánica para alcanzar el grado deseado de armonía con el entorno y su realidad productiva.

Con la producción en serie comenzó a cambiar el concepto tradicional de la obra única por la obra repetible. La serialización de estas repercutía de forma negativa en status de las mismas, por lo que tratarían de equilibrar ésta pérdida de status con la calidad de los objetos. La clase de calidad que pretendían no sólo signifi-

36 Hermann Muthesius (1861-1927), en 1907 creó la Werkbund. Sus ideas acerca del diseño fueron divulgadas en 1914, a raíz de las diferencias que mantenía con Henry Van De Velde acerca de los métodos a seguir por la Werkbund.

37 La Deutscher Werkbund, fue una asociación fundada con fines educativos y propagandísticos que pretendía unificar el comercio, la industria, el arte y la artesanía. Se creó conforme al modelo de los gremios ingleses que aparecieron durante la segunda mitad del S. XIX, pero se regía por unos presupuestos más prácticos que éstos. Surgió en 1907 pero no se forjó hasta 1914. Consistía en la asociación de 12 artistas y 12 empresas industriales que se encargaban de la producción de la obra. El artista se dedicaba exclusivamente del diseño del prototipo. En 1914 también tuvo lugar el debate con H. Van De Velde sobre si la Werkbund debería promover la fabricación en serie y mecanizada o la expresión artística libre e independiente. Prevaleció la opinión de H. Muthesius que sostenía que debían basarse en la estandarización de los objetos, frente a la de H. Van De Velde que defendía la libertad de la expresión artística. La Werkbund se disolvió en 1934 pero reapareció en 1947 y por época fue casi paralela a la Bauhaus.

38 Henry Van De Velde (1863-1957), de joven estuvo influenciado por las ideas de William Morris, convencido de que el arte debía mantener un contacto más directo con la vida. En 1893 ayudó a fundar la revista *Van Un en Straks* (Desde ahora y en el futuro), en la que se promocionaban los ideales de Arts and Crafts. A finales del S. XIX ya diseñaba y fabricaba sus propios muebles; también exponía con regularidad en la galería La libre Esthétique. Dirigió la Academia de Artes Aplicadas de Weimar y fue uno de los fundadores de la Deutsche Werkbund, pero se negó a aceptar nada que comprometiera el elemento artístico del diseño, que él consideraba fundamental. Este motivo le llevó a enfrentarse a Hermann Muthesius quien defendía la necesidad de la normalización y fabricación a máquina de los productos. En 1914, fecha de la exposición de la Werkbund, H. Van De Velde dimitió.

caba la correcta adaptación del objeto a los materiales, sino que además debían aportarle un valor sensible y una significación artística. Pretendían superar el concepto y la práctica de las escuelas de artes aplicadas y oficios artísticos, proclamando la necesidad de una nueva enseñanza y una nueva disciplina, “el diseño industrial”. Este proyecto se llevaría a cabo a raíz del sincretismo promulgado en las artes diez años después en la escuela Bauhaus de la que más tarde hablaremos. Para muchos, el problema radicaba en si un objeto creado por la industria podía llegar a lograr un nivel estético satisfactorio. Estas cuestiones eran lógicas ya que el diseño se juzgaba con las normas del arte; incluso en muchas ocasiones la misma persona realizaba la tarea de artista y diseñador.

Tal y como acabamos de decir, H. Muthesius tuvo un papel importante en el origen de la Werkbund. Meses antes de la creación de la Werkbund dio una charla titulada “La importancia del arte aplicado” en la que atacaba el gusto de la burguesía hacia los objetos de lujo y el ornamento, al que consideraba un desperdicio de materiales y de fuerza de trabajo. Al mismo tiempo destaca el valor artístico, cultural y económico del arte industrial y exige a los fabricantes un empeño ético-estético por el bien de la producción y de la economía nacional. En esta conferencia se hizo con el apoyo de arquitectos, empresarios, artistas y políticos. Estos apoyos fueron fundamentales para la constitución de la Werkbund, que en su programa de 1910 sintetizó algunas de sus ideas y expusieron su deseo de unir el arte, la industria, el artesanado y el comercio para ennoblecer el trabajo productivo. Éstos hacen hincapié en que los artistas, como artesanos, deben orientar sus proyectos hacia la industria pero encontrando una nueva forma para el objeto de uso, derivado de la mecanización de su producción y no utilizar la máquina para reproducir adornos. Sin embargo no todos los integrantes estaban de acuerdo; como por ejemplo H. Van de Velde que consideraba que el diseñador era un artista que siguiendo sus planteamientos de estilo personales, podía aplicar sus puntos de vista y su experiencia a la fabricación de productos industriales. H. Van De Velde representaba a los sectores individualistas que se negaban a desprenderse del adorno pero utilizado de manera racional, esto es, suprimiendo de los objetos tipologías propias del pasado, adoptando otras nuevas, correspondientes a una mentalidad moderna y H. Muthesius representaba a los funcionalistas.

1.1.2.1. Las “rupturas” de la modernidad

Adentrándonos ya paulatinamente en la modernidad, hay que decir que el núcleo de lo moderno reside en lo novedoso; y en este momento lo moderno adquiere un significado que une novedad a ruptura; esto es, se rompe con la tradición del arte como línea histórica y sucesión de estilos al cuestionar todo lo vigente hasta ese momento. Aunque tanto el arte como el diseño compartan la novedad como categoría estética, no podemos referirnos de la misma manera a lo moderno en arte y en diseño, en cada disciplina adquiere distintos significados. En arte se sucederán diversos movimientos de vanguardia que siempre propondrán una forma diferente a la anterior, provocando rupturas con el movimiento que les precede. En diseño, la modernidad se entendió como un proceso que tenía su base en la razón; el producto había que acoplarlo a exigencias funcionales, si variaba la forma o el método constructivo tenía que ser

para beneficiar a la función. Si en el arte los movimientos se oponían entre sí, en diseño extraían lo positivo de otros movimientos.

Los motivos (o las motivaciones) del arte y del diseño no pueden ser las mismas porque el arte se centra más en funciones estéticas o simbólicas, mientras que el diseño tiene que atender a funciones prácticas y manifiesta que la belleza se halla en la forma que (resuelta convenientemente) sigue a la función y no en objetos que enfatizan los rasgos formales sin tener bien resuelta la función.

“La vanguardia es en arte, la culminación del proceso hacia la búsqueda de lo nuevo que inicia la modernidad” (Paz 1974: 146). Una de las características de las vanguardias históricas en arte es así la de convertir las obras de arte en objetos que generen duda en el espectador, es decir, objetos que no puedan ser juzgados con los argumentos clásicos. Otra característica es la de vincular arte y vida, implicándose en la lucha social. Teniendo en cuenta que el diseño se construye sobre la experiencia de la máquina, encontramos otro rasgo en el arte de las vanguardias el cual se vincula al diseño que es la lectura del sistema maquinista heredada de la revolución industrial. En la vanguardia la máquina adquiere un valor cultural universal; la máquina no deshumanizará, sino que se le consideraba una aliada del progreso para contribuir a la liberación del ser humano; le libraría del exceso de trabajo procurándole tiempo de ocio para crear.

Debido precisamente a la diferencia de los procesos, la palabra vanguardia en diseño tiene unas connotaciones distintas a las que tiene en arte; contrariamente a los objetos artísticos, a los objetos de diseño se les demanda atender a funciones de uso. El diseño avanza en procesos formales pero sin que los productos se conviertan en objetos únicamente estéticos. No se rechaza tanto lo anterior, sino que incluyen las aportaciones positivas de movimientos anteriores para resolver o mejorar problemas constructivos. Sin embargo, siempre podemos encontrarnos con objetos de dificultosa lectura, como los que mencionaremos más adelante, cuyas características difieren de lo que ahora estamos remarcando.

Entre los movimientos de las vanguardias históricas que contaron con diseñadores, encontramos el Futurismo, el Suprematismo, el Constructivismo, el Neoplasticismo, el Cubismo, el Dadaísmo y el Surrealismo. Vamos a traer a colación algunos ejemplos que entendemos tienen que ver con nuestro objeto de estudio; donde vemos que reverberan esas interacciones que pretendemos manifestar. Lo que constituye en sí mismo una introducción de las características que se desarrollaran después. Esa imbricación entre arte y diseño la podemos ver también entre la adscripción de diversos profesionales.

1.1.2.1.1. La influencia futurista

El Futurismo comenzó en Italia en 1909 cuando Filippo Tomasso Marinetti publicó el primer Manifiesto del ideario futurista. Su visión de modernidad estaba ligada al futuro y al progreso; en definitiva, una manera de entender el futuro unida a todo lo que representaba los avances tecnológicos bajo una ideología basada en que el arte solamente puede ser vital si “descubre sus propios elementos en el medio que le rodea. De la misma manera que nuestros antepasados buscaron inspiración en la atmósfera religiosa que embargaba sus espíritus, nosotros debemos buscarla en los prodigios tangibles de la vida moderna, en la férrea red de velocidad que cubre la tierra, en los

trasatlánticos..." (VV.AA. 1979:131). Sus manifestaciones fueron desde lo creativo hasta lo político y a lo relacionado con la vida cotidiana. Esta corriente niega rotundamente el pasado para reivindicar la validez del futuro; luchan contra la tradición y realzan el valor de la máquina llegando a concederle un estatus superior y alzando lo artificial frente a lo natural. En los futuristas se da un desplazamiento del mundo antropocéntrico al tecnocéntrico que conlleva importantes consecuencias tanto en el arte como en el diseño: por una parte, el concepto de belleza se transfiere de la mujer y de la naturaleza a la máquina (modelo del mundo moderno). Y por otra parte, la eficiencia, la velocidad etc. -los propios atributos de la máquina-, se valorarán como bellos. La temática de las obras está vinculada al mundo maquinista; esto no quiere decir que se reprodujeran máquinas, sino que su presencia y dinamismo estarían de alguna manera presentes en los objetos.

Entre sus pretensiones está la de reflejar lo invisible, aquello que está más allá de los espesores, *"lo que tenemos a derecha, izquierda y detrás de nosotros, y no tan sólo el pequeño cuadrado de vida artificialmente encerrada como entre los decorados de un teatro"* (VV. AA. 1979: 137). En el Manifiesto futurista se declara la necesidad de reflejar la sensación dinámica referida al ritmo o movimiento que cada objeto posee como fuerza interior. Consideran que los objetos, a pesar de ser inanimados también revelan estados de ánimo como tranquilidad, locura, alegría o tristeza, lo que se puede percibir como una estabilidad pesada o una ligereza aérea. Sin embargo, esto no está sujeto a ninguna ley fija y varía en función de *"la característica personalidad del objeto y la emoción de quien lo contempla"* (VV. AA. 1979: 137). Esta revelación en cuanto a la relación objeto-sujeto nos permite entender de alguna manera al sujeto como parte de la construcción del objeto. En este caso, no nos referimos solamente al sujeto como ejecutor, que es evidente que forma parte de su configuración, sino al sujeto que contempla y construye al mismo tiempo de manera que completa el objeto con su mirada en el caso del arte y haciendo uso de él en el diseño.

No obstante, en el campo del diseño no podemos mencionar demasiadas creaciones futuristas y las pocas que hubo no prestaron demasiada atención a la función de los objetos ya que el diseño futurista sirvió al estilo que desarrollaba el arte. Giacomo Balla (1871-1958) es el autor que llegó a elaborar más muebles. Los perfiles de sus muebles se curvaban y sus superficies parecían cuadros futuristas de colores fuertes y líneas oblicuas.

"Nosotros, los futuristas Balla y Depero, queremos llevar a cabo esta fusión total, con el fin de reconstruir el universo y alegrarlo, es decir, recreándolo íntegramente. Daremos carne y hueso a lo invisible, a lo impalpable, lo imponderable, a lo imperceptible. Encontraremos equivalentes abstractos de todas las formas y todos los elementos del universo, después los combinaremos según el capricho de nuestra inspiración, para construir conjuntos plásticos que pondremos en movimiento [...] Desarrollando la primera síntesis de la velocidad del automóvil, Balla llegó al primer conjunto plástico. Este nos reveló un paisaje abstracto de conos, pirámides, poliedros, espirales de montes, ríos, luces, sombras. Así pues, existe una analogía profunda entre las líneas-fuerzas esenciales de la velocidad y las líneas-fuerzas de un paisaje. Hemos descendido a la esencia

profunda del universo y dominamos los elementos. Llegaremos así a construir" (San Martín 1992: s/p.)³⁹.

