

3. ENCUENTROS Y DESENCUENTROS

3.1. INTRODUCCIÓN A LA TERCERA PARTE

Tras la conceptualización del segundo capítulo y en base a los esquemas que hemos propuesto, el objetivo de este tercer capítulo es encontrar puntos de encuentro y diferencias entre diversas propuestas escultóricas que se desplazan, de alguna manera, hacia el mobiliario u otro tipo de objetos de uso y objetos utilitarios que proceden del campo del diseño y que aparentemente se acercan a mecanismos y formas de hacer o construir propias de la escultura, sobre todo a partir de las vanguardias artísticas del siglo XX.

A tal efecto recordamos el gráfico en el cual aparecen dos bloques situados en los extremos y en los que colocamos por un lado, las obras que se sirven de objetos útiles que funcionan como elementos de estructura conceptual, pero también en ocasiones de medio para la expresión vinculada a la disciplina de la escultura, y

por otro lado, objetos más propios del mundo del diseño. Las obras que se sitúan en estos dos extremos, difieren, algunas en los procedimientos pero, sobre todo, en los objetivos. Entre estos bloques, y con una tendencia hacia el centro del esquema, vemos dos franjas de color gris que se integran dentro de los bloques de sus respectivas disciplinas, que se deslizan hacia el centro, pero sin traspasar el límite que las define. En el centro del gráfico y remarcado en color rojo, se ha creído adecuado colocar el módulo correspondiente al territorio que hemos llamado híbrido y en el cual confluyen objetos que contienen ciertas características de la práctica escultórica y partes o funciones utilitarias de manera más o menos equilibrada; reverberando así valores funcionales, estéticos y simbólicos.

Debido a las peculiaridades de las obras que analizamos, nos hemos dispuesto a intentar ubicarlas entre las franjas de color gris que denominamos *límite* y el bloque rojo nombrado *territorio híbrido*.

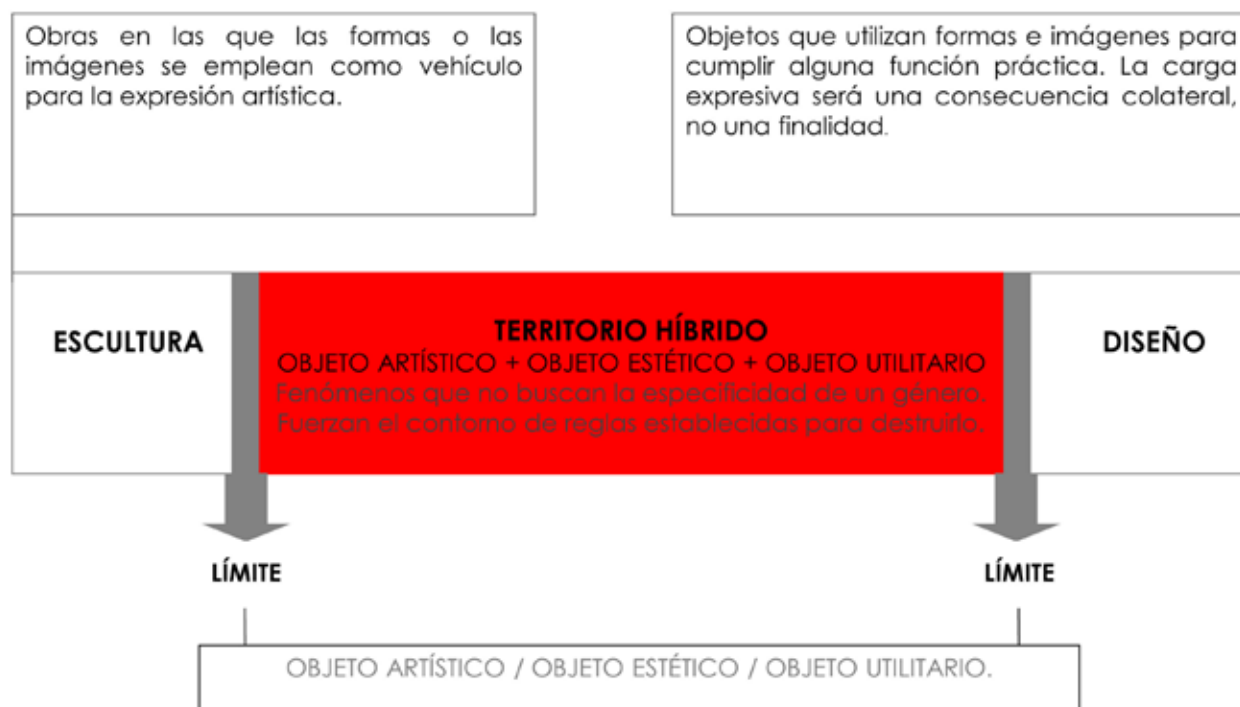


Figura 34. Esquema sobre los territorios híbridos entre la escultura y el diseño, donde toman cuerpo las relaciones/interacciones entre objeto artístico, objeto estético y objeto de diseño.

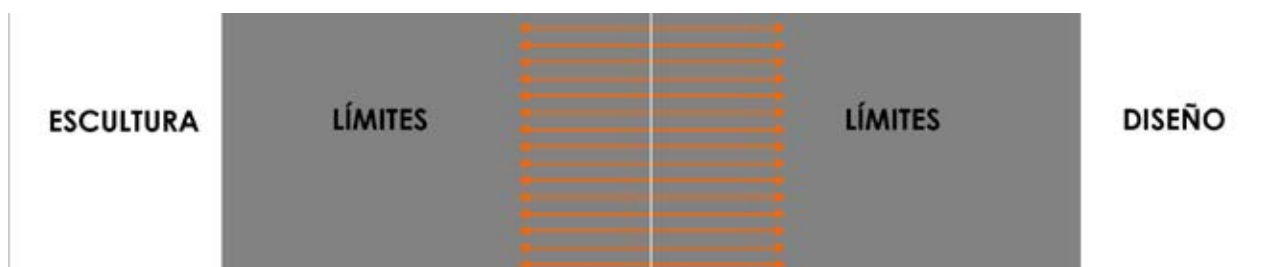


Figura 35. Esquema que manifiesta la 'compresión' y 'estrechamiento' de los márgenes de los territorios híbridos en una especie de 'campo comprimido' de límites y asíntota central.

do. Las obras y objetos instalados en los recuadros blancos, más específicas de los campos de la "escultura" y "diseño", no constituyen el objetivo de estudio fundamental de éste trabajo sino en momentos puntuales con el fin de facilitar alguna explicación. Entendemos así por "encuentro", en el marco contextual de este trabajo, como el acto de coincidir y acordar, el cruce, la colisión, la armonía, el acierto e incluso la casualidad. Diríamos que dicho término lo podemos asociar al territorio híbrido. El desencuentro sin embargo, aparece más vinculado a la no-coincidencia, al no-acuerdo, a la no-casualidad, a la distancia, al desacuerdo, al desacuerdo y a la ausencia.

Por ello, para tratar de conjugar dichos límites con/hacia el territorio híbrido, hemos dispuesto otro esquema en el que los vectores direccionales horizontales que entrecruzan una línea vertical, pretenden dar cuenta, gráficamente, del estrechamiento de ese territorio híbrido que puede quedar paulatinamente en un vacío silencioso (gráficamente carente de imágenes), a raíz de la ausencia de muchos elementos que puedan trascender los límites.

3.1.1. Consideraciones acerca de los términos "límite" e "híbrido"

Los espacios limítrofes o territorios fronterizos son aquellos que se dan en los márgenes de su propia disciplina. No siempre se experimentan de la misma manera; es más, ha habido determinados períodos donde ha prevalecido la existencia de normas sociales o culturales que promovían la centralidad estableciendo unos perímetros bien marcados donde la tendencia a desplazarse hacia los márgenes era mínima; diríamos que los podríamos denominar como periodos más estables. En otros momentos sin embargo, ocurre justo lo contrario, se intensifica la excentricidad que está sustentada en un no-centrismo con tendencia a inestabilizar, a cuestionar las fronteras, a tensionar la periferia del sistema y a experimentar en los bordes; incluso en ocasiones, esos contornos llegan a romperse y atravesarse para formar un nuevo territorio híbrido.

Los fenómenos híbridos son difícilmente clasificables debido a su heterogeneidad. No obstante, hemos delimitado un territorio llamado así (híbrido) para una tipología de objetos cuya procedencia oscila entre la escultura y el diseño, o dicho de otra manera, objetos que quizás no encajan o no son atribuibles ni a una disciplina ni a la otra aunque provengan y/o contengan reflejos de ambas. Ese carácter excéntrico que hemos mencionado ha facilitado una práctica artística descentrada, perimetral, ambigua y resbaladiza extendiéndose más allá de sus propios límites.

Ya a finales de los 60 del siglo XX como apunta Mau Monleón, se detectan intentos que huyen de la ortodoxia debido a un agotamiento de las disciplinas tradicionales. En este contexto la escultura se sitúa en los límites externos donde *"la práctica no se define en relación a un medio dado -escultura- sino más bien en relación a unas operaciones lógicas en una serie de términos culturales, para los cuales cualquier medio -fotografía, libros, líneas en paredes, espejos o la misma escultura- pueden utilizarse"* (Krauss 1996: 301-302). De todos modos no es nuestra intención profundizar en los ámbitos que propone Rosalind Krauss de paisaje y arquitectura por no ser específicos de nuestro contexto de trabajo que abarca otro tipo de cuestiones en relación al objeto, de orden más interno-estructural y que tienen relación con sus funciones simbólico-utilitarias. Esta situación se intensificará en la década de los 80 del siglo XX donde culturalmente se propicia un caldo de cultivo idóneo para que puedan acontecer fenómenos límite e híbridos.

3.1.1.1. Espacios limítrofes: límite escultórico y límite de los objetos provenientes del diseño de mobiliario con función de uso

Para esclarecer los conceptos de límite e híbrido en el sentido en el que se utilizan en este trabajo y para determinar en qué franja situaremos las obras que tratamos, hemos elaborado este gráfico ordenado y estructurado de esta manera (Fig. 36).

Asimismo, para determinar lo que entendemos por límite en el contexto que aquí se emplea, nos basamos en la definición topológica de límite de Nicholas Bourbaki, que Omar Calabresse cita en *La era neobarroca*: *"un límite es un confín de valores de un «entorno» en el que todos los puntos gozan de la misma función. Por tanto, si se derriba el límite, con esto mismo se habrá eliminado el entorno o se habrá creado otro"* (Calabresse 1989: 66). Por otro lado, el "limes" de Eugenio Trías era un espacio tenso y conflictivo de mediación y enlace donde conviven lo racional y lo irracional. El limes actúa de cópula y de disyunción a la vez. Es el lugar donde cabe la posibilidad de que las cosas, las situaciones, etc. se puedan juntar y separarse a la vez.

Si tenemos en cuenta que, el límite es la tarea de llevar a sus extremos consecuencias de elasticidad del entorno sin destruirlo, cuando hablamos de obras que se encuentran en el límite de la escultura y del diseño, nos referimos a las que fuerzan el contorno del sistema de normas establecidas, tensionándolo o poniéndolo en crisis pero sin destruirlo. Y cuando los objetos atraviesan ese contorno después de destruirlo, nos hallamos con el territorio que

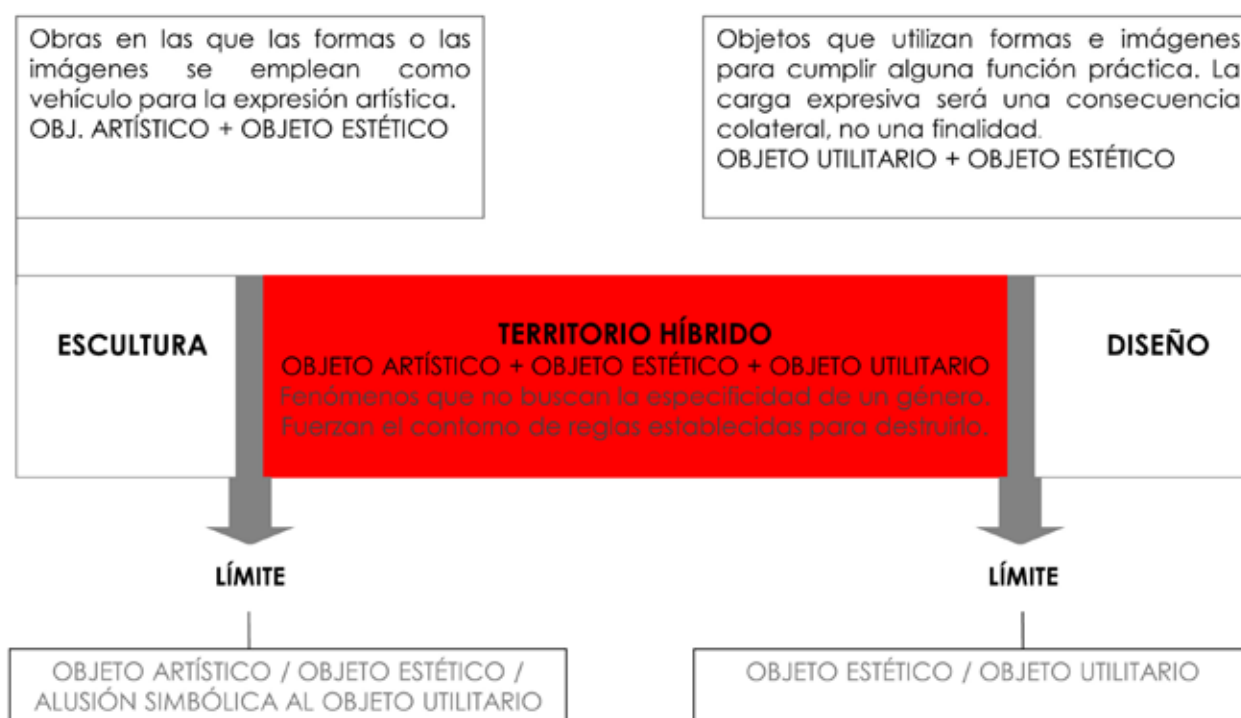


Figura 36. Esquema del territorio híbrido con las franjas de los límites en las que sobresalen una serie de características/atributos de los objetos que se formulan en los límites y el territorio híbrido.

hemos denominado híbrido, donde se localizan esos objetos que provienen de unos campos intersticiales encontrándose “entre” la escultura y el diseño.

Al utilizar el concepto de límite, bien podemos estar haciendo referencia a un límite físico, bien a un límite conceptual. Podemos tomar como ejemplo de límite físico, las salidas de las fronteras de una obra en el plano formal (marcos, peanas...) y como límite conceptual las operaciones que realiza Duchamp en sus ‘ready-made’. En este caso, además, se amplifican y/o constriñen las peculiaridades, características y ‘naturalezas’ de los objetos:

“La importancia del urinario de Duchamp en esta ecuación es que con esta pieza no solo cambiaba el objeto de arte, sino, al mismo tiempo, el paradigma de su función. El objeto ya no era el objeto de arte sino objeto de vida real, además de trivial. El objeto no estaba elaborado por el artista como previsto por el protocolo de arte histórico. [...] En su época era dudoso si el urinario pertenecía a la categoría de ‘ready-made’ porque la funcionalidad pertenece a los objetos cotidianos y las primeras esculturas de ‘ready-made’ eran objetos usados que ya llevaban esta carga de ‘ser usados’. Exponer algo funcional que nunca ha funcionado es como rizar el rizo” (Mäsak 2016: 42).

En todo caso y entre medio de las cualidades contradictorias, propiedades o salvedades extrañamente ‘rizomáticas’ de los objetos, el límite físico que a veces puede sugerir funcionalidades esté-

ticas/utilitarias o ambas cosas, es posible que implique un límite conceptual, en el sentido de que los límites físicos (formales) suponen una ruptura o cambio conceptual. En las obras que tratamos de ordenar y clarificar en base a estos esquemas, pueden darse las dos posibilidades, pero teniendo en cuenta que la mayor parte de las obras que comentamos en capítulos posteriores pertenecen a la época postmoderna, los límites más presentes serán los conceptuales. Como ejemplo de objeto consciente de sus propios límites físicos en el espacio y que en cierta medida los hace partícipes de la obra, podríamos hacer referencia a la “Silla roja, azul y amarilla” de Rietveld, de 1918-1922.

Las obras que hemos introducido en estas franjas grises del esquema que hemos nombrado límite poseen ciertas características que tienden a desplazarlas hacia los bordes de las disciplinas de las que provienen. Pertenecen a esta categoría los objetos de uso en los que prevalece el valor estético por encima del valor funcional y los planteamientos escultóricos que se deslizan intencionadamente hacia un uso funcional, como vemos en algunas obras de Scott Burton por ejemplo. Como referencia de objetos que se sitúan en el límite de sus disciplinas hemos elegido la silla “Anemona” de Fernando y Humberto Campana y el “Banco y mesa” de S. Burton (Fig. 142).

Existe, sin embargo, gran cantidad de objetos algunos de los cuales hemos tenido a bien localizar y codificar en los bordes del esquema, tratándose de aquellos objetos que menos cualidades comunes y/o confluencias tendrían para colocarse en el territorio híbrido o los límites de la escultura con el diseño.

3.1.1.2. Territorio híbrido: confluencias entre objetos escultóricos y objetos provenientes del diseño funcional

Después de haber intentado definir los límites en las nociones que aludíamos en los anteriores párrafos, hacemos ahora uso del término híbrido en la acepción propuesta por Mau Monleón:

"Proponemos el concepto de híbrido para englobar aquellos fenómenos artísticos que no buscan la especificidad de un género, ni se pueden enmarcar dentro de una corriente estilística concreta. Por el contrario, si algo caracteriza este territorio, es precisamente su heterogeneidad, la utilización de medios mezclados, su carácter múltiple; y ello al servicio de un programa común: la ruptura con los géneros artísticos tradicionales" (Monleón 1999: 13).

Es la década de los 80 del pasado siglo XX la que más muestras ha dado de este tipo de manifestaciones. Podemos calificarla de década ambigua y en la cual los fenómenos híbridos se propusieron transgredir, aboliendo las fronteras y situándose fuera de los límites de los géneros artísticos tradicionales. De este fenómeno se derivan obras heterogéneas en las cuales se entremezclan materiales y géneros artísticos que resultan difíciles de clasificar.

