

EL ARTE-OBJETO ¿ES DISEÑO INDUSTRIAL?

The art-object, is consider as Industrial Design?

MTRA. EN DIS. ELIZABETH CÉSAR VARGAS
Doctorante en Artes, Universidad de Guanajuato. México
Universidad Autónoma del Estado de México. México
ecesar_di@yahoo.com.mx

MTRA. EN DIS. LINDA EMI OGURI C.
Doctorante en Artes, Universidad de Guanajuato. México
Universidad Autónoma del Estado de México. México
lindaoguri@yahoo.com.mx

Fecha de recibido: 19 febrero 2013
Fecha de aceptado: 13 mayo 2013

pp: 9 - 20



FAD | UAEMéx | Año 9, No 15
Enero - Junio 2014

“El diseño debe seducir, educar y, quizás lo más importante, provocar una respuesta emocional”

April Greiman

RESUMEN

El siguiente artículo parte de la definición de Arte-Objeto, a través del análisis de diversos ejemplos de objetos que han sido considerados obra de arte; de forma comparativa se trata de un acercamiento con el objetivo de establecer los rasgos que posee un objeto de Diseño Industrial que se considera obra de arte.

Tomando en cuenta que el objetivo primordial del diseño industrial es la creación de objetos industriales, para ser usados formal y funcionalmente; el arte-objeto sólo crea una imitación de lo que puede ser usado por las personas, sin que tenga necesariamente esa función que proclama el diseño industrial.

Al representar objetos a través del arte, se pierde el sentido como objeto de diseño industrial, tanto de uso como de función; el imitar el uso o bien cambiarlo para adaptar los objetos a obras artísticas -dígase Arte-Objeto-, esta representación busca, más allá del uso, del fin último de los objetos -como lo pensaría el diseño industrial-, logrando romper el paradigma para lo que fueron creados dichos objetos.

Palabras clave: Arte-Objeto, diseño industrial, obra de arte.

ABSTRACT

The following article is based on the definition of Art-Object, with the analysis of various examples of objects that has been considered a work of art, so is a comparative approach in order to establish the traits that has an industrial design object which is considered a work of art.

Given that the primary goal of industrial design is the creation of industrial objects, to be used formally and functionally, Art-Object only creates an imitation of what can be used by people without necessarily having the function of proclaiming industrial design. To represent through art objects, loses the sense both use and function as objects of industrial design to mimic the use or change to adapt artistic objects-art-object-tell yourself, this representation are looking beyond the use, the ultimate purpose of the objects-as industrial design think-managed to break the paradigm for what the objects were created.

Key words: Art-Object, industrial design, master piece.

INTRODUCCIÓN

Un objeto de diseño industrial ha llegado a considerarse una obra de arte, sin embargo se ha confundido con el Arte-Objeto. Dentro del análisis de los objetos, producto del Diseño Industrial, se encuentran innumerables categorías como el *Good Design*, el *Alto diseño*, el *Diseño emocional*, el *Diseño discursivo*, el *Diseño conceptual*, entre otros. Es recurrente que los profesores de Diseño, nombren como arte-objeto, cuando un diseño es altamente conceptual, cuando contiene una carga estética importante y cuando no parte de una necesidad social en sí. Es por ello necesario esclarecer el término, para de esa manera dar pie a la discusión y proponer parámetros, para que un objeto de diseño industrial sea considerado dentro del rubro de obra artística.

EL CAMPO DEL DISEÑO INDUSTRIAL

La inquietud de hablar acerca del diseño industrial y el arte, surge de la incorporación de la modalidad de obra artística con fines de titulación en la Licenciatura en Diseño Industrial de la Universidad Autónoma del Estado de México, en la que solamente se señala el cumplimiento de los lineamientos del Plan de Estudios, teniendo como objetivo promover y elevar las competencias artísticas de la disciplina del Diseño Industrial. Sin embargo, estos lineamientos no han sido hasta el momento discutidos ni acordados.

No se presenta esclarecimiento alguno respecto al término de *Obra Artística*, de esta manera, la ininteligibilidad del mismo suscita un gran espectro de posibilidades de interpretación y con ello, un proceso complicado de llevar a cabo.