Podemos citar algunos ejemplos de Giacomo Balla, como *"Biombo"*. (1917), *"Silla"* (1918) *"Aparador"* (1918). Unos años más tarde, Enrico Prampolini (1894-1956) hizo para su casa una mesa y banquetas (1925-1926). Estos objetos (Figs. 84-87), sin embargo, nos recuerdan más al constructivismo que citaremos después, y escapan de los parámetros que hemos venido observando en los futuristas.

En el campo de la escultura se proclamaba la abolición de la línea finita y de la estatua cerrada a favor del movimiento y el ambiente que es aquello que se encierra en la figura. Si tradicionalmente la estatua está delimitada en o delineada por el espacio atmosférico, es decir, recortada sobre el fondo o aislada del espacio envolvente, el Futurismo propone abrir la masa (o la figura) y encerrar en ella el ambiente. De manera que, la escultura ya no es una figura encerrada en sí misma; se abre o se prolonga en el espacio tal y como lo manifestó Umberto Boccioni: *"la escultura debe dar vida a los objetos haciendo sensible, sistemática y plástica su prolongación en el espacio, porque nadie puede dudar ya de que un objeto acaba donde otro empieza"* (Cirlot 1993: 90). Boccioni (Figs. 88-89) promulga que *"no puede haber renovación sino a través de la escultura ambiente, pues con ella se desarrollará la plástica y, prolongándose, podrá modelar la atmósfera que circunda las cosas"* (VV. AA. 1979: 145) de forma que *"la cosa que se crea no es sino el puente tendido entre el infinito plástico exterior y el infinito plástico interior; con que los objetos nunca acaban, pues se intersecan en infinitas combinaciones simpáticas y choques de odio"* (VV. AA. 1979: 145).

En cuanto a los materiales utilizados en una obra, defienden que pueden ser infinitos y es posible entremezclar madera, vidrio, metal, yeso, etc.; una escultura no tiene porqué estar constituida por un único material. Por otro lado, manifiestan que su *"línea recta, que será viva y palpitante; se prestará a todas las necesidades de las infinitas expresiones de la materia, y su desnuda sencillez fundamental será el símbolo de la serenidad de acero de las líneas de la máquina moderna"* (VV. AA. 1979: 144).

1.1.2.1.2. Referencias al Cubismo

El comienzo del Cubismo data según los límites fijados en la historia del arte, entre 1906-1908 con la introducción de un cambio radical en el arte por parte de Georges Braque y Pablo Picasso (Fig. 90). Se produce un cambio en las concepciones clásicas del espacio y el volumen por lo que los objetos dejan de reproducirse desde un único punto vista para ampliar la comprensión de éstos. Los objetos cubistas prestan atención a varios puntos de vista sin que ninguno de ellos destaque sobre el otro para tratar de captar su estructura interna. Se considera uno de los ejemplos iniciales del Cubismo la experiencia de Picasso con la pintura *Las señoritas de Avignon* en el año 1907. Sin embargo, no será hasta 1913 cuando G. Apollinaire publica el manifiesto central que recoge los principales puntos programáticos:

39 Texto que fue publicado por primera vez en una hoja suelta de la Direzione del Movimento Futurista: Depero, F. y Balla, G. (1915). "Reconstrucción futurista del universo", Milán, 11 de marzo.

"Antinaturalismo, antirracionalismo, deshumanización, purismo, desinterés por los temas, exaltación de la ciencia, geometrismo, nueva concepción del espacio, renovación de las apariencias, autonomía del lenguaje... En una palabra: un arte formado por elementos «creados enteramente por el artista y dotados de una poderosa realidad» (VV. AA. 1979: 54).

El movimiento cubista con su nuevo código de expresión, aportó ciertas novedades que fueron recogidas por Moholy-Nagy en un decálogo:

"1. Distorsión. 2. Giro de los objetos: el perfil es exhibido simultáneamente al frente. 3. Cortes: el empleo de partes en lugar del total. 4. Desplazamiento: dislocamiento de la partes. Refracción de líneas y ruptura de líneas continuas. 5. Superposición de distintas vistas de los objetos. 6. Introducción de líneas geométricas exactas, rectas y curvas. 7. Cambio de líneas o planos positivo-negativos. 8. Múltiples formas en una. Pluralismo. Un contorno se refiere a varias formas. 9. Objetos: tipos de imprenta, sobres, mesa, pata de mesa, guitarra, violín, fruta, frutero, copa, botella, cara, pájaro muerto, pez, panel, naípe, pipa, envoltorio de tabaco (la atmósfera traducida por estos objetos es la del café de París). 10. Materiales y técnicas para el tratamiento de la superficie: cartón corrugado, papel para pared, mármol, alambre tejido, peinado, enredado y raspado del pigmento" (VV. AA. 1979: 55).

Dentro del movimiento cubista también encontramos algún ejemplo de mobiliario (Fig. 91) que incluye en su fisonomía características de los objetos artísticos.

La geometrización que el cubismo impone, influyó en las formas del diseño durante un largo periodo; sin embargo, en los años en los que se desarrolla el movimiento no se produjo mucho mobiliario. Únicamente en Praga podemos encontrar algunos ejemplos entre los que destacamos los muebles de patas quebradas de Pavel Janák (Fig. 93) y los de Vlatislav Hofman. Por otra parte, tenemos al grupo formado por el arquitecto Josef Gocar (1888-1945) (figura 92) y el pintor Antonín Procházka (1882-1945) que proponían un mobiliario que dejase a un lado las reglas compositivas tradicionales: *"las superficies se modelaban según perfiles muy agudos, patas y respaldos curvados, el objeto desmembrado en sus componentes, de acuerdo con las indicaciones del cubismo analítico, y luego recompuesto en una figuratividad inédita"* (Torrent y Marín 2005: 174). Al estar estos proyectos al margen de las pautas tradicionales y ser difíciles de construir, apenas tuvieron proyección. Aún así, su geometrización de formas y las técnicas del collage⁴⁰ y del "assemblage" (ensambla-

je) empleado en sus esculturas por Alexander Archipenko, sí repercutieron en posteriores diseños casi hasta nuestros días.

1.1.2.1.3. Las concepciones suprematistas y constructivistas

También el Suprematismo y después el Constructivismo tuvieron una importancia especial para el diseño. El Constructivismo nace tras la revolución en la Unión Soviética pidiendo a los artistas una contribución efectiva a la nueva sociedad con el fin de integrarse en el gran proyecto socialista. Atendiendo a esta petición, algunos artistas optaron por desarrollar un arte útil (con función de uso). Los constructivistas optaron por la abstracción y la geometrización. Por esta vía no podían transmitir mensajes fácilmente entendibles para un contexto sociocultural determinado, por lo que trasladaron sus formulaciones a la arquitectura y al diseño.

Las fórmulas constructivistas tienen sus antecedentes en el Suprematismo, creado por Casimir Malévich (1878-1935) poco antes de la revolución de 1917. El arte no quiere seguir ilustrando la historia de las costumbres de manera que se va alejando de la figuratividad para desarrollar una serie de productos basados en los módulos básicos de la esfera y el cubo que sin embargo, resultaron ser muy poco funcionales. Entre sus seguidores, Nikolái Mijaílovich Suetin (discípulo de C. Malévich) proyectó mobiliario (Fig. 94) *"partiendo de la transformación del cuadrado en cubo"* (Torrent y Marín 2005: 175) pero sin resultados satisfactorios, *"pues un buen diseño no puede derivarse de una postura tan mecanicista"* (Torrent Marín 2005: 176). No obstante, los suprematistas manifiestan interés en dotar al lenguaje del diseño de una gramática propia.

Aunque ambos movimientos compartan algunos principios como la abstracción geométrica no representativa, es conveniente diferenciar el Suprematismo del Constructivismo. Si el Suprematismo distinguía entre figura y fondo, quedando limitadas las primeras por el segundo, el Constructivismo renunció a la idea de composición, pretendiendo que sus objetos formen parte del fondo; los objetos no se entienden separados del fondo. Además rechazaron el color por considerarlo un accidente que no tiene nada en común con la esencia íntima del objeto. En un momento dado, dentro del Constructivismo, se produce una escisión. Por un lado tenemos las tendencias productivistas de Vladimir Tatlin y Alexander Rodchenco que pensaban que la única manera útil de contribuir a la causa del proletariado era decantándose hacia el diseño y la arquitectura; abandonando así la escultura y la pintura. Defendían los objetos útiles para crear el medio vital adecuado para la vida. Al frente de éstos están los idealistas Naum Gabo y Antoine Pevsner que se preocupaban de los aspectos formales y seguían considerando el arte como un valor absoluto e independiente. Vladimir Tatlin, conocido por su maqueta de una utopía, *Monumento a la Tercera Internacional*, uno de los iconos más populares de lo moderno asociado al progreso, comparte las bases constructivistas; sin embargo, no las sigue en el objeto de diseño como es el caso de los biberones (Fig.95) con formas orgánicas diseñados para una casa cuna.

Igualmente resultan interesantes para nuestro trabajo los espacios llamados Proun de El Lissitzky (Fig. 96); concepto que según Lourdes Cirlot, alude a un estadio intermedio entre la pintura y la arquitectura. Son habitaciones (salas de exposiciones) diseñadas con formas, materiales y colores elementales como líneas, superficies planas, franjas, cubos, esferas, madera y colores negros, blancos y grises; además de

40 El 'collage' fue uno de los hallazgos más significativos del siglo XX y que se debe al trabajo en común de los artistas P. Picasso y G. Braque entre 1909 y 1911. En un primer momento consistió en integrar papeles pegados a la superficie del cuadro pero más tarde, utilizaron todo tipo de elementos provenientes del entorno cotidiano (botellas, etiquetas, telas, papeles de empapelar, etc.). Los collages, "papiers collés" o papeles pegados, eran obras que no podían ser clasificadas como los objetos artísticos convencionales; los materiales que formaban parte de ellas, no tenían valor y estaban asociados a la cultura de masas tal y como dice Francis Francina en su artículo *"Realismo e ideología: introducción a la semiótica y al cubismo"* (VV. AA. 1998c).

superficies extendidas sobre el plano de la pared (el color) y superficies colocadas perpendicularmente a la pared (la madera).

El mismo Lissitzky describía así el espacio Proun:

*"La habitación (como sala de exposiciones) está diseñada con formas y materiales elementales: línea, superficies planas y franja; cubo, esfera, y negro, blanco gris y madera; y superficies extendidas sobre el plano de la pared (el color) y superficies colocadas que perpendicularmente a la pared (la madera). Los dos relieves situados en las paredes proporcionan una ubicación problemática y la cristalización de toda el área de la pared. (El cubo de la pared izquierda en relación a la esfera de la pared de delante y ambas en relación a la franja de la pared derecha). La habitación no es una sala de estar. He mostrado aquí los ejes de mi diseño de la habitación. Deseo expresar en ella los principios que considero esenciales para la organización fundamental del espacio de la habitación en sí. [...] se trata de un espacio de demostración. [...] El equilibrio que deseo lograr en la habitación debe ser móvil y elemental, de modo que no pueda estorbarle el ruido de un teléfono, elemento habitual de una oficina. La habitación está ahí para el hombre - el hombre no lo está para la habitación. Los espacios que el hombre necesita para descansar, trabajar y para su vida en sociedad deben configurarse como una unidad y dicha unidad debe poder transformarse según las exigencias, gracias a unos sistemas de compartimentación elementales. Ya no queremos que la habitación sea como un ataúd pintado para nuestro cuerpo vivo"*⁴¹.

La Haya, mayo de 1923. Gestaltung, julio de 1923.