No en todas las épocas, advierte O. Calabresse, el límite y el exceso se experimentan en la misma medida; existen periodos más ordenados, normativizados y estables en los cuales se establecen normas "perimetrales" para cada disciplina y que promueven el centralismo, como por ejemplo en la modernidad; y periodos como la postmodernidad en los que se percibe la necesidad de tender al límite, e incluso de traspasarlo, en los que el impulso de romper con lo establecido, pone en tensión cierto orden, destruye fronteras, construye nuevas o las desplaza. A título ejemplificador de objetos que se sitúan en el territorio híbrido hemos elegido el "Taburete Sella" (Fig. 143) de Castiglioni y "Banco y mesa" (Fig. 142) de S. Burton.

En el fondo de esta forma de proceder como intento metodológico de sistematización de ejemplos para construir nuestra argumentación, reconocemos que planificar y construir significa delimitar y fijar espacios. Se pretende construir y concretar unos espacios que nos ayuden a clarificar diferencias entre objetos que a priori poseen similitudes.

3.2. LA FINALIDAD DEL VALOR DE USO DE LOS OBJETOS EN LOS TERRITORIOS HÍBRIDOS Y ESPACIOS LÍMITROFES ENTRE LA ESCULTURA Y EL DISEÑO. LO FUNCIONAL COMO VALOR EXPRESIVO.

Partimos del hecho que la estética siempre ha estado asociada al arte. En el caso del diseño, por el contrario, parece ser que no siempre ha sido así; es más, la estética siempre había estado en el lado opuesto a lo útil o práctico al considerar que un juicio estético es una vivencia desligada de todo tipo de intereses según la teoría de Kant, o como manifestaba Erwin Panofsky en 1940, en su libro *El significado de las artes visuales*, donde aseguraba que cualquier tipo de objeto sea éste natural u obra del hombre, puede ser experimen-

tado estéticamente; siempre que en ese modo de la contemplación no interfiera o no se refiera a nada exterior de la cosa en sí. Con lo cual, estas manifestaciones acerca de la estética dejan fuera de este ámbito a la actividad del diseño por estar sujeta a intereses económicos vinculados con la realidad productiva. De modo que hasta que la sociedad no comenzó a sentir la necesidad de embellecer los productos surgidos de la industria, no se pensó en el objeto de uso práctico en términos intencionadamente estéticos; es decir, con una misión estética que cumplir y con la necesidad de buscar los criterios estéticos adecuados a la disciplina del diseño *"sin tener que recurrir a conceptos más o menos justificados como la artisticidad"* (Calvera 2003: 15).

Sin embargo, *"falto de una reflexión estética propia, la artisticidad de un producto ha sido el atributo más frecuentemente utilizado para valorar la calidad del diseño"* (Calvera 2003: 16). Incluso tal y como afirma Anna Calvera, la selección de diseñadores que han tenido una repercusión en la historia se ha realizado en muchas ocasiones en base a los ideales del arte del momento y a los criterios de calidad coherente con él, como en el caso de selecciones realizadas por ejemplo por Nikolaus Pevsner en la fase del movimiento moderno donde la calidad del objeto consistía en la coherencia entre forma - función. Esto es, una forma que deriva de la función y basada en el concepto conocido: "menos es mas".

La situación empieza a cambiar después de la II Guerra Mundial y cuando comienza a consolidarse el fenómeno llamado Styling donde no hay aportación alguna en la mejora en cuanto a prestaciones de función del objeto y únicamente se manipula la apariencia sin aportar nada sustancial dando lugar a la expansión de una amplia gama de objetos que cumplen una misma función pero diferenciados en su apariencia visual y "estética". Esta propagación del Styling que se basa únicamente en el ornamento como algo superfluo y en la función decorativa, conlleva a una connotación negativa de la estética en el diseño.

Llegada la postmodernidad se retoma y agranda la dimensión estética de los objetos de uso con intención de volver a unir lo funcional y lo bello¹⁰⁰ pero sin olvidar, y por lo tanto unida, a la experiencia del consumo y a su faceta comunicativa y simbólica. Sin embargo, en esta nueva condición social asistimos a otro fenómeno -sobre todo a partir de la década de los 80 del siglo XX- donde en multitud de ocasiones la función utilitaria es añadida a una forma preexistente (a veces una forma de estilo, de autor) en vez de obtener la forma como consecuencia de la función. Entramos en un nuevo escenario donde prima la espectacularidad y vuelve a retomarse la asociación del diseño con el arte e incluso en algunos ámbitos se entiende *"el diseño como una nueva forma de arte"* (Calvera 2003: 18). En este sentido convenimos con Fulvio Cannagnola en que esto incide en el ciudadano de manera que si en la sociedad industrial éste se encontraba ligado al producto en una dimensión de utilidad, el ciudadano postindustrial se convierte en un consumidor de formas. Podríamos decir que la concepción moderna de funcionalidad parece no bastar para afrontar las múltiples funciones del objeto con función de uso, entre las que se encuentra precisa-

¹⁰⁰ El concepto de lo bello que en la postmodernidad se retoma en el diseño, pensamos que ya no tiene mayor relevancia desde las propuestas vinculadas al arte. El peso de la estética entendido desde el concepto de belleza está más ligado a los objetos de uso.

mente la función de disfrute proveniente del ornamento; convirtiéndose así la estética, o al menos cierto modo de entender la estética en una modalidad de consumo.

Desde esta perspectiva encontramos un tipo de objetos que no sabemos muy bien como definirlos ya que son objetos útiles pero no tan útiles y tampoco son únicamente útiles tal y como nos dice Anna Calvera. A partir de aquí comienza a extenderse entre el público el término “objetos de diseño” para referirnos a esta nueva tipología de objetos con formas poco habituales, coloridas, de uso no concreto, disfunción entre aspecto visual y adecuación al uso, falta de ergonomía, confort, etc. y que sirven más para ser contemplados que para ser usados con la consecutiva pérdida -en muchos casos- de la función de uso. Son objetos en los cuales se intensifica la semántica y se nos presentan como superficies y volúmenes vistosos y coloridos los cuales no aluden a su función tal y como se caracterizaba la semanticidad del diseño moderno, sino a sí mismos; es decir, objetos autorreferenciales que niegan su propia misión de manera que anteponen una mirada estética determinada -asociada a las características que acabamos de mencionar. Lo cual no quiere decir que los objetos del diseño moderno no tuvieran una intención estética. Diríamos que se trata de dos ideologías y concepciones diferentes de entender la estética.

A pesar de las distancia respecto al punto de partida que les separa, es comprensible que esta tipología de objetos de uso práctico (en origen) hayan ocasionado cierta confusión con algunos objetos artísticos (escultóricos en nuestro caso) situándolos en territorios llamados híbridos: objetos que realmente no pertenecen a (o no provienen de) ninguna disciplina en concreto. El valor de uso en estos objetos se ha sometido al valor de cambio como afirma Óscar Salinas o como Jean Baudrillard dice, al valor de cambio-signo ya que es la significación lo que adquirimos. Es así cómo “*el símbolo relega el uso práctico y algunas cosas devienen objetos de culto*” (Calvera 2003: 14).

Encontramos también en la escultura sobre todo a partir del último tercio del siglo XX (aunque también con anterioridad a lo largo de todo el siglo XX), objetos cuya imagen nos remite a una función de uso que sin embargo, no siempre es posible debido a su ubicación y objetivos. No obstante, sí encontramos algunos ejemplos provenientes de la escultura que no han sido creados de manera definitoria bajo las premisas del concepto tradicional de arte, y en los cuales la función de uso es posible e incluso sus autores han trabajado conscientemente e intencionadamente en esa parte funcional del objeto, como es el caso de varias piezas de Siah Armajani o Scott Burton entre otros.

En esta situación confusa, si no siempre por su fisonomía, sí encontramos distancias en la intención representativa entre las obras que se encuentran en estas franjas que hemos establecido para proceder a una sucinta clasificación.

Apreciamos cómo, concretamente en los llamados “objetos de diseño” a los que hacemos referencia, el valor de uso es algo que está presente en el origen del diseño pero que finalmente acaba siendo un valor adherido e incluso negado, teniendo en cuenta que lo que persiguen sus creadores es obtener una imagen que resulte visualmente vistosa, llamativa y provocadora. Es decir, se rompe el vínculo comunicativo del objeto diseñado con el consumidor a raíz de la falta de comprensión que caracteriza a estas creaciones respecto a la función de uso que deberían cumplir. No se aprecia una coherencia entre forma - función ni en la elección de los materiales

adecuados por sus características a contribuir a un uso correcto, ni en la configuración compositiva del objeto. En este tipo de objetos a los que nos estamos refiriendo parece suceder todo lo contrario de lo que les correspondería, en principio, por pertenecer aparentemente al campo del diseño.

Tomaremos el ejemplo de la cómoda del diseñador Tejo Remy realizada en 1991, en cuya configuración reunió veinte cajones vacíos, construyó un forro de madera de arce para cada uno de ellos y los encinchó. El diseñador deja en manos del usuario la elección del apilamiento y la sustitución de cajones. Es un tipo de diseño basado en el “ensamblaje”¹⁰¹ de productos y componentes existentes, viejos o nuevos, en el que se valora el significado del material reutilizado y los recuerdos que ellos conllevan. En esta pieza el valor de uso diríamos que es secundario debido a la dificultad que conlleva su manejo, limpieza, así como la colocación de una pieza de este tipo en un espacio habitado de uso común. Según su autor (Tejo Remy), esta cómoda es una reacción a la abundancia de objetos y al ansia de consumo de nuestra sociedad. También es una crítica a la pesadez que rodea la industria del diseño. De hecho, da la impresión como si su autor, proveniente del diseño, utilizase la misma disciplina pero pervertida en su finalidad referente al uso, como elemento de crítica y puesta en evidencia de lo ilógico de algunas creaciones, las cuales pueden ser difíciles de justificar por sus valores “de diseño” en sentido ortodoxo, pero ello tampoco les hace pertenecer “iso facto” al campo de la escultura y/o al campo de una creación plástica menos aplicada y más especulativa.

Puede parecer, eso sí, que estos objetos que escapan a la función principal que deben cumplir, desencadenan un fenómeno similar al que se produjo en obras de arte de la modernidad, en el sentido en que algunas obras se utilizaban como medio para autocuestionar la propia disciplina a la que pertenecían y donde la originalidad y la novedad eran características valoradas. Sin embargo, no podemos decir que la supuesta autocrítica de unas y otras tenga el mismo sentido, origen ni finalidad, ya que en las primeras se utiliza para autoafianzar la propia disciplina, mientras otras propuestas que han sido muy criticadas desde el mundo del diseño; desequilibran su propio campo, adquiriendo connotaciones peyorativas, llegando a considerar el diseño “*sinónimo de «cosmética» de los objetos o signos; el diseño sólo crea bellas apariencias, pero detrás de ellas no hay nada real*” (Calvera 2003: 62). En el fondo yace la cuestión entre «aspecto y uso» y entre «forma y función».

Esta valoración negativa surge de la disfunción que se observa entre su aspecto (signo, forma, Gestalt) y su no adecuación al «uso», condición de la cual no deben excluirse los objetos utilitarios. No señalan el uso al que sirven, sino a sí mismos; “*como espectáculo estético-sígnico, en opinión de Zimmermann, se volvieron autorreferenciales, en objetos-en-sí y no en objetos-para-algo. El predominio del carácter sígnico... -la estética-, constituía su exclusivo contenido*” (Calvera 2003: 62). No obstante, no podemos estar seguros de que ese “predominio del carácter sígnico”, unido a la estética, sea una condición suficiente para poder empezar a hablar de una creación intrínsecamente unida al arte.

101 El ‘assemblage’ tomó relevancia en la exposición *The art of assemblage* de 1961. Se compone de materiales o fragmentos de objetos diferentes, desprovistos de sus determinaciones utilitarias. Se agrupan al azar, no obedecen reglas compositivas establecidas en sus configuraciones.

Por otro lado, el valor de uso al que aluden los objetos vinculados al arte, funciona como un vehículo de expresión con más o menos relevancia y como componente de la estructura de la obra. Los “objetos luz” de Vitto Acconci configurados con bombillas fluorescentes, nos traen a la memoria obras del artista minimalista Dan Flavin, pero en este caso con forma de asientos o cama; su valor de uso es anecdótico en cuanto a la utilidad real ya que lo importante es el tratamiento de la luz que es la que modela la imagen del objeto. Entre otras cosas sugieren una posible utilidad a la que hacen referencia a través de la imagen, relegando el valor de uso únicamente a un imaginario más allá de la verdadera función utilitaria. Como conclusión, pensamos que tanto “Escalera fluorescente extensible-respaldo silla” (Fig. 144) como la “Cama fluorescente” se situarían, en este contexto y estado de la cuestión, en la franja límite de la escultura ya que el valor de uso del que hablamos no parece ser ningún objetivo, sino un elemento compositivo conceptual de la obra pero articulador quizás de una “otra” funcionalidad simbólica más propia de la creación en arte que de la creación aplicada.

Sin embargo, la obra “Mesa de picnic” diseñada por el arquitecto Siah Armajani, sí tiene entre sus objetivos el compromiso de prestar una función social, por lo que el concepto central de su obra es la utilidad, con la que se propone unir las ‘bellas artes’ y las ‘artes prácticas’ de forma entrecomillada. La ideología de Armajani entronca con el ideal de los constructivistas soviéticos de entreguerras, “*guiado por la utopía de mejorar la sociedad a través del arte*” (Chillida 1999: 11), mediante proyectos que funden diferentes disciplinas: arquitectura, diseño, escultura y pintura. Persigue el ideal de mejorar la vida de los ciudadanos. En sus trabajos cuestiona la forma, la función y el emplazamiento de los elementos de una casa. La “Mesa de picnic” (Fig. 145) de Huesca fue, por ejemplo, un encargo para el mobiliario de parques. El añadido de una rueda convierte la mesa en una mesa ambulante, transformando la pieza en un objeto tanto funcional como simbólico; “*Así, la estabilidad representada por la sobriedad del mueble y de las virtudes tradicionales a las que sirve (la comida y el ocio compartidos) queda inextricablemente unida al tránsito (las ruedas)*” (Princetel 1999: 23-25).

3.3. LA INTENCIONALIDAD ESTÉTICA Y LA CREACIÓN ARTÍSTICA

«Para nosotros el arte es el aspecto estético de lo que producimos».

Empresa Rosenthal

«Un producto tiene dos cualidades: un valor de utilidad, producto de la ciencia, y un valor de satisfacción creado por el arte y el diseño».

Director de la empresa Pyrex

«Arte y diseño comparten una vocación estética [...]. “La novedad de lo contemporáneo estriba en que todas esas ‘otredades’, si bien no se proclaman necesariamente artísticas, sí que se proponen como experiencias estéticas y ejercen una función simbólica importante en la sociedad».

Anna Calvera

Anna Calvera nos constata que como desencadenante de la disolución de la función estética que siempre había estado exclusivamente reservada al arte, hoy en día (en postmodernidad), aparte de la oferta del arte en cuanto a experiencia estética en relación a la contemplación de la imagen, existen muchos otros lugares y ocasiones para el disfrute y contemplación de imágenes. Sin embargo, desde la praxis en el hacer del arte, pensamos que la experiencia estética que surge del arte, no está precisamente en la contemplación visual de la imagen que desencadena de un objeto continente de ese tipo de “belleza” al que se refieren tanto algunos diseñadores como empresas de diseño (Pyrex, Rosenthal, etc.). Ni tampoco creemos que la práctica del arte sea equiparable con un tipo de estética surgida del espectáculo o con un embellecimiento que únicamente se fija de manera inmóvil en el propio objeto. Es decir, todo empieza y acaba en su dimensión o materialidad física; no ofrece nada más allá del propio goce visual hipnótico y generalmente de corta duración en el tiempo. No debemos olvidar que el éxito de venta de un “objeto de diseño” depende del modo en qué éste tiene de aparecer visualmente (denominada en su propia disciplina como apariencia estética). Recordamos que en la estética no sólo tiene cabida la compleja categoría de belleza¹⁰²; lo feo, lo sublime, lo grotesco entre otras, forman también parte de ella.

Nos parece interesante añadir la idea que nos aporta Bruno Munari a partir del término “estética de la lógica”, la cual hace referencia a la estética nacida del propio problema al que debe enfrentarse cualquier objeto surgido del diseño. Una lógica que como nos dice Munari, se comunica al consumidor como función bien definida. En este sentido podemos hablar de una estética unida a la función de uso cuyo resultado se muestra en una clase de objetos que además de tener la capacidad de resolver bien sus funciones, tengan un aspecto coherente. Es decir, esa comprensión del objeto debe posibilitar que el usuario pueda relacionar coherentemente estética y función de uso; objetos donde la función se convierte en estética o la estética en función. A este respecto recogemos la opinión de Ives Zimmermann, donde se afirma que la intención del objeto debe hacerse visible en el propio diseño, convirtiéndose así en señal-signo, señalando en su forma, en su aspecto, el uso para el cual ha sido creado.

De aquí deduce el mismo I. Zimmermann que el protagonismo no debe estar en el objeto en sí ya que la función del diseño consiste en solucionar un problema (sobre todo de uso) y una vez solucionado, el diseño como tal desaparecería; es decir, se diluye en la solución ya que el objeto no es un fin en sí mismo. Entendemos, por lo tanto, que la función estética del diseño no trata de mostrar la subjetividad del diseñador en términos de estilo tal y como podemos observar en múltiples ejemplos sobre todo de la década de los años 80 del siglo XX. A este respecto destacamos la frase de Dieter Rams:

“Formas complicadas e innecesarias no son más que escapadas del diseñador que funcionan como autoexpresión en lugar de comunicar las funciones del producto. Esto

¹⁰² Entendemos que no existe ningún criterio universal para determinar la belleza. En cada momento, civilización, etc. pueden considerarse criterios dispares y tampoco es nuestro objetivo determinarlos en el presente trabajo.

se debe a que a menudo el diseño es utilizado para obtener una redundancia superficial... El diseño es el esfuerzo de productos de tal modo que sean útiles para las gentes. Es más racional que irracional". (Dieter Rams. Diseñador de la empresa Braun).

Paralelamente, de las citas que reproducimos al inicio de este apartado, tanto las que hacen referencia a los "aspectos estéticos" y "vocación estética", como las que aluden a un supuesto "valor de satisfacción", podríamos deducir simplificando mucho que tanto los objetos provenientes de un campo como del otro (el diseño y la escultura, o cercanos a ellos), son objetos artificiales creados con función e intención estética realizados por personas o incluso por máquinas¹⁰³. Pero no una estética banal ni puramente ornamental, sino coherente con la peculiar intención de los objetos.