El dilema comienza en el momento en el cual se tiende a relacionar una obra artística con un objeto de diseño industrial, suscitando así el uso indiscriminado del término Arte-Objeto, consecuencia de confundir un objeto de diseño industrial que merezca ser considerado obra artística, con un objeto artístico que suele ser un objeto artísticamente intervenido. Si bien el definir las cualidades que debe poseer un objeto de diseño industrial para ser considerado obra artística, se torna complicado, más preocupante aún, es el hecho de entender a la obra artística dentro del Diseño industrial, como Arte-Objeto.

Si bien la definición de Diseño Industrial, según el International Council of Societies of Industrial Design (ICSID): “El Diseño es una actividad creativa cuyo objetivo es establecer las cualidades polifacéticas de objetos, de procesos, de servicios y de sus sistemas en ciclos vitales enteros. Por lo tanto, el diseño es el factor central de la humanización innovadora de tecnologías y el factor crucial del intercambio económico y cultural” (ICSID, 2010). Las actividades de diseño involucran a productos, servicios y sistemas concebidos a través de herramientas,

organizaciones y lógicas introducidas por la industrialización, y no solamente cuando se producen mediante procesos seriados.

Para algunos, es la creación y desarrollo de los productos industriales (que pueden ser producidos en serie y a gran escala), siendo la actividad que pone en juego la creatividad para la creación de cultura material.

Para otros, el Diseño Industrial busca crear o modificar objetos o ideas para hacerlos útiles, prácticos o atractivos visualmente, con la intención de satisfacer las necesidades del ser humano, adaptando los objetos e ideas no sólo en su forma sino también en cuanto a las funciones de éste su concepto, su contexto y su escala, buscando lograr un producto final innovador.

En la historia se afirma que el punto de partida del diseño industrial fue en 1777, con la construcción del puente de hierro de Coalbrookdale, y que el acuñamiento del término “design” tuvo lugar en Inglaterra, siendo su autor el funcionario civil, Henry Cole (1808-1882), quien, preocupado por la “fealdad” de los objetos fabricados en serie, y en general por la falta de voluntad de hacerlos atractivos para los consumidores, impulsa un movimiento con la intención de unir el mejor arte con la manufactura. Como estrategia de promoción de sus ideas consiguió la colaboración de la Sociedad de las Artes para crear un premio anual a lo mejor del diseño ornamental.

El heredero del trabajo de Cole fue el arquitecto William Morris (1834-1896), quien fundó en 1861 la empresa “Morris, Marshal y Faulkner”, en la que diseñaban y construían productos que destacaban por su manufactura impecable, los cuales contrastaban con los que se hacían en serie. A raíz de esta tendencia surgió el movimiento de Artes y Oficios, caracterizado por el alto nivel estético de sus objetos, -pero de alto costo- destinados únicamente a personas adineradas, lo que evidenciaba que para ese entonces, todavía no se había fusionado el atractivo formal a los bajos costos en los productos de uso cotidiano elaborados masivamente.



Figura 1. “Shift”: El Triciclo del S. XXI (2006)

Fuente:<http://algotasquetecnologia.blogia.com/temas/puro-diseno.php>,



Figura 2. La bicicleta eléctrica y plegable Capella por Truong Minh Nhat (2009)

Fuente: <http://www.tuexperto.com/2009/01/10/capella-una-bicicleta-electrica-y-plegable/>

El diseño industrial sintetiza conocimientos, métodos, técnicas y creatividad, teniendo como meta la concepción de objetos de producción industrial; atendiendo a sus funciones, sus cualidades estructurales, formales y estético-simbólicas, así como todos los valores y aspectos de su producción, comercialización y utilización, teniendo al ser humano como usuario.

DELIMITACIONES EN TORNO AL ARTE-OBJETO

El Arte-Objeto trata de descontextualizar los objetos para otorgarles una nueva identidad. Es el uso o intervención de cualquier artefacto, utilitario o no, para manipularlo plásticamente y conceptualmente para crear otro concepto y contexto más allá del propósito implícito de la forma original.

Así mismo, el Arte-objeto tiene sus inicios en 1915, con Marcel Duchamp y el *ready-made*; quien declaró que no encontró una definición satisfactoria para este concepto. Al crear obras de arte a partir de objetos, simplemente eligiéndolos, Duchamp ataca de raíz el problema de determinar cuál es la naturaleza del *arte* y trata de demostrar que tal tarea, es una quimera.