Si hemos mencionado estas habitaciones (espacios Proun) con cierto interés, es porque posteriormente, en plena postmodernidad e incluso en la actualidad, podemos ver la imagen de ciertos elementos que configuran estos espacios convertidos en mesas, lámparas, etc. De manera que los elementos que inicialmente funcionan como activadores espaciales en esta tipología de habitación (Proun), pasan a convertirse en recurso para la imagen inmovilizada o estática⁴² con función de uso.

Como hemos podido observar, los intereses del Constructivismo se basaron en el diseño de objetos y en la arquitectura simbólica. También tuvieron importancia la escenografía y su vestuario, el diseño textil y el diseño gráfico.

1.1.2.1.4. El contexto postrevolucionario

En el arte soviético inmediatamente posterior a la revolución de 1917, se dieron una serie de debates entre las diferentes tendencias del arte, referentes a la naturaleza y función del arte:

1. Por una parte están las nuevas corrientes de arte (Futurismo⁴³ y Constructivismo). Este grupo se divide en dos: los formalistas⁴⁴, que defendían que las nuevas formas tenían que ser empleadas por encima de todo, debido a que ellas mismas tenían un carácter progresista, sin necesidad de profundizar en los significados sociales, y los funcionalistas⁴⁵, para los cuales las máquinas y las técnicas nuevas eran prioritarias en el trabajo artístico. Para estos últimos el objeto artístico debía ser funcional.

2. Por otra parte en lo referente a la relación entre el arte, las masas y el Partido Comunista, Vladímir Ilich Lenin pensaba que el arte debía de ser útil y que se podía valorar tanto en términos artísticos como sociales. Trotsky no opinaba lo mismo, él pensaba que el arte era un valor en sí mismo y que sólo se podía valorar a partir de términos propios del arte.

El arte soviético en general consideraba que las expresiones artísticas, socialmente pertenecían a la esfera de los procesos intelectuales, y la producción de objetos (mercancías) pertenece a la esfera de los procesos materiales. Los constructivistas intentaron unificar dos funciones: la capacidad de los objetos artísticos de producir riqueza (considerados como objetos de cambio) y su capacidad de producir ideología. Su intento fue el de concebir objetos artísticos para el uso más que para la contemplación, y trasladar el objeto artístico de los museos a las casas. Sus creaciones plásticas proceden de una investigación realizada sobre los materiales, el espacio, el movimiento y la luz. La intención de los constructivistas era trabajar para las masas. Su postura no fue la de criticar el arte establecido, sino intentar crear un nuevo movimiento. En oposición a las tendencias anteriores, el Constructivismo no pretende dar una nueva idea de la realidad, sino transformarla (primera aplicación marxista). Esto implica que rechazaban la distinción tradicional entre los géneros artísticos. En este movimiento podemos encontrar a artistas junto a políticos, diseñadores, arquitectos y toda clase de profesionales.

Los constructivistas soviéticos lucharon contra el estilo, por lo cual no pueden ser definidos estilísticamente ya que sus propuestas son diversas e incluso contradictorias. Algunos de los artistas más importantes pertenecientes a este movimiento son V. Tatlin, A. Rodchenko y El Lissitzky. La mayoría de sus obras quedaron en proyectos debido a las escasas posibilidades del país a nivel industrial. El movimiento se disolvió en abril de 1932 cuando Stalin impuso

41 Traducción de Lourdes Cirlet. *Künstlerschriften der 20er Jahre*, recopilación de Uwe M. Schneede, Köln, DuMont Buchverlag, 1986 (Cirlet 1993: 219-220).

42 Utilizamos el término imagen inmovilizada o estática para el recurso donde se hace uso de elementos creados y utilizados por corrientes artísticas de épocas pasadas enmarcados en un contexto diferente al nuestro y que se han convertido en imágenes para el diseño; de manera que pierden su sentido y por lo tanto su capacidad de movimiento o activación desde su materialidad plástica.

43 El Futurismo comenzó en 1909 en Italia con el primer manifiesto publicado por Filippo Tommaso Marinetti. Es una de las corrientes que defienden la negación del pasado para reivindicar la validez del futuro. Este movimiento italiano fue el primero en elogiar la capacidad de seducción de las máquinas. Los temas que tratan los futuristas están relacionados con los avances tecnológicos como la velocidad, plasmada a través de la técnica simultaneísta (repetición de una imagen en diferentes posiciones), aparece relacionada con la figura humana, las calles, los coches...

44 La teoría del arte formalista, considera irrelevante para la apreciación estética la representación, la emoción, las ideas y todos los valores vitales. Sólo admite los valores relacionados con el medio, esto es, valores sensoriales y formales, que son los colores, las líneas y sus combinaciones en planos y superficies. Para ellos el valor estético se fundamenta en las propiedades formales. Monroe C. Beardsley y John Hospers: *Estética. Historia y fundamentos*, Cátedra, Madrid, 1976.

45 El funcionalismo estético es la teoría que defiende que la belleza y el valor de un objeto o un edificio dependen de la adaptación de la forma a la función (la forma sigue a la función), esto es, del grado en que cumple la función para la que ha sido creado. Ligeramente modificado, Walter Gropius, entre otros, adoptó este punto de vista, quien identificó el funcionalismo con la forma y el espíritu de la máquina.

el realismo socialista como única vía para las manifestaciones artísticas. Muchos de sus integrantes emigraron a Alemania recalando en la Bauhaus o a Estados Unidos.

1.1.2.1.5. *La indagación neoplástica. Una nueva búsqueda: De Stijl ('El Estilo')*

Otro de los movimientos vanguardistas influyentes en el arte, el diseño y la arquitectura del siglo XX fue el Neoplasticismo, y dentro de él, el grupo De Stijl (El estilo). Se denomina así a un grupo de arquitectos y artistas holandeses formado en Leiden en 1917 por el arquitecto teórico Theo Van Doesburg. De Stijl fue una de las expresiones europeas del Constructivismo. Este movimiento considerado formalista, lleva a sus últimas consecuencias las estructuras plásticas, el color y la forma. Proclamarán la forma exenta de ornamentación y de irregulares formas naturalistas. Sí aceptaban en cambio, lo que puede medirse y preverse de un modo objetivo. T. Van Doesburg consideraba que la vida moderna necesitaba un arte nuevo y revolucionario al que denominó «Neoplasticismo». El objetivo de este grupo consistía en fomentar en el público una actitud más radical para que les permitiera apreciar el arte. Sin embargo, al rechazar toda forma de representación y utilizar exclusivamente planos de color uniformes con los colores primarios más el blanco y el negro y líneas rectas, lo que consiguió fue distanciar el nuevo arte de los gustos del 'común público'.

Uno de los miembros pertenecientes a De Stijl que resulta interesante para nuestro estudio es Gerrit Rietveld (1888-1964). Fue su diseño "Silla roja y azul" (1918) (Fig. 99) lo que mejor sintetizó, por su forma y color, el traspaso de la teoría de la pintura Neoplasticista al objeto tridimensional. Es una construcción basada en la articulación de planos (tableros) y líneas (listones de sección) ensamblados. Esta silla pasó por varias fases y modificaciones en forma y color hasta llegar a la que actualmente conocemos. En un principio carecía de color y tenía unos paneles laterales que más tarde fueron suprimidos para aligerar la silla. En 1923 le dio color utilizando los tres colores primarios más el negro, siguiendo la senda de Piet Mondrian y el Neoplasticismo ortodoxo. El color amarillo al final de las secciones de los listones de madera deja abierta la composición hacia el espacio.

Otra pieza posterior pero también importante fue la silla "Zig-zag" (Fig. 98) realizada en 1934. Está construida a partir de cuatro elementos planos ensamblados entre sí formando unos ángulos en forma de zig zag como su nombre indica. Así mismo, otros artistas neoplasticistas que también se interesaron por el diseño son Jan Wils (1881-1972) y Jacobus Johannes Pieter Oud (1890-1963). Paralelamente las normas de la pintura neoplasticista alcanzan una fuerte repercusión en el diseño gráfico del siglo XX.

1.1.2.1.6. *Por la senda surrealista*

Entre los movimientos de vanguardia que han influido en el diseño del siglo XX y aún del XXI, no podemos dejar de lado el Dadaísmo y el Surrealismo. Se considera que aunque el movimiento Dadá apareció en Zurich en 1916, el comienzo del Dadaísmo se data en 1913, con la exposición del Armory Show en Nueva York. En ella participaron artistas europeos entre los que se encontraban Francis Picabia y Marcel Duchamp que presentó la obra "Desnudo descen-

diendo por una escalera". El título no mostraba referencia ninguna al tema representado, implicando una apuesta por la irracionalidad más absoluta y constituía un claro precedente de sus ready-made (objetos de carácter descontextualizado). La obra de M. Duchamp (Fig. 100), además de ser precursora del Dadaísmo, ha sido de gran importancia en todo el contexto del arte del siglo XX.

El Dadaísmo tiene una relación muy directa con el objeto industrial gracias a la importancia que le daban al objeto encontrado (manipulado o no). Reconvierten el objeto encontrado en objeto artístico. Se impone lo cotidiano susceptible de ser mecánicamente repetido frente a lo original. Los objetos escogidos son elegidos precisamente por su neutralidad aunque no del todo inocente y desposeída de cualidades estéticas. De esta manera comienzan a diluirse las fronteras.

Al contrario de los dadás, los objetos surrealistas⁴⁶ no son tan objetivos y poseen la capacidad de sugerencia que les presta la manipulación del artista. Su objetivo es explorar el mundo de los sueños y el inconsciente. También interviene el azar. Algunos de sus representantes entre los que se encuentran Salvador Dalí, Meret Oppenheim, Joan Miró, Emil Roth (Fig.104) etc., se interesaron por el diseño. A casi todos los surrealistas les atraía la composición de objetos manipulados para ofrecer a través de ellos una dimensión onírica. Algunos de los más significativos pertenecen a M. Oppenheim (1913-1985). La imposibilidad de uso del plato, la taza y la cucharilla forradas de piel (Fig. 101) es un claro exponente de las ideas surrealistas respecto a los objetos. Estos objetos no estaban previstos para cumplir una función de uso; se basaban en la manipulación emocional y sensorial. En cambio, en algunos objetos de Dalí sí existía la dimensión funcional aunque el resultado que él buscaba era estético y no hacía un estudio sobre las funciones de uso. El origen de sus objetos es ajeno al mundo del diseño; extrae motivos de sus esculturas y cuadros (muletas, cajones...) que luego se transforman en objetos de uso tridimensionales como algunas de sus lámparas (Fig. 103) o el sofá de labios inspirado en la actriz Mae West.

1.2. LA 'PROYECCIÓN DE FUTURO' DE LOS OBJETOS PERTENECIENTES A LOS MOVIMIENTOS DE VANGUARDIA

Si hemos acudido someramente en este trabajo a ciertos movimientos de las vanguardias históricas es porque en la actualidad, todavía encontramos sus huellas tanto en objetos de diseño como en objetos artísticos. Y esta revisión histórica por algunas de sus características nos ayudará a entender algunas asociaciones entre objetos funcionales estéticos y objetos artísticos, así como más concretamente escultóricos en nuestro caso.

Anteriormente cuando hemos mencionado el funcionamiento de la Werkbund, hemos hablado de la pretensión que se tenía de aportar a los objetos, aparte de la correcta adecuación de los materiales, un valor sensible y una significación artística. Para ello era necesario por un lado, la superación del concepto y la práctica de las escuelas de artes y oficios y desde otra vertiente, una nueva

46 El Surrealismo se inició oficialmente en 1924 en París con la publicación del primer manifiesto, escrito por André Bretón y se prolonga hasta la Segunda Guerra Mundial.

enseñanza y una nueva disciplina, “el diseño industrial”. Este proyecto se materializó 10 años más tarde en la escuela Bauhaus⁴⁷.