En relación precisamente a la producción industrial, observamos que en diferentes momentos se han dado relaciones e interferencias estéticas entre los objetos de diseño utilitarios y el arte (en nuestro caso la escultura). Tal y como ya hemos mencionado en el primer capítulo (antecedentes históricos), una primera fase de esta relación viene determinada por la revolución industrial donde los objetos surgidos por medios mecánicos no eran considerados afines a las bellas artes. La manera en que intentaban enmascarar el origen de la máquina y vincularlos, de alguna forma, a esa parte estética basada en el concepto de belleza era añadiendo adornos o elementos decorativos. No hay que olvidar que tradicionalmente eran los artesanos que destacaban por su especial habilidad y destreza en el oficio los que creaban y producían objetos de uso según la demanda. Parte de su trabajo consistía también en adecuarse desde las cualidades estéticas a las diferentes categorías sociales, otorgándoles según ésta una diferencia estética del resto de los objetos ordinarios. Con la llegada de la revolución industrial y la introducción de los procesos de reproducción mecánica de la máquina, desaparece o al menos disminuye la dimensión del artesano y los objetos son reproducidos por técnicos que únicamente controlan la máquina pero no siempre la parte estética de lo que producen.

De esta insatisfacción producida por la supuesta "carencia de estética" de los objetos producidos mecánicamente, proviene la siguiente etapa donde arquitectos y artistas comenzarán a intervenir en los procesos de diseño. En esta fase el Art Nouveau trató de crear una serie de objetos valiéndose de los avances que suponía la incorporación mecánica pero añadiendo (traduciendo) a estos un componente estético. Esta etapa finisecular entre los siglos XIX y XX se solapa con la Bauhaus y el Neoplasticismo donde la utilidad y la belleza estaban sometidos el uno con el otro. Acordamos con Gillo Dorfles que en este periodo encontramos bastantes analogías estilísticas e ideológicas entre algunos objetos escultóricos, pinturas, arquitecturas y objetos producidos industrialmente. Hemos mostrado algunos ejemplos de ello en el primer capítulo referente a los antecedentes históricos. Poco a poco el arte se irá abriendo a otros modos de hacer que recurren más al gesto, a lo matérico o a lo conceptual, etc.

Como consecuencia, es evidente que en esta nueva dirección que toma el arte, la analogía estética e ideológica con el objeto de diseño producido industrialmente cada vez es más escasa y el distanciamiento cada vez más tangible, ya que esta tipología de objeto no puede de ninguna manera sustraerse de las exigencias de utilidad práctica y del mercado, que tal y como señala G. Dorfles regulan hasta su aspecto exterior. Sin embargo, años más tarde -por lo tanto no en el mismo momento histórico- sino en los comienzos de la postmodernidad o más claramente en su momento álgido -década de los 80 del siglo XX-, surge una práctica asociada al diseño que se dedica a la creación de objetos cuya finalidad no es la utilidad sino la satisfacción estética -en términos de belleza¹⁰⁴. Incluso éstos han sido mostrados en museos, galerías de arte y otros ámbitos expositivos como si de obras de arte se trataran.

Por otro lado, también encontramos vertientes desde el arte donde por una parte se toman prestados objetos producidos industrialmente para la concepción de obra; y por otra parte, los objetos se nos muestran visualmente como si de objetos de uso se trataran, siendo en algunos casos -pero no siempre- precisamente una de sus finalidades -los ejemplos de Scott Burton o de Siah Armajani entre otros.

Si tenemos en cuenta que las trasgresiones artísticas de la modernidad han mostrado [incluso] cierta hostilidad del arte contra la estética, podemos inclinarnos por la opinión de Simón Marchán Fiz de que las posiciones de la estética tradicional, -sistemática y especulativa- no son aplicables a medida que nos adentramos en el siglo XX. A lo largo de él, la estética se ha decantado por dos vectores: la *estética formalista*, que ha dominado hasta años recientes, partidaria de que la belleza estética resida en las relaciones formales, y la *estética de la interpretación* que rompe con las equivalencias entre el significante y el significado. Según esta última tendencia no es posible formalizar todos los sentidos posibles de las obras, ya que no existen hechos constatables y cerrados de lo estético, sino múltiples y bien variadas interpretaciones.

Desde el punto de vista del diseño funcionalista, por ejemplo la belleza -una de las categorías estéticas- de un objeto de uso reside en alcanzar la perfección funcional realizada con los mínimos medios y la mínima complejidad estructural. Se trata de conseguir que al objeto no le falte ni le sobre nada para cumplir con la función asignada. De esta forma se pretende llegar a tal consistencia formal que resulta difícil deslindar en qué momento la función se hace estética o la estética se hace función. En los años 70 del S. XX se inicia una reacción contra la austeridad y racionalismo de la austeridad, que llegó a su máxima expresión en la siguiente década de los 80. Comienzan a surgir una clase de objetos que únicamente manipulan la apariencia sin aportar nada al funcionamiento de uso, y que plantean un enfoque del diseño irreverente, audaz y lúdico que rompe con todas las reglas establecidas. Estos objetos en apariencia útiles dan preferencia a la vertiente significativa en vez de a las exigencias funcionales, y son éstos los que se desplazan hacia los límites de su campo; en palabras de André Ricard "*la función deja de ser el signo de identidad de las cosas y se valoran otros significados superpuestos*" (Calvera 2003: 95). Otros objetos en cambio, rompen esa barrera y llegan a ocupar un territorio híbrido.

¹⁰³ Esta cuestión es menos relevante para este trabajo y no es nuestra intención, de ningún modo, inmiscuirnos en paradigmas complejos de la inteligencia artificial susceptibles de concebir creación musical y literaria por ejemplo o inclusive artes plásticas. Nos referimos más bien a los procesos industriales de producción en serie.

¹⁰⁴ Recurrimos a la reflexión de Fulvio Carmagnola sobre la belleza para reafirmar lo bello como sentimiento y estado del sujeto frente al objeto y no como calidad del propio objeto.

Referenciamos a Jesús Donoso para hacernos eco de su reflexión respecto a la idea de forma donde nos remite a la vinculación del aspecto exterior del objeto con su organización interna, es más, afirma que el exterior que se nos muestra visualmente se debe a la estructuración y organización interna. Toda forma nace de una intencionalidad que conlleva una finalidad. En el caso de las formas artísticas, estas se van definiendo en un proceso de organización de los elementos plásticos guiado por la sensibilidad y la intuición donde el objetivo no está totalmente definido a priori y se va construyendo en el proceso de trabajo. Diríamos que en los objetos artísticos la estética está unida a lo intangible, mientras que el diseño está relacionado con el mundo material, comercial y utilitario. También es cierto, que sí podemos encontrar objetos procedentes del campo del arte, concretamente algunos de los que estamos tratando en este trabajo, como puede ser el caso de las piezas de mobiliario urbano de Scott Burton o Siah Armajani, que seguramente están determinadas antes de su ejecución ya que se acercan en muchos aspectos al modo de trabajar en el diseño; donde los procedimientos que se utilizan en la realización, requieren de una planificación anterior.

En la creación de objetos utilitarios, el objetivo siempre ha de estar totalmente predefinido antes de su elaboración, atendiendo sobre todo a relaciones funcionales pero sin olvidar las cualidades estéticas y, además, teniendo en cuenta el no recurrir a la forma únicamente como el conjunto de elementos armoniosos, aunque sabemos que todos los objetos poseen la característica de la apariencia. Sin embargo, ésta nos sirve para identificar su función; no obstante, a veces se enmascara detrás de ciertas propiedades formales -aquellas que no dependen de la estructura del objeto y que consisten en configurar objetos bajo unas premisas que priorizan los aspectos visuales agradables, estridentes, etc.- repercutiendo negativamente en la vertiente comunicativa del objeto de uso práctico y creando un mercado de objetos de uso que responde a innumerables variantes de estilo.

Con todo, somos conscientes de que los aspectos visuales son de alguna manera los que determinan las sensaciones y reacciones del receptor y por consiguiente incumben a los aspectos emocionales del objeto ya que desde que los humanos empezaron a fabricar herramientas, junto a la utilidad de estas -que era el objetivo principal- también formaban parte de estos utensilios, los elementos decorativos (por ejemplo las vasijas, armas, etc.). Además de la forma, también consideramos elementos constitutivos el color y las características visuales y táctiles. Dependiendo del uso al que estén destinados los objetos, se utiliza un material u otro ya que cada uno tiene sus características de superficie. A veces estas propiedades inherentes se mantienen y otras son alteradas mediante diferentes procedimientos.

Tal y como nos dice J. Donoso, en los objetos de uso el color puede funcionar como signo o símbolo de algunas realidades, como en el caso de conductos de gas, cables de teléfono, etc. El aspecto táctil que atañe a la textura (lisa, rugosa, estriada...) y a su vez a la superficie del objeto, tiene la capacidad de convertir el objeto en algo deseado o en algo repelente. Estos aspectos son de gran importancia en la fase de decisión del diseño ya que, dependiendo de la superficie, la luz incide de manera diferente dando visibilidad a ciertas características plásticas u ocultándolas. Sin embargo, no siempre las modificaciones se dan por la intervención intencionada de las perso-

nas, a veces los objetos son modificados por el paso del tiempo y dependiendo de su ubicación (interior o exterior, zonas húmedas, cercanas al mar, etc.) sus propiedades son alteradas sustancialmente aportándoles a su vez unas características estéticas no intencionadas y diferenciando entre objetos que han sido reproducidos en serie. Por lo tanto, podríamos decir que no siempre el componente estético es creado intencionadamente sino que en multitud de ocasiones es determinado por la mirada dirigida del receptor.

En una primera impresión, y aparentemente, podríamos asociar los siguientes ejemplos distanciados en el tiempo: la "Silla roja y azul" de Rietveld de 1918-22 y la "Mesa Brazil" (Fig.146) de Peter Shire de la década de 1980.

En una mirada rápida se aprecian dos objetos posiblemente realizados desde una visión formalista y con una función de uso adherida, pero si nos detenemos, enseguida observamos que existen diferencias no solo en el espacio temporal que las separa sino en la articulación de los elementos que los constituyen, así como en su estructura. El valor estético de la silla de Rietveld se inserta en la forma de expresión de la estética formalista basada en el rechazo a la ornamentación, y se fundamenta en las propiedades formales, utilizando el color como medio para resaltar la propia estructura de los objetos.

Observamos que la función que cumple cada una de las partes en relación a las otras y con el conjunto es una reflexión formal. No se dan el mismo tipo de reflexiones en la mesa de Peter Shire, en la cual el valor estético probablemente está más ligado a la imagen, y tiene como finalidad el conseguir una imagen que logre impactar al espectador mediante una configuración original teniendo en cuenta que debe cumplir la función de mesa. Dependiendo del color de cada parte constituyente de la mesa, no parece haber una intención por resaltar la propia estructura del objeto y la función que cumple cada parte. En este caso, el color, parece que se ha distribuido aleatoriamente de manera que su función es más bien decorativa.

En estas dos obras podemos observar dos ideologías distintas que desembocan en resultados completamente diferentes, pero que aparentemente podemos llegar a relacionarlos debido a la utilización de planos, formas geométricas, colores planos etc. Como conclusión, podemos considerar la silla de Rietveld como ejemplo de formalismo ideológico y la mesa de Peter Shire de un formalismo utilizado años más tarde de forma un tanto más decorativa. J. Kosuth afirmaba al respecto: *"el arte formalista es la vanguardia de la decoración"*, o dicho de otra forma *"se trata [...] de la conversión de lo funcional/estructural, en una nueva forma de ornamentación [...] que enmascara la realidad consigo misma"* (Moraza 1994: 26).

En el último tercio del siglo XX comienzan a ser habituales objetos con un componente de imagen intenso. Como muestra de ello tenemos por un lado el "Taburete" (Fig. 147) del diseñador Philip Starck y "Ball" (Fig. 136) de J. Van Lieshout¹⁰⁵. En las dos percibimos la totalidad del objeto en la primera mirada. Por un lado, J. Van Lieshout construye un objeto con una posible función utilitaria, capaz de transmitir una crítica social que conecta con la vertiente interpretativa de la estética (*estética de la interpretación* que rompe con las equivalencias entre el signifiante y el significado, y que defiende que no es posible formalizar todos los sentidos posibles de

105 Joep Van Lieshout es conocido por haber difuminado las líneas divisorias entre arte, arquitectura y diseño.

las obras, que no existen hechos constatables y cerrados de lo estético, sino interpretaciones) de los últimos años; por lo tanto, en este caso, nos referimos a un límite conceptual. En el asiento de P. Starck la finalidad estética está dirigida al disfrute mediante la vistosidad de superficies y formas orgánicas que nos remiten al tacto y nos hacen recordar desde esa pátina epidérmica, obras de artistas modernos como Henri Moore ó Jean Arp.

No es la intención de este trabajo comparar un producto comercial con un objeto de arte, pero en esta ocasión, y siendo conscientes de las distancias que existen entre ambos, utilizamos de ejemplo explicativo dos objetos entre los cuales encontramos cierta semejanza en el planteamiento de la idea de objetos-contenedor para el cuerpo. En el sillón giratorio con tapa para ocultarse, de la empresa de muebles Ikea, fabricado en tela y plástico de colores llamativos y de aspecto frágil, se propone un juego para niños. Sin embargo en "Ball" de Van Lieshout, la propuesta es la de un habitáculo construido en un material ligero como la fibra de vidrio y que facilita el traslado. Los materiales y la constitución de la obra de Van Lieshout la dotan de significado; utiliza la calidez de la lana para el interior, y con su exterior, visualmente el artista nos transmite la sensación de un objeto robusto y resistente capaz de cumplir la posible función de refugio. Realmente este objeto no cumple la función de uso a la que alude porque lo que en última instancia plantea es una crítica social por mediación de la articulación de varios elementos que constituyen la estructura de la obra.

La diferencia en este sentido entre "Jugar al escondite" y "Ball", no depende de semejanzas que cumplan los requisitos mínimos para realizar una misma función de uso, sino de las especificaciones de esa "imagen mínima"¹⁰⁶, en su intención representativa, y en su intento de expresar mediante configuraciones visibles organizadas, que dependiendo de los elementos y su articulación, nos ayudan a comprender las especificaciones que las diferencian.

En esencia, Dejan Sudjic desde "El lenguaje de las cosas" nos recuerda que curiosamente los diseños menos útiles, los que no responden a solucionar ningún problema, son los que poseen un status más elevado ya que precisamente por su falta de utilidad parecen acercarse al mundo de los objetos artísticos. También es cierto que sobre todo algunos objetos como por ejemplo la silla o el taburete, es decir, objetos asiento, además de cumplir una función de uso se han convertido en:

"Significante cultural puesto que, su larga historia, ha estado asociada a propósitos que van más allá de la utilidad (el modelo de asiento denominado trono por ejemplo). [...] la silla, igual que la chimenea, es parte inseparable de la vida social de los seres humanos desde hace tanto tiempo que se ha convertido en un arquetipo cultural" (Sudjic 2009: 159).

Dimensiones, en todo caso enriquecedoras, que nos ayudan a confrontar en el siguiente apartado aspectos nuevamente relacionados con el componente signico y la función simbólica de los objetos más allá de las funciones utilitarias.

3.4. EL COMPONENTE SIGNITIVO Y LA FUNCIÓN SIMBÓLICA

<<El arte desvelaría así lo invisible [...]. El arte no rinde lo visible, el arte hace visible>>.

Paul Klee

Con estas frases de Paul Klee apuntamos hacia el carácter del arte que va más allá de lo físico o de su parte visible, aunque sabemos que la obra de arte aparece como una realidad sensible material. Como apunta María Antonia Labrada, lo que es expresado o mostrado no puede ser aprehendido aisladamente de su forma sensorial; es su propio ser sensible el que tiene significado. Es algo que se muestra y en lo cual se reconoce otra cosa. Ahí radicaría la noción de símbolo, donde la señal y lo señalado son inseparables.

Tal y como nos dice André Ricard, la carga simbólica de los objetos de uso, incluso de las primeras herramientas u objetos de culto está ligada al adorno con capacidad de marcar signos de poder, añadir significados, etc. que van más allá de lo utilitario. Sin embargo, esa capacidad simbólica del adorno ha desaparecido y el ornamento ha derivado en la decoración superflua de los objetos de uso cotidiano. Otra causa por la que se ha desarrollado el adorno, es la necesidad de diferenciarse de otros objetos con la misma función pero con la finalidad de marcar una diferencia social de status entre sus poseedores ya sea por la utilización de materiales nobles y costosos, ya sea por estar en posesión de piezas de autores conocidos del momento a modo de fetiches.

Bien por un motivo o por otro, el territorio del diseño se expande hacia los límites de la plástica artística (en algunos casos) y en ese juego irónico donde la forma va por delante de la función revisitiéndola de inutilidad hasta el extremo, recubriéndose de signos, de símbolos y de rasgos icónicos como nos dice Fulvio Carmagnola, se revela un valor cultural diferente, que implica una complejidad de uso mayor. Es decir, que esa sensación enigmática que caracteriza a esta tipología de objetos, favorece la multiplicidad de usos a la vez que se nos presenta como enigma funcional. Se trata de una redefinición de la función en base a las necesidades humanas que se manifiesta de alguna manera en el objeto-producto donde el objeto es y no es lo que parece a consecuencia de una ambigüedad formal. Para Roxana Meygide son los aspectos morfológicos y sintácticos los que hacen posible la lectura de las imágenes: las formas dan paso al proceso de significación a partir de que permiten el reconocimiento de lo representado. Es la mirada misma la que instala o recupera la potencia significativa que tienen los objetos; es el sujeto (sintiente y cognoscente) quien se hace cargo de ello. Las formas son, entonces, marcas significativas que se reconocen en la lectura y entran en relación con campos de sentido socialmente establecidos. El dominio de las representaciones es el dominio de lo trans-subjetivo; nuestra mirada es así una mirada socializada.

El elemento simbólico es así uno de los componentes de la estructura de los objetos que tratamos, ya que tanto en la creación escultórica como en la de objetos con fin práctico, quien las crea se expresa *"en imágenes signitivas surgidas a través de la creación imaginativa que variarán de un artista a otro en función de cada conciencia individual y transformándose en un mismo autor a lo largo de su evolución"* (León del Río 2002: 64) creativa. *"Un símbolo vivo, ha de incluir en sí la atmósfera de su época, captando lo que puede*

¹⁰⁶ Utilizamos el término "imagen mínima" que menciona Gombrich (2002) en *Meditaciones sobre un caballo de juguete* para referirnos a la semejanza o imitación en algunos casos, de ciertos aspectos importantes de un objeto.

ser común a un grupo humano" (VV. AA. 2002: s/p.) o colectivo, el cual, cuanto más amplio sea tanto más universal será la acción del símbolo. Por lo tanto, apunta M^a Belen León, el símbolo se compone de un lado accesible a la razón y de otro lado inaccesible, ya que está compuesto de datos racionales pero también de datos irracionales de la percepción interna y externa, y a diferencia del lenguaje por ejemplo, acontecerá en la medida que exista una materialización formal.