Consideramos que la aportación más relevante de esta escuela fue la reflexión plástica que estudiaba la significación de la forma y su empleo en la realidad, para desempeñar una función estética y semántica en la vida cotidiana. Convirtiéndose así el objeto artístico, en algo que entra a formar parte de la cotidianidad y deja de ser algo únicamente para ser observado; se convierte en una forma real y deja de estar marcado por la sacralización del arte.

De esta escuela es el origen de donde parten casi todos los principios de los objetos industriales que, en el caso que nos ocupa, aún hoy siguen vigentes; contribuyó a crear unas normas de diseño industrial que han perdurado en el tiempo. Y también es el origen del llamado “Estilo Internacional” que revaloriza la función por encima de la forma artística, que sus formas están exentas de cualquier tipo de ornamentación y que busca la pureza elemental en relación a la función y a los procesos de producción. Aunque su carácter fue marcadamente industrial, no rechazó nunca el enlace entre el arte llamado “puro” (en nuestro caso la escultura) y las artes “industriales”. Pretendían, con la ayuda de la industria, reanudar la interrelación que en otros tiempos se había dado entre el arte y la artesanía para que los objetos dejaran de ser impersonales. La industria debería ayudar a la fabricación de productos seriados que fueran accesibles, bellos y útiles; apostaban por las novedades formales y por la experimentación.

Además se proponían reunir en una unidad todas las disciplinas artísticas: escultura, pintura, arquitectura, artes aplicadas y artesanado. Por lo tanto “*La Bauhaus se adhiere al «objetivo de lograr la alianza de las artes bajo las alas de la gran arquitectura» y a la tendencia por hacer confluir los esfuerzos artísticos en la arquitectura y en la «obra de arte total»*” (VV. AA. 1979: 312). Queriendo de alguna manera diferenciarse del objeto de arte aplicado para reconocer la especificidad del objeto de diseño y para enfrentarse al exceso de decorativismo dominante en los productos industriales, establecieron una gramática de formas y color basada en las formas geométricas puras (cubo, cilindro, triángulo y esfera) y colores primarios (básicamente el rojo, el amarillo y el azul acompañados del negro y el blanco).

Los años que la Bauhaus permaneció abierta se pueden dividir en función a dos criterios: uno geográfico (debido a los traslados por motivos políticos: Weimar 1919-1925 / Dessau 1925-1932 y Berlín 1932-1933. La política del momento veía en determinados hechos culturales un peligro para su funcionamiento) y otro estilístico que debido a las ideologías de los diferentes directores en unos años predominaban unas tendencias artísticas y otras en otros. En la época en que la escuela estuvo asentada en Weimar, se desarrollaron dos etapas ideológicas: una que abarca desde 1919 hasta 1923 y en la que tomaron como referentes principales el idealismo romántico y la vía autoexpresiva, y otra (1923-1925) en la que las ideas racionalistas reemplazan la autoexpresión y el idealismo. En Dessau donde posteriormente se trasladó, fue donde se desarrolló plenamente esta línea racionalista. Aquí también se pueden mencionar dos etapas: desde 1925 hasta 1929 con Walter Gropius como director y desde 1929 hasta 1930 con Hannes Meyer. Este último le dio a la

escuela un carácter social con el que los políticos del momento no estaban muy de acuerdo y por lo que se vio obligado a dimitir en 1930, tomando las riendas de la escuela Mies Van Der Rohe, quien también apostó por la arquitectura como disciplina fundamental.

1.2.1. La enseñanza ante la supremacía del objeto

El sistema de enseñanza de la escuela pretendía crear una nueva conciencia en los alumnos, liberándolos de prejuicios para que pudieran pensar por sí mismos. En la experimentación con los materiales con los que iban a ejecutar los proyectos, no sólo debían pensar en los más apropiados para su adecuación al objeto, sino que debían extraer sus cualidades sensoriales ya que defienden la idea de que el ser humano, aparte de objetos útiles, también necesita que en esos objetos haya cualidades que se le acerquen a su propia esencia como ser humano.

Por lo tanto, atendiendo a estas premisas, podemos dividir en cuatro fases la trayectoria de la Bauhaus:

1. Fase expresionista (1919-1923). Correspondiente a los primeros años e influenciada por el Expresionismo alemán. Esta época abarca desde el manifiesto fundacional de W. Gropius hasta la llegada de Moholy - Nagy. El manifiesto fundacional de Gropius se puede resumir en la confluencia de todos los géneros artísticos en la arquitectura y en la práctica artístico-artesanal. Negaba la especificidad de los géneros artísticos y promovía la integración de las artes y la industria en un taller interdisciplinario. Sus palabras pertenecientes al programa de la Bauhaus fueron: “*¡Arquitectos, escultores, pintores, todos hemos de volver al artesanado! No existe un «arte profesional».* No hay ninguna diferencia entre el artista y el artesano. El artista es un artesano de nivel superior... pero lo que es esencial en todo artista es la base artesana... la nueva actividad constructora del futuro, que será todo en una sola forma: arquitectura, escultura y pintura” (VV. AA. 1979: 316). En esta fase, nos dice Lourdes Ciriot que se potenciaba únicamente lo artesanal, tomando como modelo la estructura gremial medieval y no es hasta la segunda fase (fase constructivista), cuando se advierte la posibilidad de fusionar lo artesanal con lo industrial.

2. Fase constructivista (1923-1928). Esta segunda etapa se ve influenciada por la vanguardia rusa, sobre todo por el Constructivismo, y ante todo el Constructivismo de carácter formalista de C. Malevich, A. Pevsner, N. Gabo... Esta influencia se mezcla con la de T. Van Doesburg y el grupo holandés De Stijl. En esta fase, que parece ser la más productiva, se utilizaron las investigaciones teóricas del Constructivismo y De Stijl con el objetivo de aplicarlas a la producción de objetos de consumo. Pero el paso definitivo a la industria se dará en la siguiente fase bajo la dirección de H. Meyer, ya que Gropius era de la opinión de que la Bauhaus debía ser una comunidad cerrada de experimentación.

3. Fase productivista (1928-1930). En esta fase dimitió Gropius y ocupa su puesto H. Meyer; comunista, convencido de la capacidad de transformación inmediata del arte, y de la necesidad de que el artista comprometiera su trabajo en la transformación del entorno y la vida de las masas. Utilizó las ideas de los productivistas⁴⁸ soviéticos. Esta es acaso la fase identificada como más funcionalista y pragmática.

47 Literalmente «Casa de construcción», fue fundada en 1919 en la capital de la República Weimar. “*La Bauhaus Estatal de Weimar ha surgido por la unificación del ex Instituto Superior de Bellas Artes del Gran Ducado de Sajonia y la ex Escuela de Artes Aplicadas del Gran Ducado de Sajonia, con la agregación de una sección de arquitectura*” (VV. AA. 1979: 316).

48 El Productivismo es considerada la corriente más radical dentro del Constructivismo. Criticaban el aspecto más formalista del trabajo de los

4. Última fase (1930-1933). La política de H. Meyer que como ya hemos dicho impregnó a la escuela de un carácter social, tuvo inclinaciones políticas y fue obligado a dimitir ocupando su puesto Mies Van Der Rohe, que sigue una tendencia funcionalista de carácter conformista⁴⁹.

Es de resaltar que en una escuela de diseño como fue la Bauhaus, los maestros más significativos procedían de las artes plásticas. Los artistas eran los que mejor habían estudiado las facetas formales de los objetos por lo que pensaban que eran los más apropiados para resolver la tarea de la buena construcción de un objeto partiendo de las bases de composición, ritmo y color.

La imagen (Fig. 105) pertenece a algunas de las piezas más significativas (para nuestro estudio) realizadas en la Bauhaus y que nos servirán en capítulos posteriores para los análisis de conceptos y para la confrontación de obras.

Entre los años 50 y 60 del siglo XX, surgen posteriormente objetos funcionalistas de un gran rigor formal. Pero a partir de los 60 podemos decir que ha habido momentos en los que se ha enfatizado la función de uso y otros en los que ha prevalecido la función estética y simbólica del objeto, como iremos viendo en ejemplos propuestos.

1.2.2. En el marco de las vanguardias posteriores a la II Guerra Mundial

En la década de 1960 la dimensión comunicativa del objeto pasó a ocupar un primer plano desatendiendo a menudo las exigencias funcionales. Debido al crecimiento económico de la década anterior, se formó una clase media a la que pertenecía gran parte de la población en las sociedades occidentales/occidentalizadas; lo que evolucionó desde el capitalismo de producción y desencadenó en un capitalismo de consumo masivo. El funcionalismo racionalista propio de una elite minoritaria fue sustituido por unos productos del gusto popular. Estos objetos debían de tener una estética fácil y rápida de satisfacer al consumidor. El gusto popular de esa clase media en alza sentía preferencia por la sensualidad, desenfado, participación, humor, familiaridad etc. Y es en esta nueva situación social donde surge y se desarrolla el Pop Art. Es una situación idónea para este movimiento surgido en Gran Bretaña pero que se consolidó en EE.UU. Potenciaron un arte (figurativo) que encontraba sus motivos en *“los aspectos más banales del horizonte cotidiano de la sociedad de consumo”* (Marchán Fiz 1997a: 33), como por ejemplo en objetos de uso común, en la publicidad, la televisión, los comics etc.; esto es, en los iconos de la cultura urbana de masas (con el fin de hacer un arte que fuera comprensible para una mayoría). A través de la ironía, buscaban el efecto visual estimulante y provocador.

Rechazaron el arte sin referentes como el arte abstracto y convertían en motivo artístico todo lo que la sociedad de consumo producía en serie. Podríamos decir que es el comienzo de la introducción de la banalidad en el mundo del arte, lo que constituyó también un referente precursor de la postmodernidad.

Además de utilizar recursos de la publicidad con colores planos y técnicas hiperfigurativas, hacían uso una y otra vez del cuerpo de la mujer reducido al papel de objeto, tal y como lo emplea la publicidad. En algún otro caso como en el sillón UP5 y el reposapiés UP6 de Gaetano Pesce (Fig. 106) parece tratarse de una crítica a la situación de la mujer (el reposapiés parece hacer alusión a una bola de prisionero atada al sillón). No obstante, Los artistas del Pop no son excesivamente críticos en términos generales frente a la sociedad, presentan el orden existente en las sociedades (a veces con ironía, otras veces con seriedad).

Tratándose de los objetos artísticos, intentaban aminorar la dimensión estética y cultural que acompaña a éstos, convirtiéndolos en objetos casi banales y, en cambio, en los objetos de diseño de uso cotidiano, ocurría todo lo contrario, tratando de otorgarles una dimensión más artística. Todo esto conllevaba una modificación de actitudes respecto al objeto. Los objetos ya no son únicos, están hechos en serie y no son diferenciables entre sí.

Podemos ver cómo características propias de obras de arte como la trama del comic utilizada por Roy Lichtenstein en sus cuadros, son apropiadas en la decoración de objetos cotidianos como en el asiento para niños de Peter Murdoch (Fig. 107) realizado en 1963 y en el que también encontramos la peculiaridad de lo transitorio, propio de la cultura de “usar y tirar”. Continuamente vemos cómo el diseño acude a características formales de los objetos de arte para utilizarlos en su “decoración” o aspecto externo (epidérmico). Otro ejemplo lo tenemos en la silla Saco de Gatti Paolini y Teodoro que nos remite a las esculturas blandas de Claes Oldenburg.

La supresión de elementos, o dicho de otra manera, el uso de la fragmentación, con la intención de que el espectador pueda reconstituir el objeto, ha sido un recurso muy utilizado entre los artistas del Pop; como también la repetición y serialización en la que destacaron las obras de Andy Warhol. Abundan también los objetos domésticos, los coches, etc., que hacen referencia o simbolizan los diferentes status sociales.

No siempre se utilizan referentes figurativos; a veces, como en el ejemplo de lámpara “Boalum” (1969) (Fig. 108) de Livio Castiglioni y Gae Aulenti, las formas están resueltas mediante líneas curvas con posibilidad de transformación de la forma por parte del usuario utilizando un tubo de plástico transparente y flexible compuesto por bombillas en el interior. Las obras Pop asumen la apariencia de objeto (de uso) desde el punto de vista formal, como nos dice Simón Marchán Fiz:

“De esta manera llega un momento en que no se sabe cuándo un objeto real es real o cuándo actúa en función representativa. Nos hallamos ante lo que desde J. Johns se ha denominado la «crisis de identidad». Todo dependerá del contexto objetivo en donde se encuentre. Lo que tradicionalmente se llamaba componer, se limita así al acto de la elección del material u objetos apropiados de antemano.” (Marchán Fiz 1997a: 38).

constructivistas. Su ideario central es su posición en contra de la idea del arte, y a favor de la creación intelectual y material de objetos. Frente al Formalismo del Arte Abstracto y la demagogia del Realismo, proponen una actividad artístico-constructiva ligada al mundo de la producción. Se dedicarán a la producción de objetos de uso cotidiano como propaganda, diseño, arquitectura, escenografías... Abandonaron el arte en el sentido de pintura y escultura.

49 La escuela Bauhaus dejó de ser subvencionada y se trasladó a Berlín, donde en 1933, fue cerrada por los nazis. Después de la experiencia de la Bauhaus, algunos de los que habían desempeñado el papel de profesores, fundaron escuelas tanto en Europa como en EE.UU., extendiendo de esta manera su ideología a otros países.

En síntesis, solamente el cambio de contexto y la intención del artista, puede transformar un simple objeto en obra de arte. A mediados de los 60 del siglo XX aparece también el Op Art que experimenta con sensaciones visuales. Ejerció mayor influencia en el diseño gráfico y textil pero también encontramos algunos ejemplos aplicados en las tapicerías del mobiliario como en la "Silla Ribbon" (1966) de Pierre Paulin.

Otro recurso importante en esta década de 1960 fue la iconografía denominada espacial asociada a la salida del ser humano al cosmos como por ejemplo las formas de cohetes espaciales, burbujas etc. Eero Aarnio (Fig. 111) y Verner Panton fueron unos de los máximos exponentes de esta tendencia en el mundo del diseño.

A mediados de la década de 1960 se desarrolló especialmente en EE.UU. el Minimalismo, movimiento en el que las "formas están reducidas a estados mínimos de orden y complejidad desde una perspectiva morfológica, perceptiva y significativa" (Marchán Fiz 1997a: 99). Recurrimos a este movimiento por el uso que posteriormente y todavía en nuestros días se viene haciendo del término Minimalismo en diferentes ámbitos, como por ejemplo en el diseño de mobiliario para referirse a piezas de uso funcional de líneas rectas, sencillas y a veces modulares.

El Minimalismo como propuesta artística se vale con frecuencia del material industrial manufacturado (hierro galvanizado, acero laminado, tubos fluorescentes, ladrillos refractarios, cubos de goma espuma, pintura industrial, plexiglás, etc.) o aprovecha objetos industriales encontrados para utilizarlos como soporte físico de sus obras de la manera más neutral posible. Predominan las formas rectangulares o cúbicas sin intención metafórica o de significado alguno. En ellas es más importante la totalidad de las partes que las relaciones entre ellas; constituyen un todo indivisible y como dijo Robert Morris tienden a crear sensaciones gestálticas fuertes de "buena forma". En el caso de R. Morris, éste se había interesado por el estado de no representación; las obras no representaban ni sustituían nada de la realidad, no eran reflejo de otra cosa, sino "realidad presente" (Stangos 2004: 206). Sin embargo, en las piezas que actualmente podemos ver y que son denominadas, en una extrapolación del término, mobiliario minimalista, percibimos que sí son reflejo de algo; reflejo ó simulación de obras de otra época, concretamente de obras minimalistas de la década de 1960. Otros artistas como Donald Judd (Fig. 112), Carl André o Sol LeWitt se interesaron por los sistemas modulares que consisten en una serie de repeticiones de carácter metódico; es decir, la estrategia compositiva, en palabras de Rosalind Krauss, consiste en la repetición (generalmente de objetos encontrados pertenecientes a la industria), en la presencia de una cosa detrás de otra, en la progresión serial; sin realzar ninguno de los elementos y eludiendo la composición relacional de carácter quizás más tradicional.

Al finalizar la década de 1960 el arte comienza a no poder identificarse con un término que implique un movimiento como Minimalismo, Expresionismo, etc. A medida que nos adentramos en los posteriores años 70 del siglo XX, el arte se diversifica, se dispersa y pierde fuerza la tendencia a los proyectos colectivos más propios de la modernidad, en favor de los proyectos individuales. Vemos cómo al mismo tiempo se da el arte Conceptual, el Hiperrealismo, arte Procesual, las performances, etc. El artista tiene plena libertad y múltiples opciones para elegir; desaparece la noción tradicional de estilo que históricamente había resultado restrictiva y muchos de

ellos han ocupado sucesivamente diferentes lugares en esa diversidad de formas de hacer, característica de esa situación que comenzó a denominarse postmodernidad en la cual, *"la práctica no se define en relación a un determinado medio -la escultura-, sino en relación a las operaciones lógicas sobre un conjunto de términos culturales, para las que puede utilizarse cualquier medio -fotografía, libros, líneas en las paredes, espejos o la propia escultura"* (Krauss 1996: 302).

El objeto de arte en muchos casos deja de ser construido únicamente para ser contemplado por un espectador, también para ser utilizado. Con este tipo de obras pretenden *"despertar las capacidades creativas del espectador-manipulador. La obra no existe en el objeto presentado, unos pliegos de tela, ni en la producción del objeto acabado, definitivo, sino en el discurrir procesual"* (Marchán Fiz 1997a: 236). Comprobaremos que en las décadas de 1980 y 1990 encontraremos actitudes similares en el ámbito del diseño de mobiliario.

En opinión de Francisco Calvo Serraller, ya a partir del siglo XVIII aproximadamente comienzan a detectarse los primeros indicios de la revolución artística que fue el origen de nuestra época contemporánea. Las diferencias del arte contemporáneo con el del pasado no sólo afectan a problemas formales, técnicos y estéticos, sino que también a su uso social. A partir del siglo XX, el arte prescinde de elementos como la perspectiva, la proporción, la simetría y la armonía que hasta entonces le habían caracterizado. En definitiva, siempre según F. Calvo Serraller (2001: 10), *"lo que revolucionó el arte de nuestra época fue el rechazo de los dos pilares fundamentales de la tradición: la historia y la belleza"*, y divide en tres fases el proceso histórico de la "épica vanguardista", como él la llama. La primera abarca desde sus comienzos hasta 1880, y las generaciones que le corresponden se centran en modernizar el contenido. La segunda, entre 1880-1930 moderniza la forma, ya en plena vanguardia. Y en la última fase, desde el final de la II Guerra Mundial hasta la actualidad, *"el concepto mismo de vanguardia como progreso lineal se ha ido diluyendo hasta un grado de indiferenciación total"* (Calvo Serraller 2001: 11). Los cambios propiciados por la modernidad casi siempre pretendían oponerse a lo anterior, y en consecuencia, una de las características más innovadoras y revolucionarias de la época, fue la de transformar el arte en *"un arte público, es decir, un arte concebido, ejecutado y dirigido para el consumo anónimo, para el mercado"* (Calvo Serraller 2001: 11). Además de estas transformaciones, también repercutieron los cambios tecnológicos que trajo consigo la revolución industrial como antes hemos citado, en los procedimientos utilizados para la ejecución de obras de arte, así como en los temas de inspiración que en un principio fueron rechazados y no fueron aceptados hasta bien adentrado el siglo XX.

Como hemos podido ver en este recorrido sintético, en los años 60-70 del siglo XX se propicia un cambio respecto a las vanguardias; primeramente una serie de escultores del Pop Art creaban objetos domésticos de plástico que recreaban tópicos de la vida popular americana. Pero el mayor cambio acontece con el Arte Conceptual y el Mínimal; las esculturas carecen de un lugar concreto y prescinden del punto de vista del cuerpo humano. A partir de este momento, en el cual se producen cambios radicales, se vislumbra el final de una época (modernidad) y el comienzo de lo que se llamará postmodernidad al menos en arte. Para detallar estas transformaciones, nos basaremos en las diferencias que Arthur Danto propone entre la

modernidad y la postmodernidad, para entender el cambio de actitud que se da en los artistas, y en consecuencia, en sus obras, concretamente en las que abordaremos más tarde.

1.2.3. Inmersos en plena postmodernidad

Arthur. C. Danto ubica el comienzo de la modernidad, en el último tercio del siglo XIX, y aproximadamente abarca desde 1880 hasta 1960. A partir de este momento el arte, según él, llega a su fin, debido a que la diferencia y *"dilema entre objetos de arte y objetos reales, no puede ser articulado en términos visuales"* (Danto 1999: 126); los artistas de esta época consideraron que era necesario sustituir la estética materialista por una estética del significado. La modernidad se caracteriza, entre otras cuestiones, por ser la edad de los manifiestos. Éstos manifiestos intentaron encontrar una nueva definición filosófica del arte que dio lugar a muchas otras definiciones, por lo que tomaron una actitud a veces intolerante y dogmática. Los manifiestos, señalan el único y verdadero arte. La intención de sus promotores era la de distinguir el arte real del pseudoarte. Otra característica relevante es la autocrítica; *"la esencia del modernismo radica en el uso de los métodos característicos de una disciplina para criticar la disciplina"* (Danto 1999: 94); esta especie de hermenéutica significa que el arte se autocuestiona y practica la crítica interna. Es un momento en el cual cada una de las artes debía determinar lo que le era específico -lo que le pertenecía sólo a ella-, de manera que cada arte podía ser considerado "puro" para garantizar su calidad e independencia (la pureza entendida como la aceptación de los límites del medio del arte específico). En este contexto histórico Clement Greenberg escribió: *"la esencia de la modernidad, descansa, como yo lo veo, en el uso de los métodos característicos de una disciplina para autocriticarse, no para subvertirla sino para establecerla más firmemente en su área de competencia"* (Danto 1999: 94). La sustancia del arte se vuelve el sujeto del arte.

Entre 1968 y 1970, debido a una ruptura histórica y a la transformación estructural del campo cultural, se generó una situación cuyas condiciones no se podían considerar modernas. Tal y como nos dice Rosalind Krauss se siente la necesidad de recurrir al término postmodernidad, para encuadrar los cambios que se observan, y que en escultura ella comienza a perfilar como "campo expandido", como terreno abonado donde *"... la práctica no se define con un medio específico como la escultura, fotografía, pintura... sino más bien en relación con las operaciones lógicas en una serie de términos culturales, para los cuales cualquier medio -fotografía, escultura...- pueden utilizarse"* (Krauss 1996: 301-302).

Pero fue a mediados de la década de 1960 cuando el arte postmoderno empezó a tener un papel protagonista. Robert de Venturi en su libro, *Complejidad y contradicción* en arquitectura, de 1966, formula lo siguiente en relación a la postmodernidad: objetos y elementos que son híbridos más que "puros", comprometidos más que "claros", "ambiguos" más que "articulados", perversos así como "interesantes". Si decíamos que las direcciones internas de la modernidad eran fundacionalistas, es decir que cada una de las disciplinas determinaba lo que le pertenecía sólo a ella, la postmodernidad está determinada por un antifundacionalismo; por una práctica que no se define con un medio específico.

A nivel de pensamiento son también importantes las aportaciones de los textos de pensadores de la época como Michel Foucault, Jacques Derrida, Jean Baudrillard, Jean-Francois Lyotard, Jacques Lacan y de las feministas francesas Helene Cixous y Luce Irigaray, aparte del filósofo y sociólogo Jürgen Habermas.

Se dejan de lado las narrativas maestras, no existe un estilo identificable ni estructura objetiva para definir un estilo. Todo entra dentro de lo posible, las obras pueden tener cualquier apariencia, estar compuestas de cualquier material y ser presentadas de muchas maneras. No hay direcciones, sino que la historia del arte estructurada narrativamente habría llegado a su final. Los artistas dejan de trabajar bajo una narrativa genérica e inclusoria. En síntesis, inmersos en el relativismo de la postmodernidad ya no existen verdades absolutas, y se da una gran indiferencia hacia la pureza. Nada es claro, por encima de lo cierto, domina lo incierto. Ya no es posible ser categórico, ni disponer de una lectura cerrada o de una idea absoluta de valor cuando nos referimos al arte.