Dependiendo de la finalidad del objeto, los mecanismos de simbolización varían; en el caso de los objetos producidos industrialmente con una finalidad prioritariamente funcional, cuyo objetivo es el de funcionar y atraer al consumidor "*mediante sus específicas y concretas cualidades formales*" (Dorfles 1968: 45), no podemos decir que no contengan un componente simbólico; en estos casos se trata "*de una clase de simbolismo que podríamos definir como «funcional»; de un simbolismo que se identifica, por consiguiente, con la funcionalidad del objeto*" (Dorfles 1968: 45); este sería el caso de los objetos planteados comercialmente.

En cambio, ciertos objetos producidos a partir de la década de 1980¹⁰⁷, ya en plena postmodernidad, mantienen vigente este simbolismo funcional pero en forma de interrogación, cuestionando lo anterior y produciendo diseños disfuncionalizados o con una función de uso secundaria, haciendo uso de materiales pobres, creando objetos que sugieren una utilidad casi imposible o dificultosa (como en la silla producida por Büro Für Form (Fig. 148).

Estos "objetos de diseño" entrecomillado, a su vez han funcionado como símbolos de cierto estatus para mucha gente. Incluso se han llegado a coleccionar como si fueran objetos de culto, fetiches, lo cual hace que nos inclinemos hacia la conclusión de que estas piezas que se producen con cierta frecuencia en la década de los 80 del S.XX y que se deslizan hacia los límites del diseño, suponen un cambio simbólico de la función del diseño en respuesta a la imposición del racionalismo moderno.

Otro clase de símbolos de los que también se valen los diseñadores y algunos escultores, y que forman parte de la estructura de algunas piezas, son "*los símbolos visuales de código, fijos o convencionales*" (Gombrich 1968: 13) que forman un código establecido por la tradición, reconocidos por todos y que aportan a la pieza significados fuera y aparte de la función de uso, como por ejemplo la swástica y la cruz de las que se vale el diseñador Richard Hutten en sus asientos (Figs. 123 y 150).

En la estructura de estas piezas de Richard Hutten, se integran por un lado el simbolismo funcional y por otro el símbolo visual de código que es la swástica o la cruz, resultando significativo el modo de sentarse en los asientos que se plantea en la pieza de la swástica, de manera que el símbolo repercute en la función de uso, genera direcciones, repeticiones y una determinada forma de sentarse de los usuarios que imposibilita conscientemente la comunicación entre ellos.

Si los objetos que hemos determinado colocar en el límite del diseño, desplazaban su interés hacia un planteamiento de cambio simbólico en cuanto a la función de uso, no podemos decir lo mismo de los objetos escultóricos configurados como objetos cotidianos con posible función utilitaria en los cuales esa posibilidad que proponen es la transformación desde el punto de vista del arte, que tradicionalmente se ha diferenciado de otros géneros de artefactos precisamente por la función de uso aunque no sólo por ello. Esto supone un cambio en lo relativo a la fisonomía o características sensibles de la obra de arte escultórica, en nuestro ámbito. Por lo tanto, podemos decir que conceptualmente, las obras escultóricas situadas en los límites del objeto funcional, se encaminan en dirección opuesta a los "objetos de diseño" o provenientes de éste, e incluso, a veces, la imagen del objeto utilitario funciona como símbolo y no como objeto para ser usado.

3.5. ENCUENTROS Y DESENCUENTROS: ASPECTOS CRÍTICOS, MATERIALES Y SIMULACIONES

Como venimos diciendo a lo largo de esta tercera parte, encontramos en ocasiones similitudes en la apariencia, entre objetos susceptibles de uso en la vida cotidiana que provienen del campo del diseño y obras que se ubicarían más directamente en la creación artística. En este apartado intentamos especificar cuáles son esas similitudes y qué relevancia tienen dentro de la estructura del objeto.

3.5.1. Alusiones y referencias a los aspectos críticos

En los años 60 del S.XX aparecen en el diseño italiano conceptos y visiones que provenían de grupos de proyectistas que adoptaban como principios de su trabajo aspectos crítico-sociales o político-radicales. En aquellos años se formaron corrientes bajo el nombre de *Radical Design* o *Counterdesign* que intentaron idear "utopías negativas" que remitieran los efectos destructores de la sociedad industrial. El diseño que se presentó bajo esta ideología se denominó diseño conceptual: "*dinamitan la noción de la posibilidad de realización de los objetos y se dedican al nivel de concepto y conductas; un tipo de movimiento de vanguardia como el que ya se manifestó en las artes plásticas*" (Bürdek 1994: 259). Comienzan a surgir una clase de objetos basados en el ensamblaje de productos y componentes existentes nuevos o viejos, proporcionándoles de esta manera una segunda vida que en algunos casos niegan la función de uso como crítica hacia su propia disciplina y en otros, como en la lámpara de Francois Seigneur (Fig. 149), compuesta de varios objetos reutilizados, mantienen el valor de uso mínimo pero no como objetivo principal sino complementario - residual.

Resulta interesante en este contexto, la silla con la que el arquitecto Rainer Köbler ganó en 1997 el premio nacional austriaco de diseño de muebles. No tenemos imágenes de esta silla pero sí su descripción. El proceso de diseño consistió en encontrar la silla en la basura unos años antes. Los datos para la inscripción del premio eran: "Fecha: 1996/redescubierta"; diseñador: Rainer Köbler/anónimo".

En otras propuestas se exponían objetos de diseños efímeros que planteaban el conocimiento a través de la imagen, no importan-

107 Hasta los años 80 del S. XX el diseño vivía bastante al margen del público y el concepto diseño se utilizaba únicamente cuando se hacía referencia a las diferentes disciplinas de esta profesión. El diseño podemos decir que tomó relevancia cuando aparecieron en el escenario público lo que se ha denominado característicamente *objetos de diseño*, que despertaron la atención general porque se diferenciaban de los objetos tradicionales a los que todo el mundo estaba acostumbrado.

do si los productos existían en realidad o no. Un ejemplo de ello es la “lámpara de lechuga”, constituida por una bombilla recubierta por una hoja de lechuga del diseñador Matt Schwab y que estaba concebida para una duración de media hora. No era necesario que el objeto durase en el tiempo, incluso decía su autor que con unos segundos para fotografiar la lámpara le hubiera bastado. M. Schwab había observado que su conocimiento de los productos de diseño de vanguardia había sido a través de imágenes de libros y revistas, y no a través de la realidad de la vida cotidiana; por lo tanto no le importaba su existencia real y tampoco sentía la necesidad de usarlos ni poseerlos. Pretendía obtener una fotografía del objeto, que *“servía de imagen de un producto. Una vez que impresiona tu retina, el producto puede desaparecer”* (Ramakers 1999: 37).

En otras ocasiones, para completar el diseño de algunos objetos, el diseñador solicita la participación del comprador sugiriendo la modificación personal en el objeto con la finalidad de que el usuario integre su personalidad en el producto. En la silla de tres patas “Ur+” de Corinne Schneider (Fig. 151) propone que la cuarta pata sea personalizada por su propietario, de esta manera nunca podremos encontrar dos sillas iguales, algo que resulta paradójico en un diseño fabricado en serie y que de alguna forma aspira a la diferencia, que en este caso su autor deja en manos del potencial o real comprador.

Otro ejemplo similar que requiere la implicación del comprador es la silla de Tejo Remy cuya idea, como dice su autor, concluye cuando el usuario la compila a partir de sus propios desechos de ropa. Así los productos se integran con la personalidad del usuario. En este caso, el diseñador vende una idea, ya que el usuario es el que finalmente realiza el objeto.

La ironía -una forma indirecta de decir algo-, es otro de los componentes bastante habituales tanto en los objetos utilitarios como en las creaciones artísticas de las últimas tres décadas del siglo veinte, y que en ocasiones puede tener un carácter crítico como algunos ejemplos que encontramos en el mercado de sillas de plástico que simulan ser un bloque de hielo, así como el “Poliscar” (Fig. 152) de Wodizcko que él mismo describió como “un robot con un cuerpo en forma de tanque, pertrechado para sobrevivir en un estado policial” (VV. AA. 1992c: 393).

Con estos ejemplos observamos que no sólo la imagen y ciertas semejanzas formales son lo que nos hace pensar que ciertos “objetos de diseño” se aproximan al mundo del arte. Al igual que en las obras de arte, también en estas piezas ligadas al llamado diseño conceptual subyacen cuestiones que van más allá de la función de uso del objeto y que originan un resultado visual; diríamos que se hace uso de mecanismos conceptuales similares partiendo de objetivos diferentes y que finalmente, en algunas ocasiones, los resultados visuales se asemejan. Y si además las descontextualizamos podrían acercarse a propuestas artísticas en las cuales el espectador participa en la obra o es parte de ella, así como a fotografías o videos que quedan como documentos de acciones y obras efímeras, tal y como vemos en las dos obras de la artista Jana Sterbak - Silla Apolinaire (filetes de carne cosidos con hilo negro y estructura de poliéster). 1996 y Disolution. Sillas de hielo. 2001- realizadas con materiales perecederos, con un tiempo de vida limitado, y que recogen en soporte fotográfico (como documento) un instante de la existencia física o del proceso en el que parte de las piezas va desapareciendo.

3.5.2. El valor de los materiales

Desde este punto de vista que hace referencia a unos componentes fundamentales tanto en la creación artística, como en la creación enfocada hacia el diseño, se aprecia una gran diferencia en el modo en que se hacía uso de los materiales desde el siglo XIX a nuestros días. Por una parte, la gama de materiales, tanto en la escultura como en el diseño, se ha ampliado en las últimas décadas; incluso se han incorporado materiales considerados inmateriales, como son el sonido, el olor, el movimiento y el tiempo. Por otra parte, ha dejado de ser de vital importancia la autenticidad de los materiales a la que tanta importancia se daba. No se aceptaba que un material intentase pasar por otro; cada materia prima debía tener su propio proceso, las técnicas del artesano no debían ser imitadas por la máquina y las formas que dependían del material no debían ser reproducidas en materiales de nuevo desarrollo. Esta situación comienza a cambiar en los años 60 del siglo XX, cuando se rompen las reglas, en un proceso que aún se acentuará mucho más con la llegada de la siguiente década (1980), momento en que se vienen abajo los principios morales que sustentaban ese tipo de actuaciones. Los materiales ya no se distinguen por sus características sino por sus significados; la sinceridad y la honestidad del siglo XIX es sustituida por la confusión que toma relevancia, la simulación de materiales, la ironía, el deseo de imperfección como elemento diferenciador que determina la identidad, la fealdad de la materia o acabados en bruto, las irregularidades, los defectos de fábrica se incorporan, lo efímero, lo reutilizado, etc. Las características físicas del material son importantes pero no determinantes; lo importante es por qué y cómo se utilizan.

Uno de los artistas que introdujo en sus obras un material novedoso, como la formica -material que imita la madera-, fue R. Artschwager. En “Descripción de una mesa” (Fig. 154) utiliza tres colores de formica para imitar una mesa de madera cubierta por un mantel. El color marrón es la imagen de la madera, el blanco para el mantel funciona como imagen del mantel y el negro como imagen del hueco de debajo de la mesa.

En la otra vertiente más concerniente al diseño y treinta y dos años después encontramos la silla del diseñador holandés Marcel Wanders que imita el procedimiento tradicional del macramé con fibra de carbono (Fig. 153). Este es un procedimiento que se asocia al algodón y no a un material de alta tecnología. A primera vista, la silla parece hecha de cuerda, pero pronto descubrimos que se trata de un material muy duro y resistente.

El arquitecto Frank Gehry también experimentó el cartón aplicado a piezas de mobiliario entre 1979-1982, que fueron fabricadas entre 1986-1988. En “Experimental Edges” (Fig. 155) utilizó cartón prensado, grueso, ondulado y laminado con una textura muy marcada para crear grandes volúmenes, manipulando la densidad de las piezas mediante combinaciones de diferentes grosores en una misma pieza. Algunas de las láminas están intencionadamente desalineadas, creando líneas ondulantes. Sus bordes irregulares le confieren un aspecto improvisado.

Los materiales denominados “pobres” no han sido tradicionalmente utilizados en el diseño de mobiliario (excepto en condiciones de prototipado) ya que sus propiedades no favorecen su utilización. Pero a partir de la década de los 80 del S.XX se expanden los límites de los materiales, dando lugar en muchas ocasiones a objetos casi

o totalmente desfuncionalizados, debido al material del que estaban compuestos. En cambio, en la escultura, comenzaron a utilizarse mucho antes con el procedimiento del ensamblaje, que se servía de materiales como el hilo, cuerdas, cartón, latas..., lo que constituyó casi un síntoma idiosincrásico de ciertos ensayos dentro de las vanguardias artísticas de inicios del siglo XX.

Más avanzado el siglo y en el periodo de las II vanguardias posteriores a la II Guerra Mundial, es paradigmático el uso que de éstos materiales hace el Arte Povera¹⁰⁸ desde 1968-69, con la diferencia de que sus obras no tenían que atender a funciones de uso y generalmente no planteaban *"la configuración artística del objeto como un fin en sí mismo, como hacer visible en la realidad predada y trivial del material la transformación de su apariencia"* (Marchán Fiz 1997a: 212). La introducción de estos materiales supuso un cambio de concepciones dentro del mundo del arte en lo que se refiere a la perdurabilidad de las obras de arte, las cuales empezaron a concebirse con un tiempo de vida (física) determinado, incluso efímero y no siempre para que perdurasen (físicamente y materialmente) a través del tiempo. Estas obras perduran en el tiempo gracias al soporte fotográfico por el que conocemos gran parte de ellas.

En otro orden de cosas, artistas como Scott Burton (figuras 156-157), entre otros, optan por materiales tradicionales utilizados en la escultura y con connotaciones de nobleza, como la piedra o el bronce, aplicados a objetos que atienden a concepciones escultóricas pero que son a menudo diseñados para cumplir una función de uso y que han sido transformados industrialmente. Podríamos decir que en esos casos consideramos que se trata de un uso simbólico del material.

Sobre las cualidades de superficie de los materiales es interesante destacar que los primeros objetos producidos por seres similares a nosotros que crean y difunden, estaban constituidos por materiales homogéneos como piedras, huesos, maderas que eran transformados por procedimientos simples en los cuales se mantenían sus cualidades ya que eran imprescindibles para el uso al que estaban destinados dichos objetos como lanzas, cuchillos, bastones, etc. En estos casos la superficie es el propio material que poco a poco irá tornándose materia prima para la impronta ya que en él se pueden fijar signos gráficos que formarán parte de la expresión simbólica (utilizando en muchas ocasiones lo rítmico a modo de repeticiones) y que con el paso del tiempo se tornará decoración. Milenios después el movimiento moderno se decantaba por toda eliminación de cualquier elemento que perturbaba la pureza o sinceridad de los materiales, los volúmenes, etc. ya que el propio material posee sus propias características y permite ciertas variaciones. La piel proporcionaba cierta opacidad que entorpecía la comprensión geométrica de los volúmenes. Pero una vez transcurrida la modernidad se retoma el valor de la superficie y las variables sensoriales que ésta puede aportar, tanto las visibles como las táctiles, olfativas, etc.

Detectamos así diferentes modos de abordar la superficie. Hacemos referencia a dos procedimientos que son los más utilizados tanto en el arte como en el diseño. Por una parte la superficie

añadida como película que se amolda al objeto en el caso de las pinturas, barnices, esmaltes, etc. y por otra parte materiales que se adhieren como los laminados, tejidos, etc. Algunos de estos procedimientos tienen su origen en el ennoblecimiento del objeto que en principio está realizado en materiales considerados menores, como puede ser un mueble de madera de pino recubierto con una chapa de madera noble como el roble. Como vemos el recurso de la simulación que comenzó a ser usado con el objetivo de ennoblecir ciertos objetos, será posteriormente utilizado pero no únicamente con este objetivo, sino que contendrá también como finalidad la ironía, por ejemplo.

3.5.3. El recurso de la simulación

La simulación es otro de los recursos común en la creación escultórica y el diseño postmoderno, donde podemos observar que domina lo incierto, las obras pueden parecerse a cualquier cosa y estar compuestas de cualquier material. Tal y como hemos visto en la silla de Marcel Wanders, en la que se simula el procedimiento artesanal del macramé, pero reproducida industrialmente en fibra de carbono, venimos observando que la simulación de materiales y procedimientos tradicionales, es un mecanismo que viene siendo frecuente en piezas provenientes del mundo del diseño. Otro ejemplo de ello lo encontramos en los asientos desplegados del Charles Kaisin (Fig. 158) fabricados en plástico rígido pero que aparenta ser un asiento frágil, realizado en papel mediante la papiroflexia. Este tipo de actuaciones, que en un primer momento nos crean la duda respecto a la resistencia del objeto, y que por lo tanto afecta a la comunicación del objeto con el usuario, no hubieran sido posibles en la modernidad, en la que las cualidades propias del material se resaltaban sin ocultarlas y no se intentaba simular otros materiales y procedimientos. El objeto debía transmitir claramente su función, sin someter a dudas su utilidad, para la cual las cualidades del material y la sensación que éstas transmiten cumplen un papel muy importante.

Como ya comentábamos antes al hacer referencia a los materiales, R. Artschwager en sus obras de la década de los 60 del siglo XX, hace uso de la formica en varios colores, material que imita la madera y con el cual construye imágenes que a su vez simulan objetos de uso, como por ejemplo en la obra anteriormente mencionada *"Descripción de una mesa"* en la que simula una mesa cubierta por un mantel. Venimos observando que la simulación del objeto utilitario en objetos escultóricos es un tema que ha sido retomado por diferentes artistas y en periodos alejados en el tiempo como en la *"Cama fluorescente"* de la década de los 90 del S.XX a la que anteriormente hemos hecho referencia de Vitto Acconci, y a la que separan treinta años de diferencia de la mesa de Artschwager. Teniendo en cuenta que estas obras que acabamos de señalar no están concebidas para cumplir una función de uso, podríamos decir que en general, las obras escultóricas que se sitúan en el límite son piezas que simulan de forma más o menos directa y/o evidente el valor de uso de un objeto funcional.