Este cambio de la modernidad a la postmodernidad da lugar a un cambio de postura frente al arte que desencadena en una serie de obras, algunas de las cuales son la base de este trabajo. En la modernidad, existen pocas obras escultóricas que se sitúen en ese territorio limítrofe del que hemos hablado y menos aún en un campo híbrido, ya que cada disciplina se ocupa únicamente de lo que le es específico con el fin de no perder su pureza. Por este motivo, salvo excepciones, no es habitual encontrar obras que tienden hacia los límites entre disciplinas⁵⁰; cada campo cumple una función distinta. Pero desde nuestra perspectiva, podríamos considerar que algunas obras de la modernidad como es el ejemplo de ciertas piezas de Constantin Brancusi, son antecesoras y precursoras del proceder postmoderno.

Podemos observar en las imágenes que vienen a continuación, una propuesta de C. Brancusi, en la cual, propone una misma pieza para dos planteamientos de forma que cumple dos funciones diferentes. En la pieza "Tabouret" ('Taburete') (Fig.115), como el mismo título indica, alude a un objeto funcional totalmente válido para cumplir la función de uso a la que hace referencia. En cambio, en la imagen de la izquierda: "Torso de Jeune fille" (Torso de chica joven) (Fig. 116), vemos que esa misma pieza es utilizada en otro sentido, es parte de una composición escultórica, que nos hace dudar de su papel dentro de la obra, ya que, aun estando situada en el suelo y siendo el apoyo del resto de los componentes, no parece ser una piana tradicional; y en cambio sí lo parece el cubo blanco de la parte central. Todo el conjunto de la obra forma un todo indisoluble, integra la base con la escultura con la misma jerarquía y valor plástico. Este no es un ejemplo casual o aislado en la obra de Brancusi, ya que se repite en varias ocasiones.

También encontramos otros objetos escultóricos como "Coupe I" ('Copa') (Fig.114), que hacen alusión a la función de uso por el

50 No obstante, aunque estas alusiones se encuentran totalmente fuera del marco de esta investigación, bajo los parámetros de la modernidad decimonónica sí que pueden ponerse en valor algunos ejemplos de integración entre arquitectura, escultura y mobiliario monumental. Sobre todo si nos referimos al desarrollo del espacio público urbano, donde se dan cita los diversos estilos arquitectónicos con la estatuaría y otros elementos escultóricos, conjuntamente con el mobiliario; léase fuentes monumentales, micro-arquitecturas, iluminación y todo un repertorio de objetos funcionales u ornamentales presentes en los proyectos de planeamiento urbano y ensanches de las ciudades.

título y por su imagen, pero tal y como está constituido formalmente, sería inviable que en esta taza pudiéramos verter, perdiendo así su valor utilitario. Por lo tanto, en el conjunto de estas piezas, teniendo en cuenta los planteamiento del objeto funcional en sus diversas vertientes dentro de la disciplina escultórica, creemos que este tipo de objetos escultóricos podríamos situarlos en el límite de la práctica de la escultura, concretamente los que son potencialmente utilizables como "Tabouret".

Otros ejemplos que hemos extraído de la segunda década del siglo XX son algunas piezas del arquitecto y diseñador de muebles holandés Gerrit Rietveld, vinculado al grupo de pintores vanguardistas holandeses De Stijl. Sus objetos son estudios y reflexiones formales que sirven para ser utilizados como asientos o mesas, pero diríamos que no es esa su principal finalidad, sino una voluntad expresiva formalista basada en el rechazo a cualquier forma de representación y ornamentación, en favor de las combinaciones de planos de colores primarios uniformes y líneas rectas. Como vemos en los siguientes ejemplos, el valor estético de éstos se fundamenta en las propiedades formales, utilizando el color como medio para resaltar la propia estructura de los objetos y la función que cumple cada una de estas partes en relación a las otras y con el conjunto. Por ejemplo en la "Silla roja y azul" (Fig.119), por medio del uso del color vemos una clara distinción de las funciones que cumple cada parte de la silla: el respaldo, el asiento, los apoyabrazos etc. Son significativos los cortes de los listones que en vez de encontrarse y unirse entre sí por medio de tornillos encerrando la pieza en sí misma, se remarcan por medio del color amarillo y se extienden de forma autónoma hacia afuera, es decir más allá del punto de ensamblaje, proyectándose hacia el espacio, por lo que la silla se integra en una estructura abierta el espacio.

Este sistema de construcción que utiliza rompe con los límites que la construcción tradicional imponía. El mismo G. Rietveld lo explica de la siguiente manera: *"la construcción colabora a que las partes se unan entre sí sin mutilarse, cada una de esas partes domina o somete a las otras lo menos posible, de tal manera que el todo se sitúa libre y claramente en el espacio y la forma prevalece sobre la materia"* (Castaño Crego 1997: 62).

William Tucker legitimó el valor escultórico de las sillas de Rietveld, cuya distinción comienza en el artista y acaba en la distinguibilidad del objeto: las sillas de G. Rietveld, junto con los ready-mades de M. Duchamp y los objetos utilitarios y el planeador de V. Tatlin, demuestran hasta qué punto el objeto se convirtió en tema. A fin de cuentas era la cualidad del ojo, mano y mente del artista, lo que distingue sus objetos de las otras cosas de la realidad en general.

1.2.3.1. Los objetos híbridos y "liminales"

Si nos apoyamos en el autor Carsten-Peter Warncke, y desde nuestra perspectiva actual, tal y como anteriormente hemos anunciado, podríamos calificar éstas configuraciones plásticas de Rietveld como "objetos híbridos"⁵¹, teniendo en cuenta que reúnen,

tanto los elementos formales como funcionales de la estética De Stijl: *"es a la vez obra de arte y objeto de uso común, y demuestra en esa medida la visión utópica de otro diseño ideal configurador del mundo circundante"* (Warncke 1993: 126).

Otra obra que pensamos que puede ubicarse en esa franja que hemos denominado límite, es la "Cuna" de Peter Keler construida en madera barnizada en planos de color, al igual que las sillas y mesas de Rietveld y realizadas en 1922 en La Bauhaus. En este caso se advierte un objetivo estético más acentuado que una finalidad funcional a la cual hace alusión el título, pero debido a la aparente inestabilidad excesiva que, por otra parte, facilita el balanceo común de las cunas, no parece estar realizada con una intención de uso real. Incluso su aspecto rudo se aproxima más a algún tipo de pieza contenedor industrial que a una cuna.

Estas muestras, nos dan pie a pensar que en la modernidad, a pesar de que cada disciplina trataba de buscar lo que le era específico, tal y como se recoge en los manifiestos, el territorio de la escultura era uno y el del diseño otro. Aun así, se han dado excepciones de artistas e incluso movimientos artísticos como el que hemos citado del grupo holandés De Stijl (una de las expresiones europeas del Constructivismo), que rechazaban la tradicional distinción entre géneros artísticos y crearon objetos con función de uso y características escultóricas.

En cambio, en la postmodernidad, la situación es completamente distinta. La presencia de objetos que ponen en entredicho la característica distinción entre disciplinas artísticas se vuelve habitual. Los objetos no buscan esa especificidad ni originalidad que hemos visto en la modernidad, en la cual podíamos distinguir entre estilos, y lo que buscaban era diferenciar sus piezas del resto. Ahora se presentan objetos más comunes formalmente, pasando a un segundo plano la originalidad y la diferencia, así como los aspectos concernientes a lo escultórico, aparte de encontrarse en detalles formales, que pueden funcionar como medio para evocar algo, puede encontrarse fuera de la pieza, en las ideas o conceptos.

Un artista que ha abordado en su obra el tema del objeto funcional, ha sido Richard Artschwager. Sus piezas son un claro ejemplo de la manera de tratar el tema en las diferentes etapas. Para ello se ha servido de objetos a escala corporal, portadores de significado, funcionales en apariencia y realizados en formica y celotex.

La "Silla" (Fig.120) realizada en 1963 coincide más o menos, según la frontera establecida por Arthur Danto, con el final de la modernidad y comienzos de la postmodernidad, pero hemos considerado oportuno situarla en el espíritu de la modernidad debido a su condición de obra abstracta que representa una silla en la cual nos podríamos sentar pero no pretende ser ese su fin. Describimos la obra como una abstracción geométrica de una silla a escala corporal, realizada en contrachapado recubierto de formica, integrando lo real (la madera) y la imagen (la formica). La formica roja indica el lugar del asiento y del respaldo, el marco de color madera rodea el respaldo y sujeta el asiento, y la formica negra hace referencia al hueco cúbico que se sitúa bajo el fondo del asiento. Los marcos que utiliza en sus obras desde mediados de la década de 1960, desempeñan el papel de frontera exterior de la imagen y como transición desde el arte al no-arte; podríamos definirlos como límites físicos a los que hacíamos referencia en el apartado de "límite-híbrido". A diferencia de "Silla" (Fig. 121), la obra "Mesa Silla" (Fig. 122) realizada en 1980 no representa ninguna silla ni mesa sino que presenta estos

51 Consideramos "Objetos híbridos" aquellos que no pertenecen a un género específico, mezclan medios de expresión y por lo tanto rompen con los géneros tradicionales. Poseen las cualidades de ser un objeto estético, artístico y utilitario.

elementos como objetos reales, con huecos verdaderos y no con huecos representados.

En este momento en el cual no hay limitaciones ni convenciones respecto a los procedimientos a seguir en la configuración de la escultura, otro caso distinto a los anteriores y que no trataremos en este estudio, salvo en ocasiones en las que nos ayude a esclarecer el territorio en el cual nos moveremos, es el de las obras que tienen como origen la selección y apropiación de objetos funcionales diseñados y fabricados industrialmente o por otros profesionales ajenos al propio artista. Estas piezas, en ocasiones son directamente presentadas como si fueran esculturas, sin alteración, en su especificidad de objeto industrial, y en otras ocasiones sufren algún tipo de modificación, distorsión, fragmentación, eliminación ó sustitución de partes constituyentes, y los artistas las utilizan en diferentes contextos y con otro sentido distinto al originario, como vemos en la cuna "First Step" de Mona Hatoum. Esta clase de obras en las que el artista interviene el objeto reteniendo algunas de sus cualidades más significativas o identificadoras, son denominadas en la tesis de Elena Mendizabal como "el objeto marcado". Generalmente, cuando se dan estas operaciones en las cuales habitualmente los objetos pierden en cierta manera el valor de uso, la obra suele situarse sin ninguna duda *"en el espacio de la alusión, de la ficción y en consecuencia de la escultura"* (Mendizabal 1994: 192).

En principio piezas como "Mesa Silla" de R. Artschwager y "First Step" de Mona Hatoum, podrían ser válidas, pero no están concebidas para ese propósito. Probablemente exista un planteamiento de la posibilidad de uso (función del arte) en imagen, para la que no han sido proyectadas, pero sí tenidas en cuenta. No parecen ser objetos que busquen la originalidad en la constitución de la forma sino que utilizan unas formas bastante comunes para expresar ideas que, como antes hemos dicho, no están materialmente (físicamente) presentes; en estas obras no está presente el experimentalismo como procedimiento artístico.

1.2.3.2. Ejemplos de la (in)definición del "entre"

Planteamos algunas obras de Scott Burton y Richard Hutten como ejemplos de interés y las situaremos en ese 'Entre = Espacio híbrido'. Tanto las de S. Burton como las de R. Hutten son piezas realizadas intencionadamente para ser usadas, poseen una fuerte carga simbólica aparte de un *"simbolismo que podríamos definir como <<funcional>>"* (Dorfles 1968: 45), y se identifican con lo funcional del objeto. Pensamos que ambas propuestas, en las cuales tan importante parece ser lo funcional como lo simbólico, han tenido que ser creadas desde una actitud que identificamos postmoderna, caracterizada por la indiferencia hacia la pureza de las disciplinas.

Aparte de la simplicidad de las piezas, que concretamente S. Burton tomó de las cualidades formales de la tradición minimalista, llamado también arte de las estructuras primarias, estas obras que presentamos como híbridas hacen referencia al espectador / usuario (en algunos casos) que va a hacer uso de ellas y a la relación que un objeto nos obliga o condiciona a establecer con otros usuarios. Este es un tema que ha interesado a S. Burton a lo largo de toda su obra, y muestra de ello es el empleo en el diseño de sus muebles de los resultados del estudio que realizó de la "proxémica", la relación de un cuerpo con otro. En estos dos ejemplos vuelve a ser importante la configuración formal del objeto o la "invención formal" que

mencionábamos en obras pertenecientes a la modernidad pero cambia el tipo de insinuaciones y de relación del objeto con el espectador. Dicho de otro modo, se produce un cambio en el modo de representación, en la cual el objeto se representaba en el espacio, pero no aludía a nada exterior que no fuera para referirse a sí mismo, salvo a las relaciones formales que se daban en el espacio.

En el momento actual las relaciones formales son un medio para referirse a algo exterior, como podemos ver con mayor rotundidad en los siguientes ejemplos; como en el conjunto de asientos de R. Hutten (Fig. 123), donde la articulación formal del objeto actúa a su vez como forma simbólica (imagen de totalidad). Sin embargo, en los bancos de S. Burton (Fig. 124) aparte de utilizar los objetos como símbolos de personas tal y como él mismo nos lo ha hecho saber en sus escritos, también se aprecia un interés especial hacia lo formal, donde observamos reminiscencias de un minimalismo que hace referencia al objeto en sí y no es utilizado únicamente como medio; es decir, utiliza recursos escultóricos y *"busca los mecanismos para que se transformen en objetos de uso, desarrollando momentáneamente diseño y escultura"* (Vivas 2005: 39). Podríamos decir que hay una compensación entre lo formal, lo simbólico y lo funcional.

Para completar estas consideraciones de obras vinculadas al tema del objeto con posibilidad de uso durante los dos periodos (modernidad y postmodernidad) que venimos señalando y durante el tránsito de uno a otro, hemos seleccionado cuatro obras de dos autores que pueden ilustrar el fenómeno de objetos que se desplazan hacia los "límites"⁵², desde sus respectivas disciplinas (escultura y diseño), pero sin atravesar los límites. En los dos casos sus objetos pretenden cumplir una función utilitaria, pero vemos una diferencia entre los dos planteamientos. Por un lado, tenemos dos obras de S. Burton -"Sofá" (Fig. 125) y "Mesa de café" (Fig. 126)- que desde propuestas escultóricas se deslizan hacia el mobiliario, y por otra parte, dos asientos de los diseñadores Fernando y Humberto Campana, en los cuales predomina un fuerte componente de imagen. En las cuatro propuestas se advierte que por medio de diferentes mecanismos, el valor de uso que adquieren estos objetos es mínimo; incluso en el caso de la "Mesa de café" de S. Burton, compuesta por dos cubos de granito diferenciados por tamaño y color, y apoyados uno sobre otro, podríamos decir que es el título el que nos da a conocer la función. De no ser así, probablemente no llegaríamos a percibir un objeto asimilado a una mesa, sino unos cubos que al concluir en la parte superior en un plano paralelo al suelo y ser una superficie lisa, accidentalmente, podrían funcionar de apoyo de otros objetos.

Observamos por otra parte, en los asientos (Fig. 127-128) de los hermanos Fernando y Humberto Campana, objetos configurados como imagen que hacen uso de recursos que surgieron con fuerza en la década de 1980 en la disciplina del diseño. Los problemas de estética pasan a un primer plano, se manipula la apariencia sin aportar nada sustancial en cuanto a la función que deben cumplir, no se busca que la forma sea coherente con su función. Experimentan con materiales insofisticados, impensables hasta ese momento para el uso de objetos utilitarios; incluso intensifican la presencia de éstos haciéndolos protagonistas de la pieza junto a una organiza-

52 Como en capítulos anteriores hemos mencionado, utilizaremos el concepto de límite para hacer referencia a obras que, como Omar Calabresse citaba, llevan a sus extremos consecuencias de elasticidad del entorno pero sin destruirlo.

ción un tanto desordenada y aparentemente imperfecta, obteniendo con ello objetos con la fisonomía de una imagen atrayente y sorprendente, teniendo en cuenta que son objetos utilitarios. Tanto en las obras de Scott Burton como en las de Fernando y Humberto Campana, destaca el valor estético por encima del valor de uso (funcionalidad utilitaria); un valor estético que si reparamos en los resultados, intuimos que se aborda con perspectivas y finalidades completamente distintas.

1.2.3.3. Situación contemporánea en la postmodernidad

La postmodernidad en arte y en diseño alcanza su máximo esplendor en los años 80 del siglo XX, aunque como hemos podido ver tiene sus raíces en los cambios experimentados en las décadas anteriores⁵³.

Un cambio importante y que también ha influido en el diseño de productos ha sido el aumento de la diversidad cultural. Este fenómeno, ha favorecido por una parte el eclecticismo cultural y por otra parte, ha potenciado el deseo de productos con una dimensión simbólica que facilite la identificación personal.

El nuevo escenario económico y social, llegó acompañado de cambios ideológicos que caracterizaron la postmodernidad, algunos de los cuales ya se han mencionado y otros mencionaremos en este apartado. Creemos oportuno recordar los cambios culturales, sociales y de pensamiento, porque estos repercuten directamente tanto en la producción del arte como en la del mobiliario, ya que la actividad artística se desarrolla dentro de una sociedad y de una cultura.

Si en la modernidad, como nos dice F. Lyotard, asistimos a un cambio en la forma de legitimación del saber que sustituía las narraciones de las culturas antiguas por contrastaciones empíricas; en la postmodernidad, las narraciones y relatos globales que justificaban la actividad científica, son sustituidos por diferentes micronarraciones y por discursos polisémicos que desencadenaron en la fragmentación y en la dispersión que ya hemos citado. Esta nueva sociedad se puede decir que está compuesta de individuos que han abandonado los proyectos colectivos propios de la modernidad y que persiguen su realidad personal; rehúyen de los dogmas esencialistas en favor de una aparente superficialidad. Esta superficialidad y fragmentación provoca una aceleración en los ciclos del gusto por lo que todo se convierte en moda y los estilos cada vez son más efímeros. La desaparición de los puntos de referencia provocó la coexistencia de diferentes estilos que en numerosas ocasiones se entremezclaron. La postmodernidad explotará, como veremos en ejemplos de capítulos posteriores, la dimensión simbólica y connotativa. Los objetos estéticos postmodernos toman en numerosas ocasiones préstamos del pasado, abundan las referencias a estilos de otras épocas, a veces con alusiones irónicas y otras veces como juegos formales.

Para ejemplificar este tránsito (sobre todo en el campo del diseño) desde los proyectos de reforma social de las vanguardias a los productos lúdicos y esteticistas de la postmodernidad, hemos escogido algunos grupos radicales de diseño italianos que irrumpieron en la década de 1960 y se disolvieron en los 80. A partir de esa década de 1980, sigue habiendo grupos pero aumentan los ejemplos individuales y se expanden a otros países.

En la ideología de estos grupos radicales surgidos en Italia hacia 1960, existe un alto contenido de crítica social hacia la artificialidad de los hábitats que había favorecido la sociedad de consumo. Su objetivo era buscar alternativas creativas para que esto no siguiera ocurriendo; replanteándose así el papel que cumplía el diseñador en la industria y en la sociedad. Criticaban la postura y las formas frías de los racionalistas ya que los identificaban con el gusto de la élite cultural burguesa.

Contra esta forma racionalista de construir los objetos, ellos intentaron acercarse al gusto mayoritario de la población. Al comienzo de su formación, estos grupos de diseño radical⁵⁴, sienten cierta necesidad de recuperar algunos puntos del ideario del movimiento Arts & Crafts, sobre todo en lo que se refiere a la creación de un nuevo artesanado independiente de la gran industria.

Entre estos grupos se encuentran Studio 65 en cuyos diseños se aprecia la influencia del Pop, la estética del cómic, de la publicidad y en el caso del sofá Bocca, la influencia de la obra surrealista de Dalí. Como podemos ver en las imágenes muchos de estos diseños resultaron ser totalmente antifuncionales. Otro ejemplo de ello es el asiento "Pratone" (figura 129) diseñado por el grupo Strum. Este asiento parece ser que se trata de la creación de un prado artificial construido con espuma de poliuretano barnizada en verde y que dependiendo de las posturas del usuario, adquiere diferentes formas y pliegues.

Otro grupo en el que la experimentación fue su vocación y que también criticaba el aburguesamiento del diseño, fue La sociedad Archizoom fundada en 1966 por los arquitectos Andrea Branzi, Maximo Morozzi, Paolo Deganello y Gilberto Corretti. Estos centraron sus reflexiones en la cultura urbana e intentaron acercar a la esfera artística el diseño y la arquitectura. Sus proyectos fueron experimentales. Archizoom se disolvió en 1974 pero su influencia se dejó notar en el Studio Alchimia fundado en 1976 por Alessandro Mendini y Adriana Guerriero y en la cooperativa Memphis que significó la transición del diseño radical al diseño postmoderno. Los principales ejes de investigación del Studio Alchimia que comenzó vendiendo artesanía artística, fueron el ornamento y la decoración de superficies. Sus piezas pertenecían a pequeñas series o eran piezas únicas como si de una obra de arte se tratara. También rediseñaron irónicamente muebles clásicos de la escuela alemana. Un ejemplo de ello es el sillón neobarroco Proust (1979). Es interesante la definición que Alessandro Mendini desarrolló relacionada con la concepción de función de los muebles: "minimonumentos para uso espiritual" (Torrent y Marín 2005: 361). Con esta definición ironiza sobre el concepto de multifuncionalidad. Frente al pensamiento funcionalista, éste defendía sobre todo la importancia de la superficie en el diseño.

El grupo más significativo de la década de 1980 y en el cual encontramos piezas interesantes para el tema que tratamos en este

53 A partir de los años 60 del siglo XX, después de que la economía se recuperara de la II Guerra Mundial, hubo algunos cambios importantes en las sociedades capitalistas. La modificación más importante consistió en el cambio de una sociedad basada en el trabajo y en el ahorro a otra sociedad basada en la producción de bienes de consumo. Este cambio alteró también las costumbres y prioridades. Todo esto propició el abandono de un estilo de vida austero propio del funcionalismo, a favor de formas exuberantes y complejas.

54 El término "Diseño Radical" fue acuñado por Germano Celant.

trabajo, fue la cooperativa Memphis y uno de sus integrantes más relevantes fue Ettore Sottsass (Fig. 130), quien en su extensa carrera realizó tanto obras cercanas al Pop, piezas que anteceden al Minimalismo o formas caracterizadas con la exhuberancia y la inarmonía de Memphis. E. Sottsass fue contrario al funcionalismo racionalista ya que él consideraba que los objetos eran vehículos comunicativos en los que hay que cuidar su dimensión cultural, simbólica y emocional, y no sólo debían de ir dirigidos a la élite cultural burguesa; la parte semántica del objeto se convirtió en algo fundamental en sus piezas, e intentó acercarse al gusto popular de la época. Sin embargo, resulta contradictorio que las piezas del grupo Memphis, que en su ideología llevaba implícita la renuncia a la producción industrial y a los precios altos, acabaran en manos de esa élite burguesa (a la que atacaban constantemente) debido a la carestía de estos (a menudo eran objetos únicos o series reducidas y se producían en pequeños talleres artesanales), incluso que muchos de esos objetos derivaran en fetiches culturales y acabaran exponiéndose en galerías de arte. No obstante, los materiales utilizados eran baratos y la única justificación de su elevado precio era un plus artístico.