Otros objetos visualmente producen incertidumbre debido a que parten de la imagen de una clase de objetos, cuyos rasgos significativos y originarios son modificados hasta hacerles cumplir una función diferente a la que les correspondería; es el caso de la valla que se convierte en banco de Philippe Million (Fig. 141) o el asiento

¹⁰⁸ El Arte Povera, es un concepto amplio, referido a una modalidad del arte objetual. Estas obras tienen como característica el uso frecuente de materiales humildes y pobres, generalmente no industriales y con escasa información.

lámpara (Fig. 159) de Ana Ramírez. Las dos son piezas que más que cumplir una función de uso real, aluden a diversas funciones de uso pero con una mínima posibilidad de realización.

A modo de conclusión previa, y retomando los gráficos a los que nos hemos referido al comienzo del capítulo (esquemas M, N y Ñ básicamente), observamos que los diferentes componentes de los objetos que mencionamos, tienen diferentes funciones, motivaciones y objetivos. Presentimos que aunque los resultados visuales de unos y otros objetos sean similares, principalmente difieren en la intención representativa. Por un lado percibimos que el valor de uso que sugieren las obras en unos casos, concretamente en las obras que situamos en el límite de la escultura, es anecdótico y funciona como vehículo de expresión o como un componente más de la obra. En cambio, en los objetos que colocamos en la franja que corresponde al límite del diseño, creemos que el valor de uso es un componente importante incluso cuando la pieza se desfuncionaliza o cumple una función de uso mínima, ya que el tema al que aluden siempre gira en torno a la funcionalidad y al funcionamiento del diseño, y que en general son piezas surgidas de una crítica al simbolismo funcional de la disciplina del diseño. No podemos decir lo mismo de los objetos que situamos en ese territorio híbrido en el cual unas se desplazan hacia la vertiente escultórica y otras hacia el diseño. Éstos, aparte o además de plantear una utilidad real, contienen elementos simbólicos y una intencionalidad estética no-decorativa. Sí advertimos, en cambio, una estética vinculada al decorativismo por parte de algunos "objetos de diseño", como en el caso de la mesa de Peter Shire; el suyo es un claro uso de la estética formalista -que rechazaba la ornamentación-, y que utiliza la imagen de sus formas de construir pero con un sentido decorativo.

Posicionados en el arte, y con una experiencia práctica más bien escorada hacia la técnica de lo escultórico, creemos que es uno de nuestros deberes defender un concepto de la creación que en la medida que pretenda acentuar los saberes, conocimientos y procedimientos artísticos, puede hacer uso de todos los recursos que hasta ahora hemos ido mencionando pero teniendo presente que ni la función de uso, ni una búsqueda intrínseca de lo estético, constituyen su fin último. Antes bien, posicionados en la praxis del arte como decíamos al inicio del párrafo, consideramos oportuno recordar que lo estético viene a producirse como resultado de unos impulsos creativos previos y se manifiestan, precisamente, en el acto de su materialización, cuando algo toma cuerpo de forma material y se "conforma", mediante un hacer "material" que se articula y se estructura en el espacio.

A partir de ahí es desde donde vemos precipitarse una serie de funcionalidades tanto de utilidad real como simbólica que nos aproximan a otras vertientes de la creación. Vertientes quizás más apli-

cadadas en su concepción y por lo tanto más sujetas a un ámbito disciplinario donde lo especulativo, aunque en ocasiones también existente, importante y meritorio, ha de conjugarse necesariamente con configuraciones de carácter más funcional e incluso de utilidad práctica (función de uso), aunque a menudo tamizadas por una elaboración material e imaginaria en la que la forma sustituye y/o prevalece a la función, en base a múltiples estrategias de imagen atractiva, cuidada manufactura, originalidad, valores de un tipo especial de consumo, de comercio, etc. Hechos que hacen parecer que una búsqueda concreta y consciente de un carácter estético en cuanto a formalización e imagen, pueda ser asociada a un encuentro bastante más especulativo con los valores estéticos sustentados por la creación artística.

Estos últimos párrafos opinamos que nos dan pie a retomar y profundizar estas cuestiones en las conclusiones finales, precisamente desde una posición más crítica (e incluso autocrítica), donde volveremos a revisar la intención sistematizadora que se ha pretendido en los capítulos precedentes.

3.6. Esquemas de fundamentación gráfica del contenido

En las figuras-esquema que se muestran a continuación, cuya fuente originaria es la tesis doctoral de la propia autora, se retoman variantes y reproducciones, algunas de las cuales ya hemos mostrado en el primer capítulo de esta tercera parte y se sintetizan, de alguna manera, ideas que venimos comentando en los capítulos segundo, tercero, cuarto y quinto del texto. Dichos esquemas observamos que recogen las ideas-clave sustantivadas en imágenes de objetos que pensamos pueden tener ciertas características apropiadas para habitar en las diferentes franjas que constituyen los esquemas: espacios limítrofes correspondientes a los objetos mayormente provenientes de las disciplinas del diseño y la escultura y un territorio denominado híbrido, que puede 'expandirse' ('ensancharse') pero también 'contraerse' y 'estrecharse'. Conjuntamente con los esquemas (figuras) se añade un índice identificativo (de autoría de las obras y objetos) que corresponde a las imágenes que en la tesis doctoral mencionada se utilizaron para componer los mismos.¹⁰⁹

¹⁰⁹ Fuente de procedencia de los esquemas (figuras): **Lekerikabeaskoa, A.** (2015). *Encuentros y desencuentros entre los objetos provenientes de la escultura y del diseño en los espacios limítrofes y territorios híbridos* (tesis doctoral), Universidad del País vasco (UPV/EHU), Facultad de Bellas Artes (Departamento de Escultura), Bilbao.

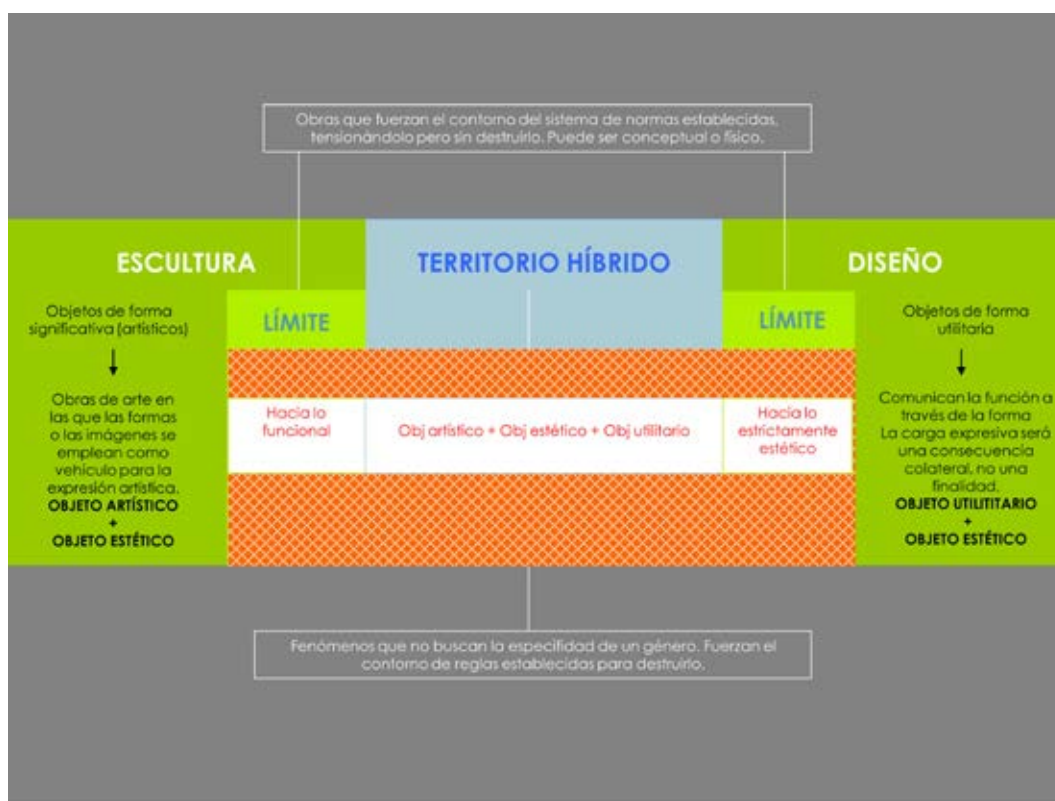


Figura 37. Esquema donde se establecen los espacios limítrofes y territorio híbrido pertenecientes a los objetos entre la escultura y el diseño.



Figura 38. Núcleo que acoge la zona central del esquema y se alude al valor de uso en las distintas franjas límite y zona híbrida de los objetos situados entre la escultura y el diseño.



Figura 39. Esquema que sigue completando los esquemas anteriores; en este caso haciendo referencia a la intencionalidad estética en los espacios limítrofes y territorio híbrido donde se insertan los objetos entre la escultura y el diseño.



Figura 40. Esquema que sigue completando los anteriores introduciendo el componente simbólico y modo de funcionar en las distintas franjas del esquema.



Figura 41. (y sucesivas). Esquema donde se establecen una serie de características de los objetos que venimos trabajando para mostrar los encuentros y desencuentros entre estos.



Figura 42.

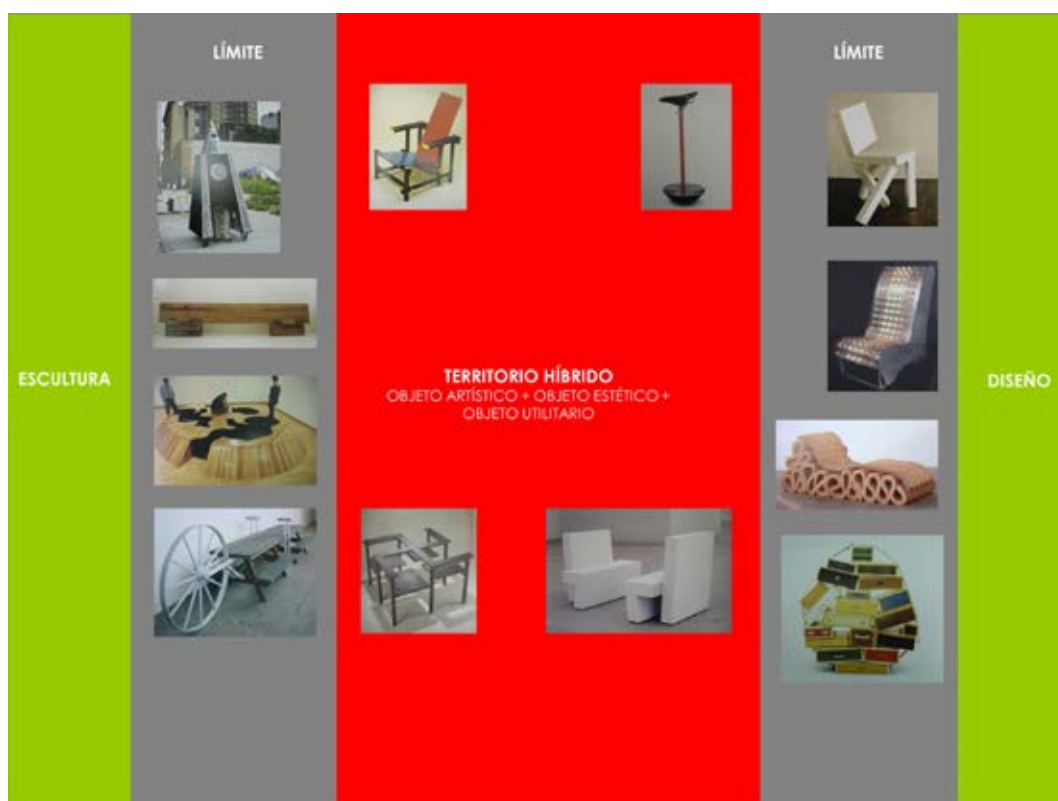


Figura 43.

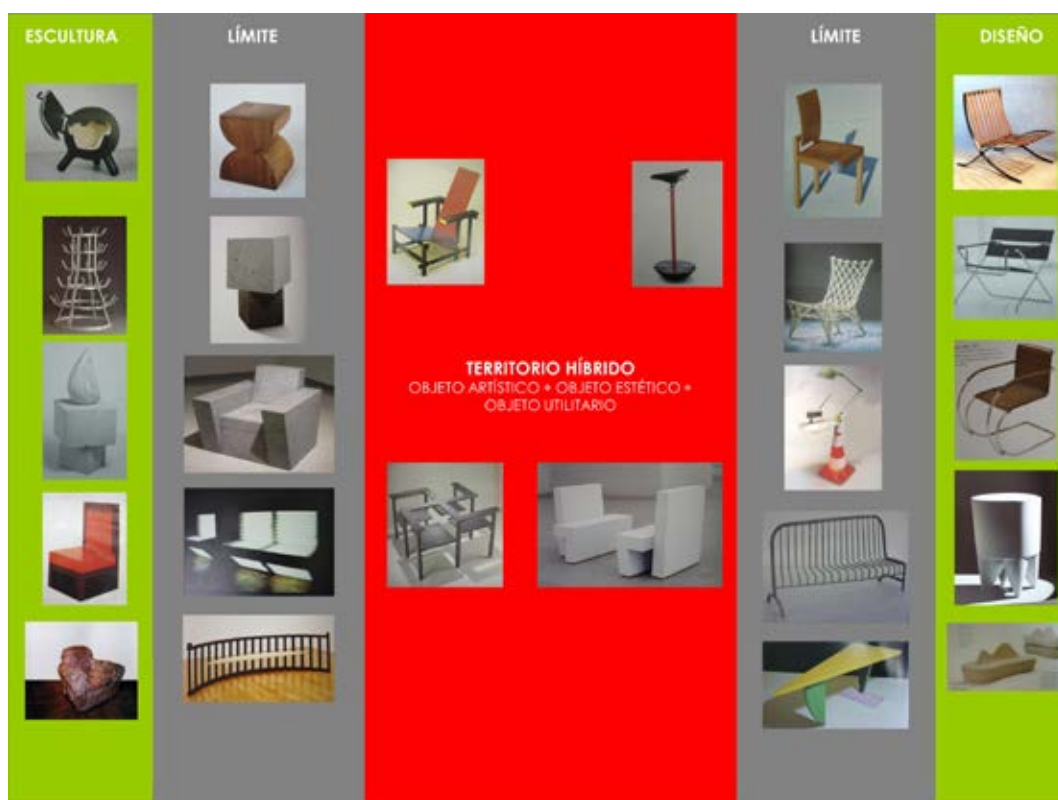


Figura 44.



Figura 45. Esquema donde queda reducido a una línea muy fina el territorio híbrido para establecer una dirección recíproca entre los límites donde se da una retroalimentación mutua.

≠ INTENCIÓN REPRESENTATIVA ≠ ARTICULACIÓN ≠ ESTRUCTURA		
LÍMITE (ESCULTURA)	TERRITORIO HÍBRIDO	LÍMITE (DISEÑO)
Hacia lo funcional	Obj artístico + Obj estético + Obj utilitario	Hacia lo estrictamente estético
- Se alude a un valor de uso como vehículo de expresión y como componente de la estructura de la obra (elemento compositivo conceptual de la obra) - El valor de uso anecdótico y no como objetivo - Formalismo ideológico (rechazo a la ornamentación y se fundamenta en propiedades formales. - Imagen del objeto utilitario como símbolo, no para ser utilizado. - Cambio en lo relativo a la fisonomía o características sensibles de las obras escultóricas. - Objetos que simulan ser objetos funcionales.	- Formalismo ideológico + Función - Uso simbólico del material: uso de materiales tradicionales utilizados en escultura (piedra, bronce...) aplicados a objetos que atienden a concepciones escultóricas pero diseñadas con una función de uso y que han sido transformados industrialmente.	- El valor de uso es el origen pero acaba siendo un valor adherido (secundario) por debajo del valor estético. La estética constituye su único contenido. - Se persigue obtener una imagen visualmente seductora y provocadora. - No señalan al uso al que sirven sino a sí mismos (autorreferenciales) = Disfunción entre su forma y contenido (objetos-en-sí mismos y no objetos para algo). - Formalismo ornamental. - Se identifican con la función pero negándola, cuestionándola y produciendo objetos desfuncionalizados. - Cambio simbólico (teniendo en cuenta el simbolismo funcional al que hacen referencia los objetos utilitarios). - A su vez, funcionan como símbolos de status y objetos de culto (coleccionismo).

Figura 46. (y sucesivas). Esquema del territorio híbrido con los límites de la escultura y del diseño (objeto artístico, estético y utilitario) que se desplaza hacia lo funcional y lo estrictamente estético. Diferente intención representativa, diferente articulación y diferente estructura.

≠ INTENCIÓN REPRESENTATIVA ≠ ARTICULACIÓN ≠ ESTRUCTURA		
LÍMITE (ESCULTURA)	TERRITORIO HÍBRIDO	LÍMITE (DISEÑO)
Hacia lo funcional	Obj artístico + Obj estético + Obj utilitario	Hacia lo estrictamente estético
		Diseño conceptual: -Planteamientos crítico-sociales o político-radicales, a veces, haciendo uso de la ironía. - Rompen con la noción de posibilidad de realización de los objetos y se dedican al nivel de concepto y conductas. - Critican a su propia disciplina, desestabilizándola (objetos sin función. Sólo decorativos). - Plantean objetos efímeros y el conocimiento de los productos a través de imágenes fotográficas. - Interacción con el comprador. Algunos objetos requieren de la aportación del comprador con el fin de personalizar la pieza. - Uso de materiales inmateriales (sonido, olor, movimiento y tiempo) - Significado del material (se acentúa en la década de 1980)

Figura 47.

≠ INTENCIÓN REPRESENTATIVA ≠ ARTICULACIÓN ≠ ESTRUCTURA		
LÍMITE (ESCULTURA)	TERRITORIO HÍBRIDO	LÍMITE (DISEÑO)
Hacia lo funcional	Obj artístico + Obj estético + Obj utilitario	Hacia lo estrictamente estético
		Diseño conceptual: - Simulación de materiales y técnicas que afectan a la comunicación del objeto (dan pie a confusiones y someten a duda la utilidad). - Materiales pobres que no favorecen el uso. - El ensamblaje. - Distorsiones del uso: objetos que parten de la imagen de una clase de objetos cuyos rasgos significativos y originarios son modificados hasta hacerles cumplir una función diferente a la que les correspondería.

Figura 48.

Imágenes

Figura 49. (y sucesivas). Serie de aplicación con ejemplos gráficos de la funcionalidad clasificatoria de los esquemas anteriores con sus franjas del territorio híbrido y límites colaterales.

LÍMITE (ESCULTURA)	TERRITORIO HÍBRIDO	LÍMITE (DISEÑO)
Hacia lo funcional	Obj artístico + Obj estético + Obj utilitario	Hacia lo estrictamente estético
 1	 3	 5
 2	 4	 6

Figura 50.



Figura 51.



Figura 52.

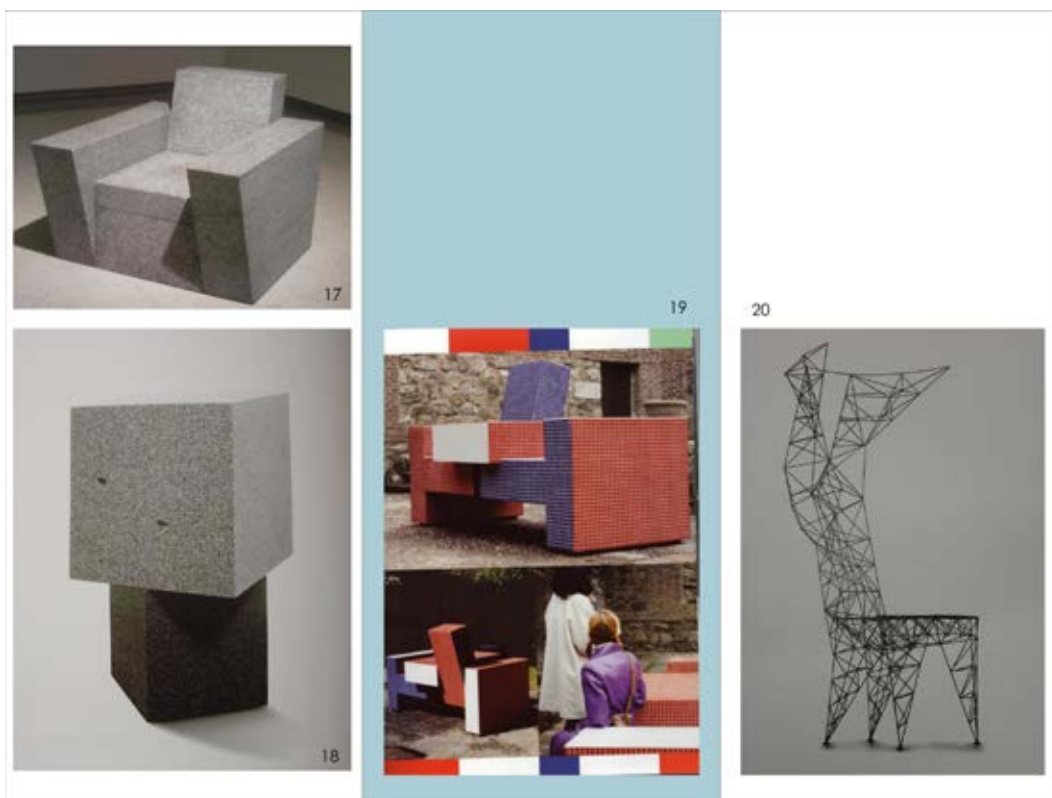


Figura 53.

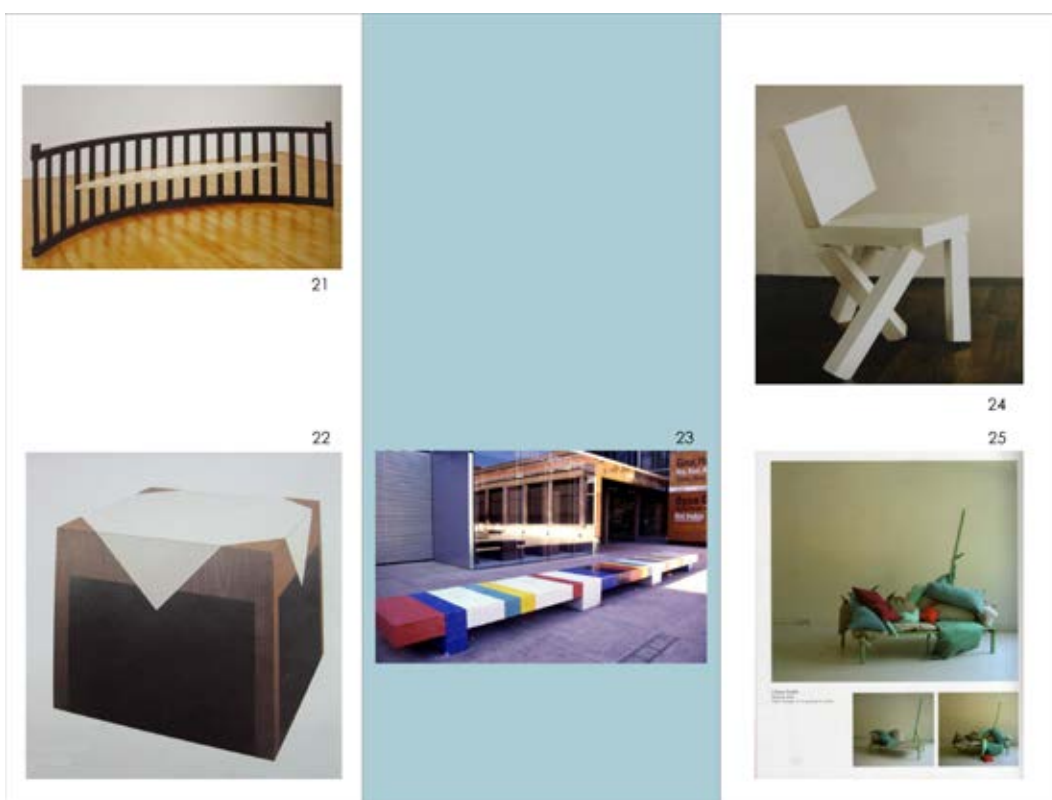


Figura 54.



Figura 55.



Figura 56.



Figura 57.



Figura 58.



Figura 59.

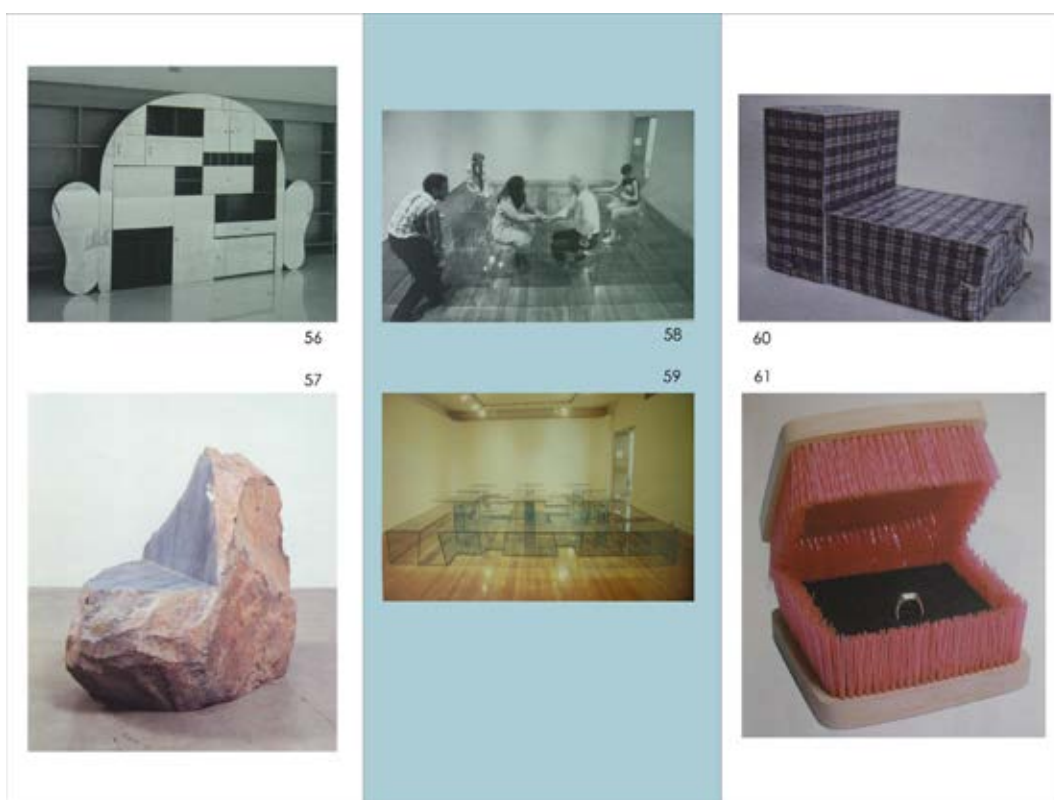


Figura 60.

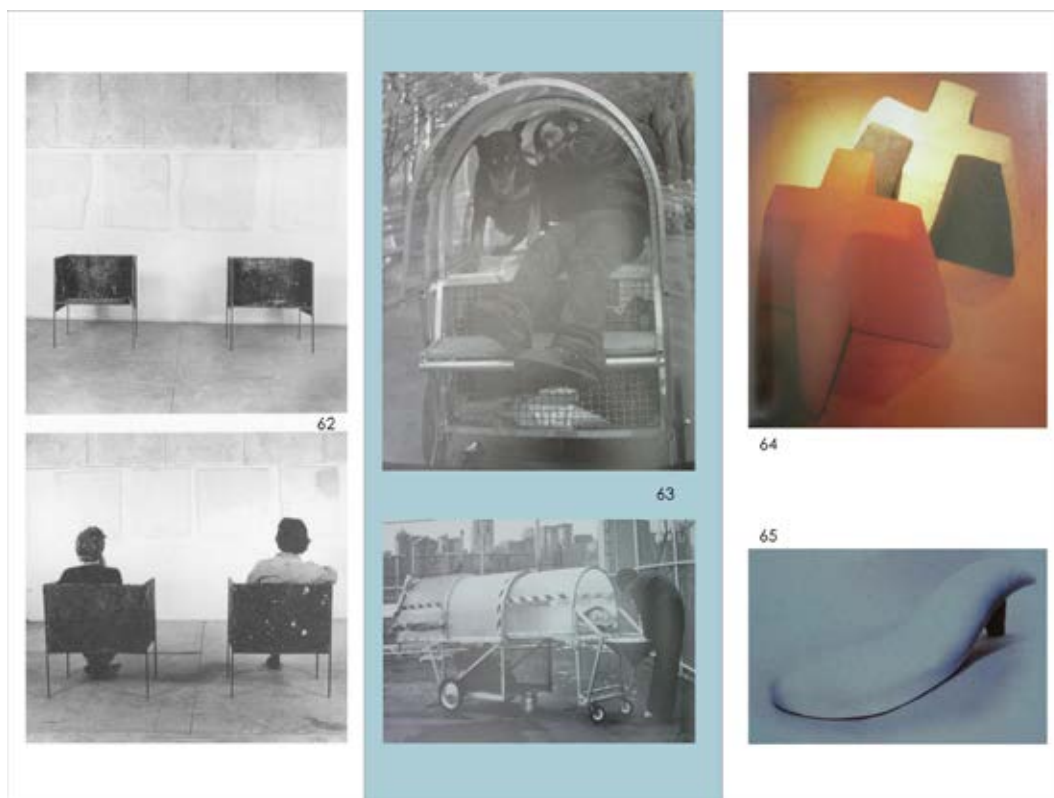


Figura 61.



Figura 62.

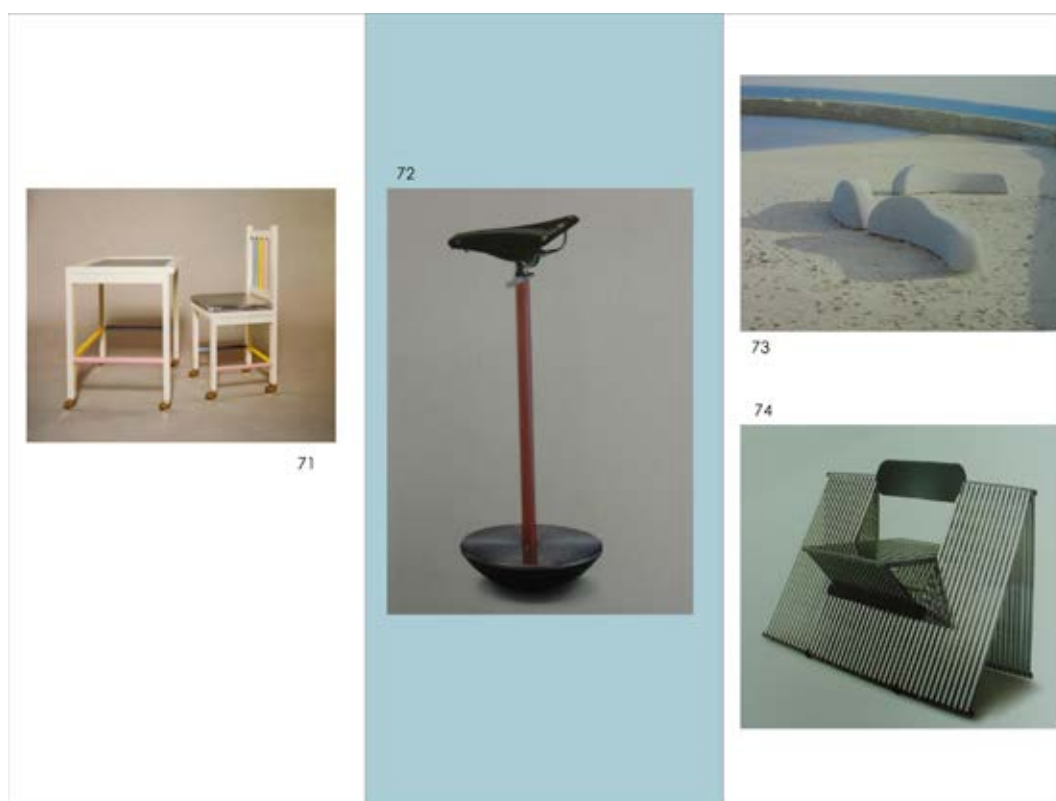


Figura 63.

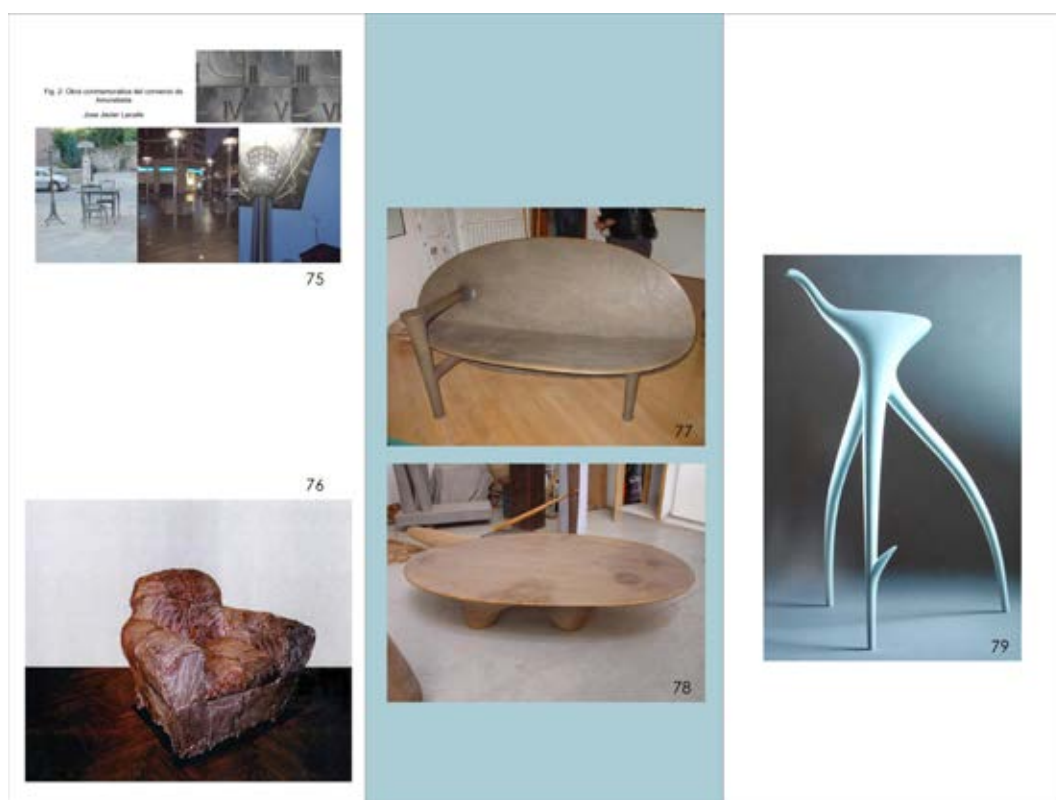


Figura 64.

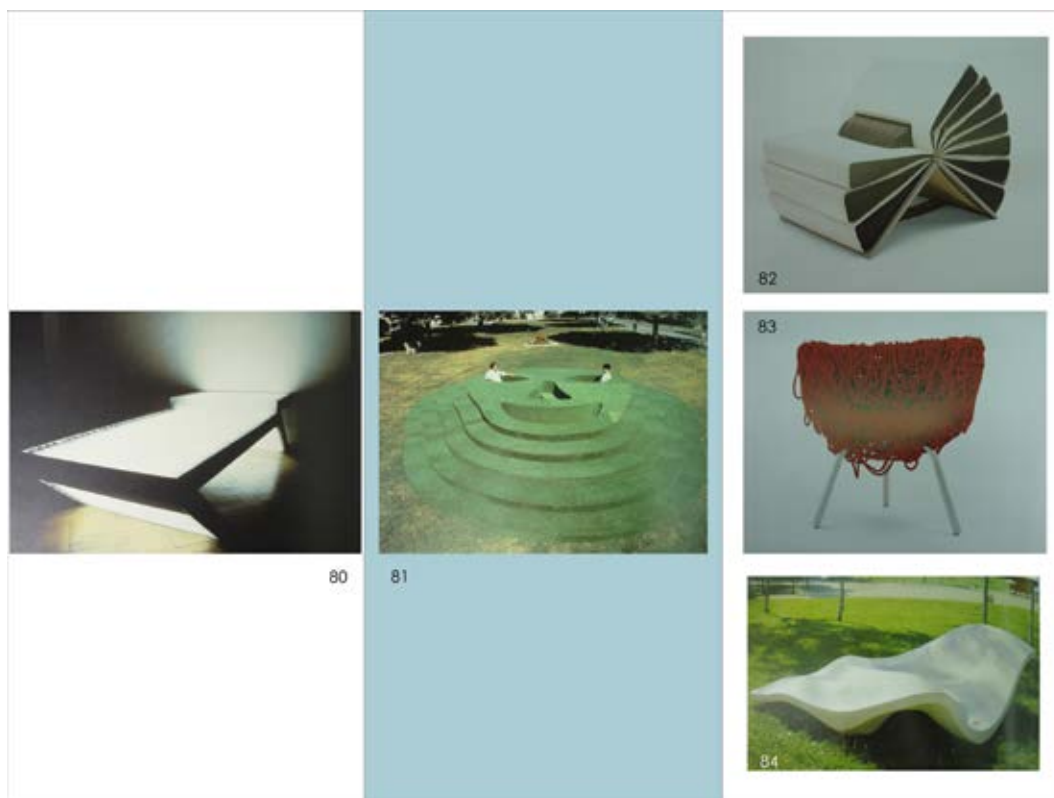


Figura 65.