Algunos de los objetivos de Memphis eran, la consideración escultórica del mueble, que aparte de función tiene entidad propia; y un eclecticismo extremo que toma préstamos formales y simbólicos de múltiples contextos culturales del presente y del pasado. Introdujeron de manera atrevida colores y materiales; para algunas personas eran objetos extravagantes y de mal gusto, otros sin embargo, los consideraban originales y atrevidos. Sus creaciones caracterizadas por materiales económicos, superficies decoradas y colores fuertes, tendían a priorizar la espectacularidad en detrimento de la funcionalidad. Un ejemplo de ello es la estantería Carlton (1981) de Ettore Sottsass o el banco Domestic Animals (1985) de aspecto primitivo de Andrea Branzi que denomina a sus creaciones "muebles-mascota" con capacidad comunicativa.

Como podemos observar, el objeto procedente del diseño de la década de 1980 va perdiendo el carácter transgresivo y subversivo ideológico de los comienzos de la postmodernidad y lo único que quedan son apariencias. Encontramos objetos repletos de características semánticas que no habían sido propias de los objetos de uso hasta entonces; no parecen lo que son y su uso es prácticamente imposible o tienen varias funciones, pero en su mayoría inservibles. Esto es debido a que los miembros de la llamada "sociedad del espectáculo" (léase en la década de 1980) realzan la imagen del producto por encima de cualquier otra consideración. En cambio, señala J. Baudrillard en *Simulacre et Simulation*, que en esa década de 1980 se da un paso más en la esfera de las apariencias, de manera que los símbolos pierden las referencias fuera de sí mismos, convirtiéndose así en puro simulacro. A consecuencia de la privación de esa función referencial, el simbolismo se convierte en juego, y por lo tanto, en un mero recurso estético.

Estas dos piezas "Consumer's rest" ("Descanso del consumidor") y la silla de Olivier Mourgue (Fig. 131), son un ejemplo del carácter lúdico y del formalismo esteticista que impregnan esta década de 1980. No había problemas para intercambiar los roles; tanto los diseñadores realizaron piezas únicas con un plus estético como si de obras de arte se trataran, como los artistas crearon objetos con una funcionalidad práctica.

Sí podemos decir que en esta década de 1980 proliferaron grupos originarios del diseño como Pentagon o Ginbande en Alemania, los cuales crearon productos fronterizos con el arte (algunos de ellos, objetos de carácter escultórico) y que tendían a recuperar los métodos de trabajo artesanales. Concretamente estos dos grupos (Pentagon y Ginbande), en sus orígenes, basaron sus creaciones en un lenguaje artístico conceptual y minimal. También en Londres Tony Cragg, Tom Dixon (Fig. 132) o Ron Arad (Fig. 133) entre otros, se distinguieron por intentar acercar sus posturas al arte. En Italia es importante la figura de Gaetano Pesce que siempre había rechazado los fundamentos del racionalismo, lo que le llevó a colaborar con grupos de diseño experimental. En sus creaciones se aprecian influencias de las vanguardias.

En los países donde no había una gran tradición en el campo del diseño como en el caso de España, esta aportación creativa de los años 80 del s. XX favoreció el boom y la popularidad de esta actividad y de esta clase de productos, sobre todo por el protagonismo que les facilitaron los medios de comunicación. Sin embargo, todo esto desencadenó en un mercado saturado de objetos con un exterior (una imagen) visualmente atractivo y que buscaban el asombro y la espectacularidad como fines, pero que habían olvidado el compromiso social con el consumidor, convirtiéndose en símbolos distintivos de prestigio sociocultural. Este irracionalismo, sumisión a la moda y creación de fetiches de consumo que caracterizó al diseño postmoderno y sobre todo a esos años 80, resultó ser contraproducente, ya que, el diseño empezó a asociarse a productos frívolos, de precios elevados dirigidos a una elite y totalmente antifuncionales (los productos de uso cotidiano que la gente compra no se identificaban con el diseño).

En la posterior década de 1990 aún se mantienen bastantes características de la década anterior aunque de una manera más contenida. Se busca la identificación personal del consumidor con el producto más que una imagen exterior. Los resultados son menos impulsivos y más reflexivos. La forma se va estilizando y depurando; los productos intentan ser funcionales y deseables o emocionales a la vez. Poco a poco se van abandonando los valores únicamente de imagen que tenían los productos en la década anterior.

Sin embargo, en esa década (1990) también surgen objetos en los que por encima de la función, prevalecen los materiales y la forma que se deriva de estos, como en los ejemplos de Tejo Remy (Fig.135) y el grupo Jam Design. En la construcción de estos objetos, en todos ellos se han utilizado materiales reciclados de la industria.

La reutilización de materiales será muy común entre los diseñadores y grupos de diseño nórdicos como Jam Design (Fig.134), Droog Design y Snowcrash a finales del siglo XX y principios de siglo XXI. Entre los planteamientos de Droog Design es habitual la austeridad formal de los objetos realizados con materiales pobres y sobrios, reduciendo los aspectos decorativos a favor de los esenciales y recontextualizando éstos en otras funciones. También vuelven a surgir las formas orgánicas y blandas, incluso en el caso del lavabo (Fig. 137) de Hella Jongerius la dureza de la porcelana se sustituye por la flexibilidad del poliuretano blando llegando a modificar el aspecto táctil tradicional de este objeto-lavabo.

Es similar el planteamiento de Snowcrash; sus productos en general se resuelven con formas puras y simples pero elaborados con materiales nuevos. En sus trabajos se aprecia el espíritu nómada de la contemporaneidad. Ejemplo de ello son las piezas de Atelier

Van Lieshout (Fig. 136) que desarrolla su trabajo en el límite entre diseño, arte y arquitectura. En los últimos años vemos que hay un interés que tiende a la realización de productos diferenciados, al contrario de lo que ocurría cuando se inició la revolución industrial que se buscaba la producción en serie; aunque como hemos podido ver, en todas las épocas ha habido grupos que se han inclinado por la personalización y diferenciación del objeto de diseño y en numerosas ocasiones han rechazado el objeto fabricado en serie.

Por último, la ecología y el respeto al medio ambiente será otra característica del diseño de finales del XX y principios del XXI. De ahí el uso tan habitual de materiales reciclados. Frank Gehry también realizó una serie de mobiliario en cartón prensado (fig. 138) que alcanzaba una gran resistencia y durabilidad.

Resulta interesante el prototipo de Casa básica (2001) (Fig. 139) desarrollado por Martín Ruiz de Azúa para personas que no tienen una vida asentada en un lugar concreto y que se encuentran constantemente en tránsito. Se trata de un volumen de 2x2x2 hinchable que se puede guardar en el bolsillo cuando no se utiliza. Esta pieza según Rosalía Torrent y Joan M. Marín es una invitación a la reflexión sobre la dimensión ética del producto. Desde el terreno del arte también encontramos ejemplos actuales, similares a los que hemos visto. Este tipo de propuestas nos remiten a un autor que mencionaremos en el apartado tercero: Krystof Wodiczko.

1.3. APROXIMACIONES CONCLUSIVAS DE LA PRIMERA PARTE

A modo de conclusión previa, perfilada como síntesis de esta primera parte que recoge los antecedentes históricos más relevantes en relación al campo de estudio que hemos acotado y los objetos provenientes de la escultura y del diseño, vemos, que siendo la creación de espacios limítrofes y territorios híbridos una problemática propia del tiempo actual en el que vivimos (que en ocasiones hemos nombrado con el término de 'postmodernidad', quizás a falta de una denominación más adecuada), podríamos decir que dicha problemática de los 'territorios híbridos y limítrofes', lejos de su dilucidación definitiva, no es algo que únicamente pertenezca a nuestra época contemporánea sino que viene dejando 'huellas' y 'rastros'. Lo cual venimos identificando con evidencia no solamente desde la modernidad (nuestro punto de partida) ni tan siquiera una situación 'premoderna' sino incluso desde la antigüedad, ya que la estetización en los objetos de uso no constituye únicamente una característica o un recurso propio de nuestro contexto epocal.

Si nos remontásemos por ejemplo al genéricamente denominado 'arte de las cavernas' (cuestión que por su amplitud y complejidad no abordamos, obviamente, en este estudio), estamos seguros de que encontraríamos igualmente objetos utilitarios decorados (tal como nos han mostrado y confirmado tanto los indicios como las pruebas de muchos yacimientos y excavaciones arqueológicas), pertenecientes a distintos momentos del proceso evolutivo pero que incrementan exponencialmente su presencia desde el instante de la 'explosión simbólica'. Apareciendo todo tipo de objetos revestidos de signos calificados a veces como 'decorativos' u 'ornamentales' aunque con una finalidad probablemente de tipo ritualístico, mágico y simbólico, cuyas significaciones no podemos aprehender en su totalidad, pero siendo conscientes desde nuestra mirada de

que, curiosamente, muchos de esos objetos-instrumentos y herramientas también poseían vertientes primarias y/o secundarias que apelaban a una funcionalidad utilitaria en la vida diaria (aparte o además de su funcionalidad simbólica).

No obstante, sí sería más reciente el acercamiento consciente por parte del arte a la esfera de lo funcional; a pesar de que, aún así, tampoco podemos ubicarlo netamente en el ámbito temporal específico de nuestro estudio. Sin lugar a dudas podemos decir que no es un empeño que haya surgido y se haya desarrollado (materializado) en la postmodernidad o mediante un impulso casi exclusivamente proveniente de la modernidad en arte (lo que ya venimos intuyendo en la obra de artistas como Brancusi, entre otros), sino que seguramente podríamos indagar su 'rastros' al ahondar en multitud de precedentes. De todos modos, somos conscientes de que la postmodernidad es la época en que más se han intensificado y valorado este tipo de actitudes.

En los capítulos que componen esta primera parte se han extraído ejemplos en los cuales el objetivo supuestamente 'estético' es un hecho además del objetivo funcional, incluso llegando a valorarse 'por encima' o en un grado más elevado de la función de uso en objetos que deben atender a dichas funciones utilitarias. Otro tanto ocurre, de forma similar pero más bien inversa, en objetos que provienen del arte y que pertenecen por 'convención' al mundo del arte, a pesar de que son a menudo mostrados y ofrecidos al público invitando y/o incitando incluso a que sean usados apelando a su 'función' utilitaria, como es el ejemplo de algunas piezas de Scott Burton o Siah Armajani que citaremos próximamente. Sin embargo, es más habitual la estetización de los objetos comunes (prácticos), extrayendo en la mayoría de los casos la imagen resultante de ciertos modos de hacer asociados al arte, su técnica y sus procedimientos de diversas épocas pasadas, de manera que se llega a trastocar o inclusive anular la capacidad plástica -en términos de materialidad- de éstos, convirtiéndolos en 'imágenes estáticas' sin potencialidad de trascender más allá de su ensimismal 'imagen recordatorio' de contextos y aparentes modos de hacer pretéritos no solo 'modernos' sino también premodernos.

Si tenemos en cuenta que vivimos rodeados de millones de imágenes en las que no ahondamos ni abordamos más allá de su propio exterior-externalidad, no es de extrañar que haya una sobreabundancia de 'objetos-imagen' que persigan el 'parecido' o semejanza exterior-externa con imágenes de obras de arte (sobre todo a partir de la modernidad) para acceder de manera inmediata a esa esfera de lo reconocido (por convención) como 'artístico' y que, de alguna manera, les aporta ciertos privilegios de 'estatus' en cuanto son considerados objetos diferenciados del resto de útiles u objetos de uso. Incluso, algunos de ellos al no poder enmarcarse correctamente dentro de la disciplina del diseño por no cumplir con éxito su función utilitaria -la cual constituye, a su vez, un requisito fundamental- son trasladados y/o re-ubicados, con escaso análisis en lo que concierne a sus 'cualidades' y 'convenciones' estéticas, en el 'campo del arte' como 'cajón desastre' por el mero hecho de poseer aparentemente unas cualidades estéticas sin función de uso; considerando, por lo tanto, que los 'objetos artísticos' únicamente son objetos estéticos (en su apariencia exterior-externa), 'liberados' de su función utilitaria y sin un claro reconocimiento plástico -estructural de su 'funcionalidad simbólica' unida a la praxis y al hacer en arte.