Figura 66.



Figura 67.

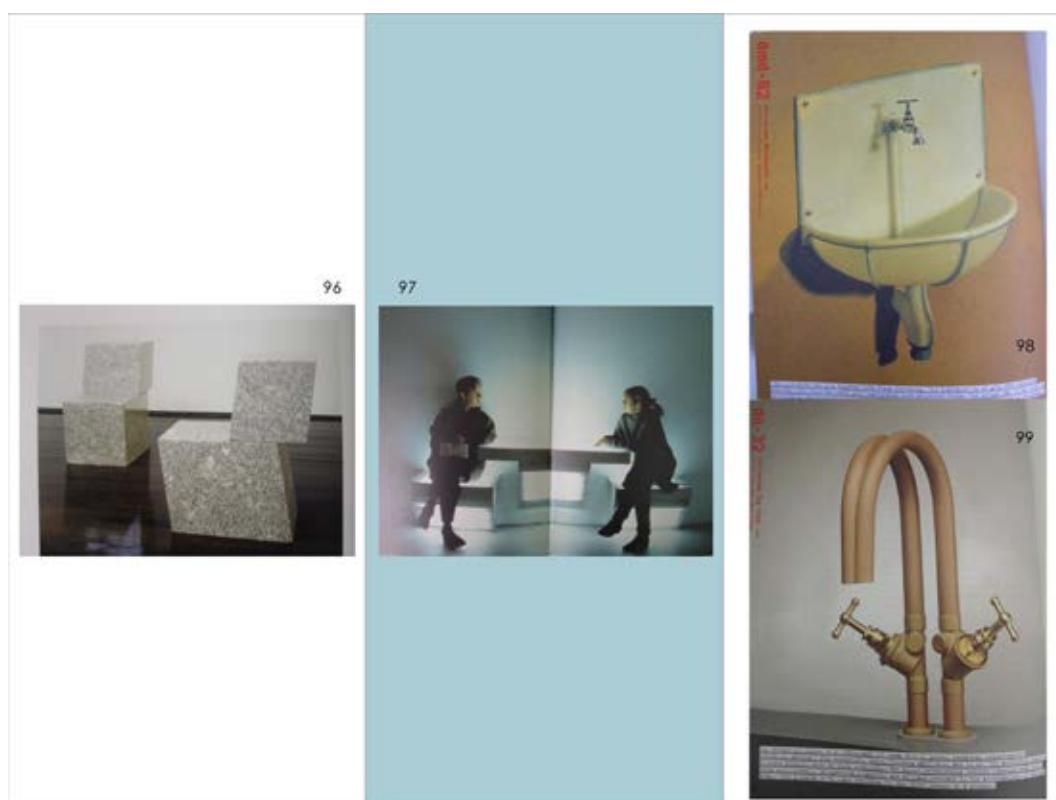


Figura 68.

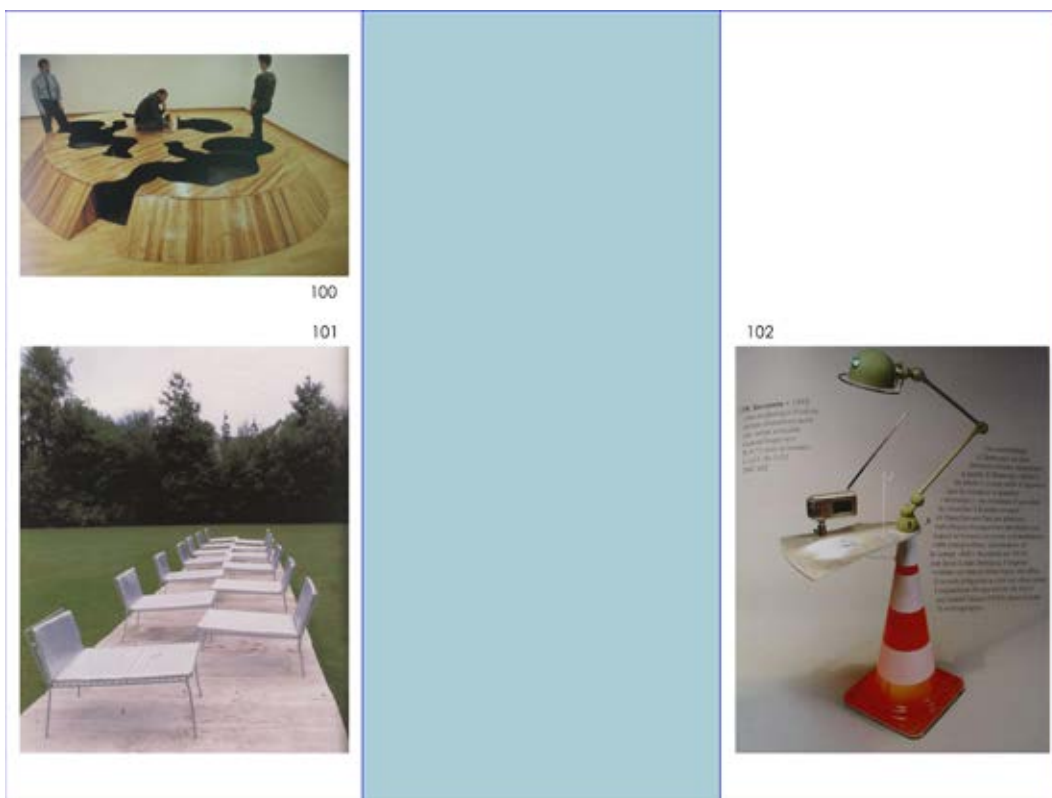


Figura 69.



Figura 70.

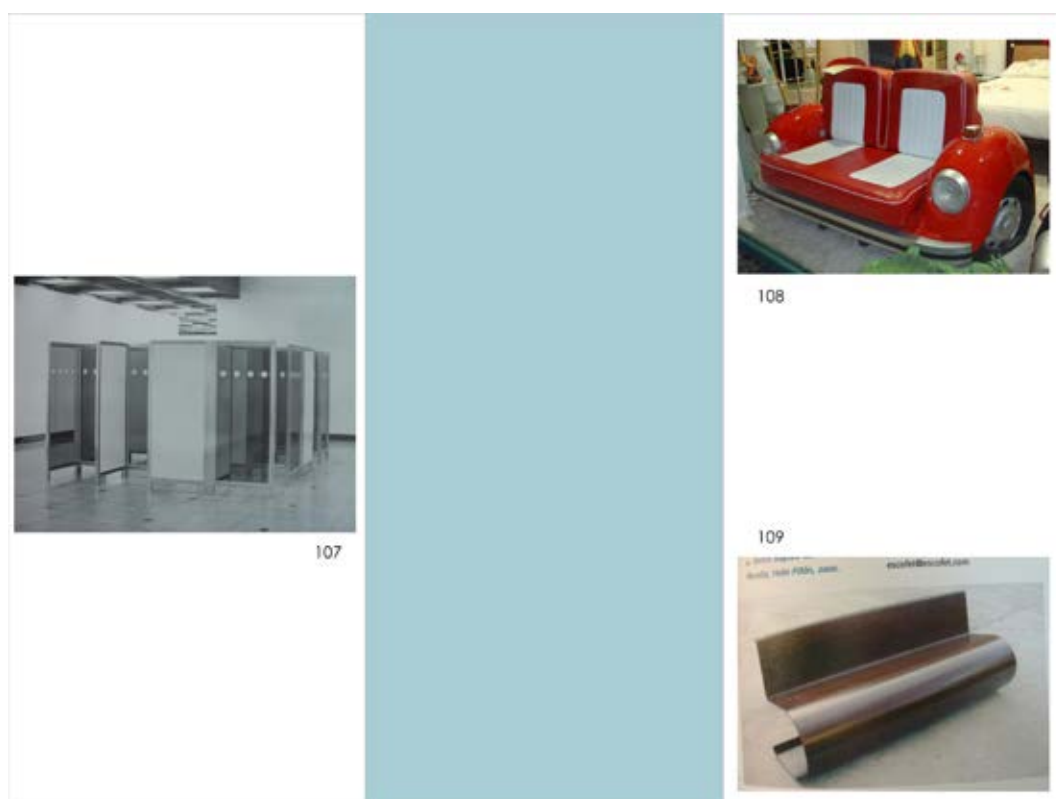


Figura 71.



Figura 72.



Figura 73.



Figura 74.



Figura 75.



Figura 76.

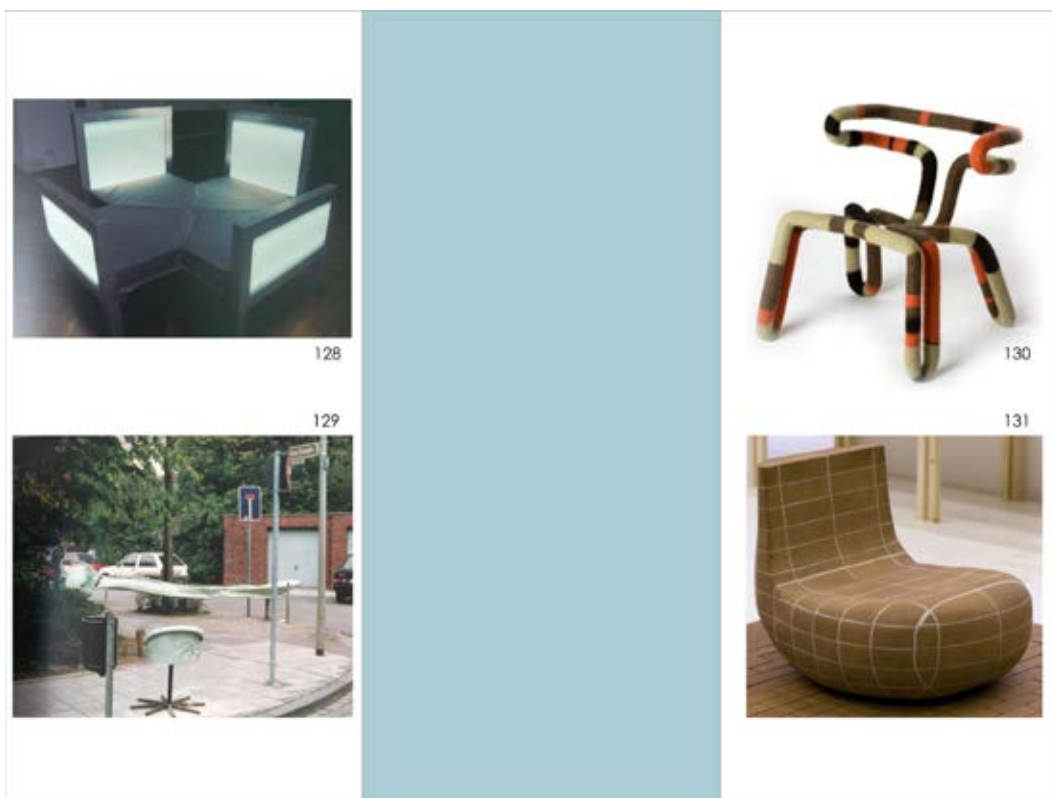


Figura 77.

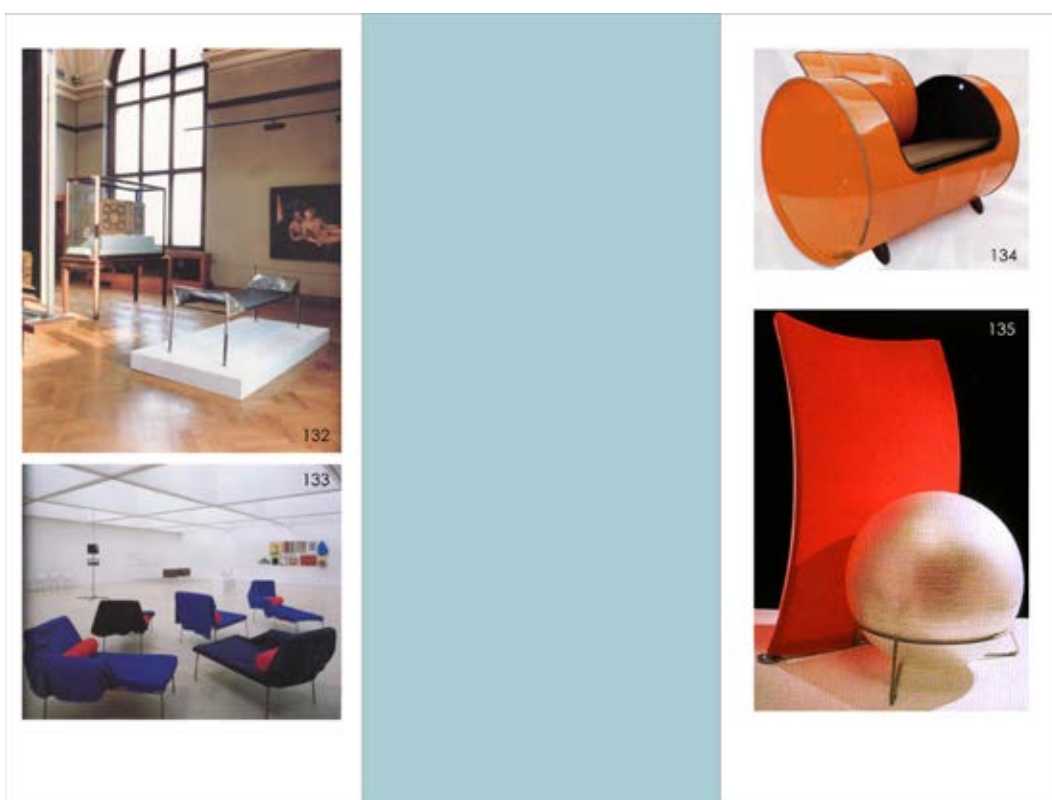


Figura 78.

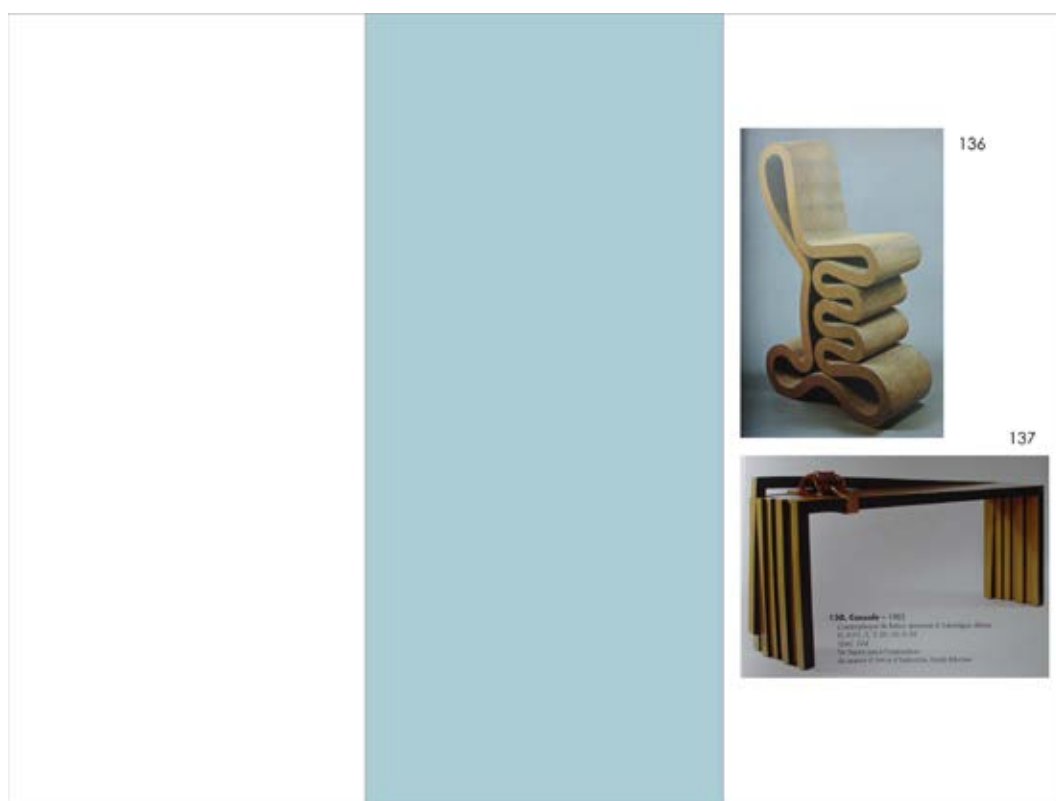


Figura 79.

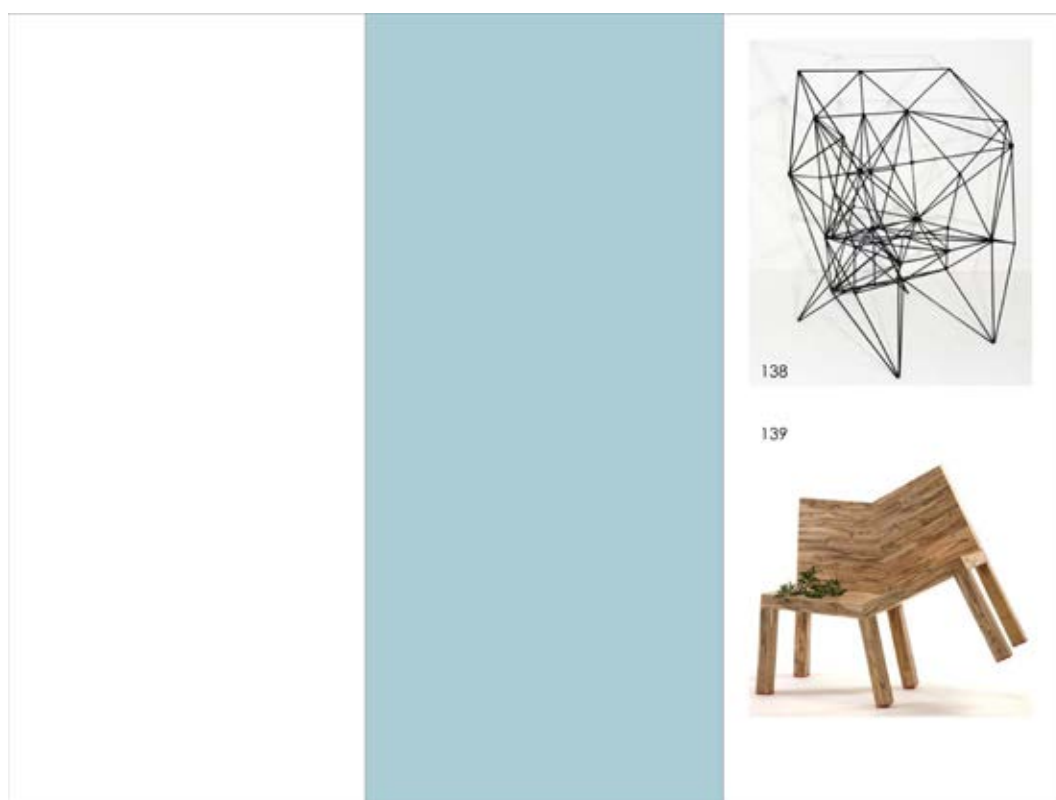


Figura 80.

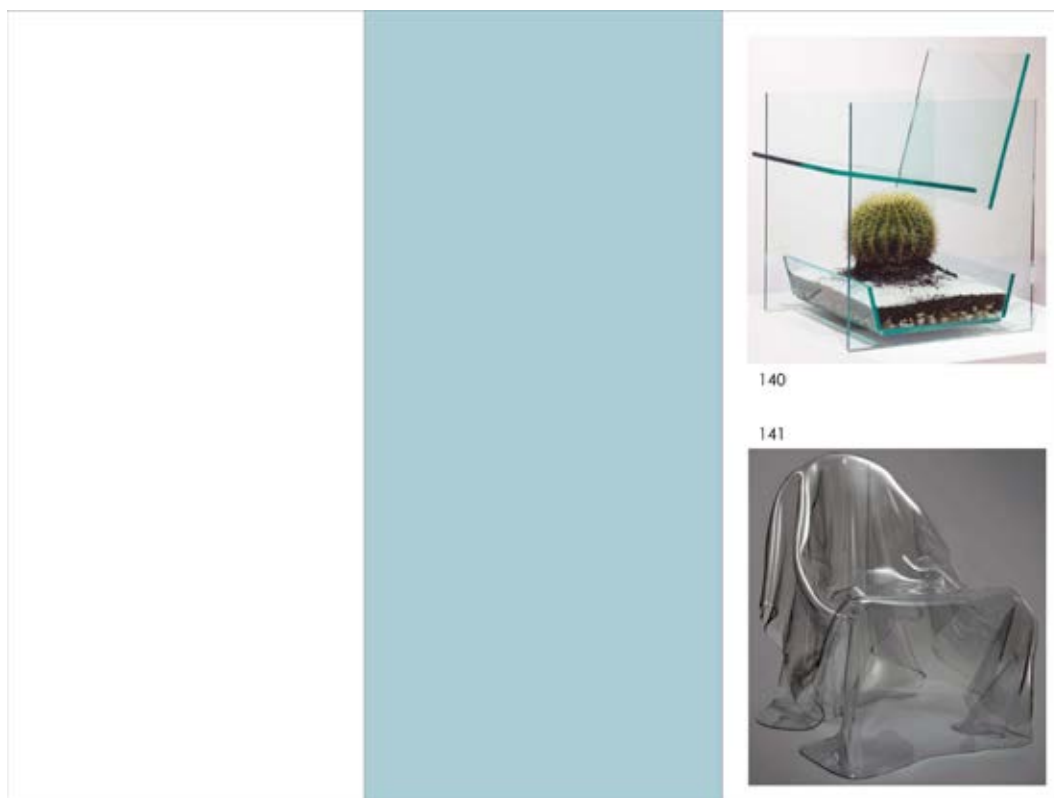


Figura 81.

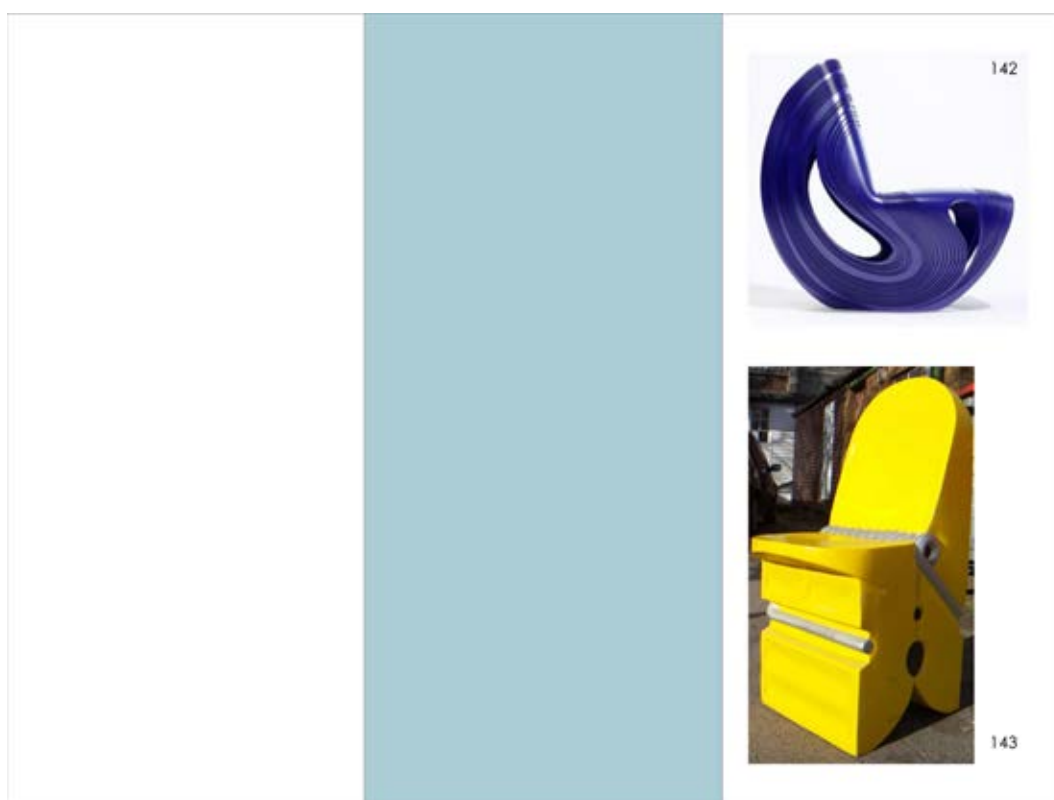


Figura 82.

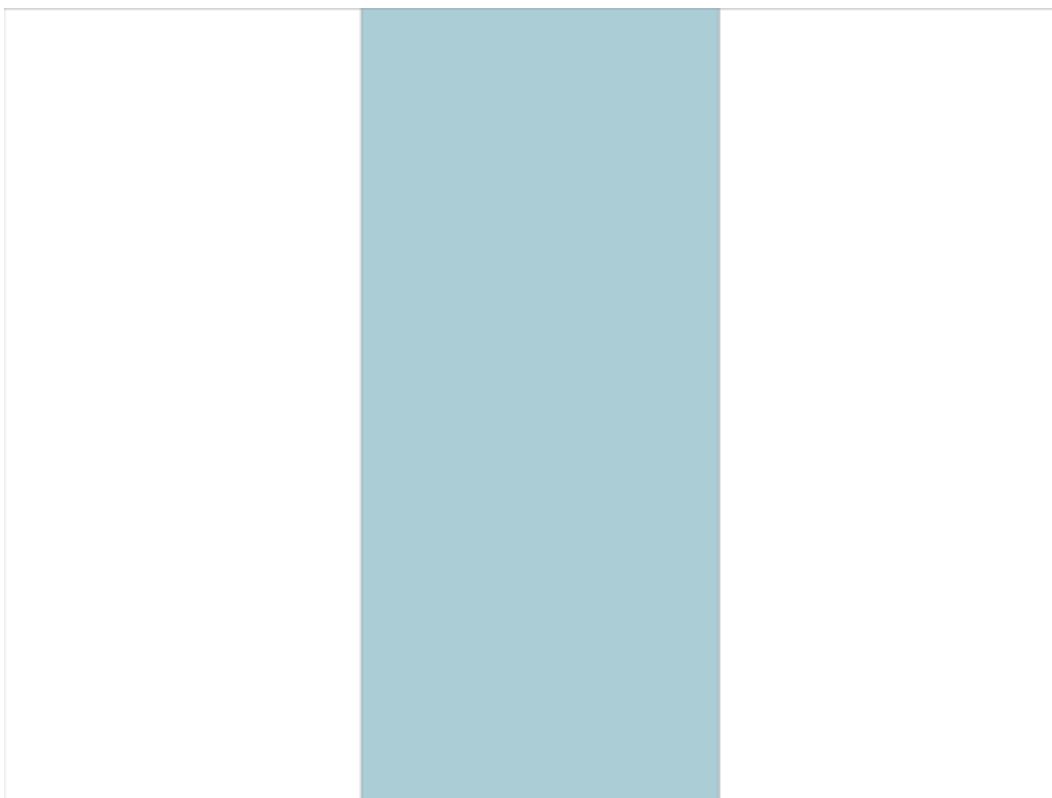


Figura 83. Cuando las franjas de los esquemas llegan a quedarse vacías de objetos y obras de arte.

3.7. ÍNDICE DE AUTORES/AS REFERENTES A LOS ESQUEMAS DE LA TERCERA PARTE

- 1- Vitto Acconci. Sofá de neón, 1991.
- 2- Richard Artschwager. Mesa, 1964.
- 3- Gerrit Rietveld. Silla roja y azul, 1923.
- 4- Donald Judd. Prototipo para escritorio de niño, 1977.
- 5- Tejo Remy. Cómoda "You can't lay down your memories", 1991.
- 6- Peter Shire. Mesa Brazil, 1985.
- 7- Peio Irazu. Construcción en madera y pintura cerámica, 1991.
- 8- Ana Laura Alaez. Dance y disco 1, 2000.
- 9- Gerrit Rietveld. Mesa auxiliar, 1923.
- 10- Richard Hutten. Bench's de cross, 1994.
- 11- Ettore Sottsass. Estantería Carlton, 1981.
- 12- Edouard Albert, 1968.
- 13- Julian Opie. 23 G/57, 1990.
- 14- Kristof Wodiczko. Poliscar, 1991.
- 15- Scott Burton. Bancos de dos piezas, 1988.
- 16- Jam Design. Robostacker, 1995.
- 17- Scott Burton. Sillones, 1977-1980.
- 18- Scott Burton. Two Cube Table, 1985.
- 19- Peio Irazu. Banco para un jardín de Cáceres, 2001.
- 20- Tom Dixon. Silla Pylon, 1997.
- 21- Scott Burton. Sofá, 1986.
- 22- Richard Artschwager. Descripción de mesa, 1964.
- 23- Peio Irazu. Sweet dream, 2001.
- 24- Büro Für Form. Stuhl / Chaise for Kundalini, 2000.
- 25- Liliana Ovalle. Sofá Mugroso, 2006.
- 26- Scott Burton. Sofá de piedra, 1988-90.
- 27- Brancusi. Tabouret, 1925.
- 28- Tomas Glassford. Lámpara, 2007.
- 29- Ricardo Cottanda. Década, 2000.
- 30- Jurgen Bey. Silla Kokon, 1999.
- 31- Fernando y Humberto Campana. Silla Anemona, 2001.
- 32- Des-in. Car tyre couch, 1975.
- 33- Brancusi. Banco, 1917.
- 34- Richard Artschwager. Libro III (Laocoon), 1981.
- 35- Siah Armajani. Sala de empleados Hirshhorn, 1981.
- 36- Martín Ruiz de Azua. Casa básica, 2001.
- 37- Andrea Branzi. Domestic Animals, 1985.
- 38- Charles Kain. s/t, 2004.
- 39- Richard Artschwager. Silla, 1966.
- 40- Siah Armajani. Sala de empleados Hishhorn, 1981.
- 41- Siah Armajani. Sala de Conferencias Louis Kahn, 1982.
- 42- Gaetano Pesce. Silla Golgotha, 1972.
- 43- Ana Ramirez. Asiento lámpara, 2000.
- 44- Frank Gehry. 1996.
- 45- Richard Artschwager. Silla, 1963.
- 46- Siah Armajani. Picnic Garden, 1982.
- 47- Niki. Silla, años 80-90.
- 48- Livio Castiglioni y Gianfranco Frattini. Lámpara Boalum, 1970.

- 49- Victor Hans, 1999.
- 50- Marcel Duchamp. Botellero, 1914.
- 51- Meret Oppenheim. Silla con patas de ave, 1939.
- 52- Robert Wilson. Sin título, s/f.
- 53- Siah Armajani. Banco Movil, 1994.
- 54- Corine Schneider. Silla, años 90.
- 55- Marcel Wanders. Knotted cahir, 1996.
- 56- Vitto Acconci. Head Storage, 1985.
- 57- Scott Burton. Small chair, 1981.
- 58- Vitto Acconci. Maze table, 1985.
- 59- Vitto Acconci. Maze table, 1985.
- 60- Natali Crasset. Años 90.
- 61- Natali Crasset. Años 90.
- 62- Dick Van Hoff. Stop Tap, 1995.
- 63- Franz West. Plural, 1995.
- 64- Kristoff Wodizko. Homeless vehicle, 1988-89.
- 65- Jordi Llopis. Años 90.
- 66- Jorge Pardo. Sin título, 1988.
- 67- Julian Opie. The Great Pyramid of Cheops contains enough Stone to build a low Wall around the whole of France, 1991.
- 68- Richar Hutten. Bench´s (h) it-on-it, 1994.
- 69- Stiletto. Consumer´s Rest, 1983.
- 70- Philippe Million. Banco de jardín, 2002.
- 71- Scott Burton. Mesa y silla de niño, 1978.
- 72- Achille Castiglioni. Taburete Sella, 1957.
- 73- Oriol Guimera. Década 90.
- 74- Mario Botta. Silla, 1984.
- 75- Jose Javier Lacalle. Obra conmemorativa del Convenio de Amorebieta, décadas 1980-90.
- 76- Jana Sterback. Silla Apolinaire, 1996.
- 77- Jose Ramón Anda. Sin título, décadas 1980-90.
- 78- Jose Ramón Anda. Sin título, décadas 1980-90.
- 79- Philipph Starck. Taburete, 1993.
- 80- Vitto Acconci. Cama fluorescente, 1992.
- 81- Vitto Acconci. Face of the Earth, 1988.
- 82- Grupo DAM. Libro, 1970.
- 83- Hermanos Campana. Roja, 1993.
- 84- Enric Miralles y Benedetta Taglibue. Elemento de paisaje, 2000.
- 85- Bruce Nauman. A cast of the Space under My Chair, 1965-68.
- 86- Siah Armajani. Mesa de picnic, 1999.
- 87- Brancusi. Mesa del Silencio, 1938.
- 88- Brancusi. Puerta del beso, 1938.
- 89- Mobiliario urbano de autoría desconocida ubicado en Amorebieta, Bizkaia. Imagen del 2009.
- 90- Mobiliario (banco) urbano de autoría desconocida ubicado en Toro, Zamora. Imagen del 2009.
- 91- Brancusi. Tabouret, 1923.
- 92- Brancusi. Tabouret, 1923.
- 93- Donald Judd. Sillas, 1978.
- 94- Philippe Starck. Juicy Salif, 1990-91.
- 95- Philippe Starck. Bubu ler, 1991.
- 96- Scott Burton. Pair of Parallelogram Chairs, 1987.
- 97- Vitto Acconci. Mesa y silla fluorescente, 1992.
- 98- Dick Van Hoff. Washbasin, 1996.
- 99- Dick Van Hoff. Stop Tap, 1995.
- 100- Vitto Aconcci. Bis baby floor, 1985.
- 101- Franz West. Fish Project, 1998.
- 102- Francois Seigneur. Lámpara, 1993.
- 103- Tomas Shütte. Plexi Blues, 1990.
- 104- Scott Burton. Divan, 1988.
- 105- Verner Panton. Silla Phanton, 1998.
- 106- Ron Arad. Silla Well Tempered, 1986.
- 107- Julian Opie. A1 99/6, 1989.
- 108- Comercio de decoración de muebles. Anónimo, s/f.
- 109- Helio Piñon. Banco, 2000.
- 110- Mona Hatoum. Incomunicado, 1993.
- 111- Jurgem Bey. Banco de jardín, 1999.
- 112- M. Tavora. Silla, década, 90-2000.
- 113- Scott Burton. Rock chair, 1987.
- 114- Scott Burton. Asiento en dos partes, 1987.
- 115- Sophie Larger. Silla, década finales 90-2000.
- 116- Scott Burton. Rock chair, 1987.
- 117- Scott Burton. Silla en dos partes, 1986.
- 118- Roely Graumans. Lámpara, 1993.
- 119- Scott Burton. Silla en dos partes, 1986.
- 120- Marc Newson. Cómoda, 1987.
- 121- Helio Piñón. Papelera, 2000.
- 122- Scott Burton. One part Chair, 1987.
- 123- Pair of Parallelogram Chairs, 1987.
- 124- Scott Burton. Banco, 1986.
- 125- Hammaker Schlemmer. Sin título, s/f.
- 126- Joe Colombo. Tube chair, 1955.
- 127- Bram Greenen. Silla Gaudi, 2012.
- 128- Vitto Acconci. Multibeds, 1991.
- 129- Franz West. Eo Ipso, 1987.
- 130- Brent Cordner. In the round, 2008.
- 131- Brick Chair. Estudio de Andy Martin, década 2000.
- 132- Franz West. Divan, 1989.
- 133- Franz West. Levites, 1996.
- 134- Francois Royer. Silla bidón, 2012.
- 135- Ballardini & Costanzi. Lounge chair San Siro, 1995.
- 136- Frank Gerhry. Silla, 1972.
- 137- Kim Haminsky. Consola, 1983.
- 138- Baltasar Portillo. Armadillo and Logge chair, 2011-2012.
- 139- Aviad Gil. Silla Conflict, s/f.
- 140- Deger Cengiz. Terrarium chair, 2010.
- 141- Valentina Gonzalez Wohlers. The Ghost of a chair, 2009.
- 142- Zaha Hadid. Silla Kuki, 2013.
- 143- Finn Stone. The yellow peg chair, décadas 90-2000.