Si podemos definir de alguna manera al Arte-Objeto, sería: “Técnica que consiste en integrar los medios tradicionales, pintura o escultura, con elementos no ortodoxos para su configuración. Puede ser considerada esta técnica como una forma de realizar cajas escenográficas u objetos tridimensionales en los que los elementos se alían fuera de su contexto cotidiano y se les da una intención distinta. Ejemplo: una serie de cubiertos de metal envueltos en piel de conejo” (Vite, 2007).

O bien: “Designar cualquier obra utilitaria, o por lo menos potencialmente funcional, en cuya idea originaria haya intervenido algún artista visual” (Vite, 2007).



Figura 3. Marcel Duchamp, Rueda de bicicleta, 3ª versión (1951) Nueva York, Museum of Modern Art
Fuente: http://sp4.fotolog.com/photo/4/18/27/tot_art/1232123109472_f.jpg



Figura 4. Almela, Ramón (2006), “*Mirar el tiempo sin ti*”
Fuente: <http://www.criticarte.com/Images/Images2002/RAlmelaMirar.jpg>

Octavio Paz, anota que “... los *ready mades* no hacen la crítica del arte del pasado sino de las obras de arte antiguas o modernas consideradas como objetos”. Conviene recordar que para Duchamp no hay arte en sí, “el arte no es una cosa sino un medio, un cable de transmisión de ideas y emociones”. En este sentido, Duchamp, con la lenta pero efectiva legitimación de los objetos propuestos como obra de arte, le dio sentido a sus ideas al obligar al espectador a considerar el concepto de la pieza en lugar de su forma; por otra parte, también se encargó de provocar escándalo alrededor de sus obras, para hacer más evidente aún, su trama de ambigüedad discursiva y sus propiedades como objetos cotidianos y como “cosas” (Blas, 1997).

El objeto fue sólo un pretexto para que Duchamp desarrollara muchas de sus ideas sobre el arte, entre éstas, anular al objeto de su uso cotidiano, resignificándolo como una obra de arte.

Ya no se está hablando de una pintura, de una escultura o de algún grabado, sino de la substancia y sentido de un objeto común y corriente para estructurar un novedoso y moderno discurso de crítica e invención.



Figura 5. Haynes, Jethro

Fuente: <http://gayaruangkepeltbagaian.wordpress.com/2007/page/15/>

EL OBJETO DE DISEÑO INDUSTRIAL Y SUS CONSIDERACIONES COMO OBRA DE ARTE

En nuestra vida cotidiana convivimos con todo tipo de cosas de manufactura humana, llamada cultura material. Convivir significa vivir en compañía de otros, donde existe una participación de sentimientos con el otro, es decir, una empatía; sin embargo el convivir no significa necesariamente estar de acuerdo en todo, sino la posibilidad de disentir, debatir y regular ese conflicto sin que ello suponga una ruptura, una desintegración.

Las cosas con las que convivimos comprenden desde un objeto simple hasta los más hipertecnificados aparatos que nos han liberado de muchas tareas, aunque existen aquellos, que aunque nos proveen de cierta libertad por un lado, nos esclavizan por otro.

Con el acelerado ritmo de la evolución tecnológica, se desfasa inexorablemente en poco tiempo todo lo que usamos. Existen muchos objetos de nuestra vida cotidiana que nacen ya con una muerte anunciada. Si por una parte ese constante perfeccionamiento nos conviene, también nos incomoda.

Los cambios en nuestro modo de vida que conllevan las nuevas tecnologías, nos obligan a un continuo re-aprendizaje en lo cotidiano. Cualquier nuevo artefacto hipertécnico, llega como un extraño; le abrimos

la puerta y lo introducimos en nuestra vida cotidiana, conviviendo con él de diversas maneras, desde la entusiasta y comprometida, hasta la fastidiosa e irritante. Sin embargo, la aportación del diseño en lo referente a esos ingenios hiper-técnicos es marginal; en esos objetos, su acceso es limitado al papel de cuidar la relación visual y táctil entre objeto usuario (Ricard, 2007).

En cambio, donde el diseño tiene un gran campo de aplicación, es en aquellos objetos de baja tecnología, aquellos en las que la propia forma facilita la función. Objetos que quizá contengan una baja complejidad estructural pero que no por ello dejan de ser esenciales, aquellos que acuden a nuestro vivir en todo momento, se trata de objetos más simples, con los que congeniamos, conocemos y manejamos por ese contacto directo entendido.

Dentro de la interminable discusión entre diseñadores industriales, el concilio ha sido el hecho de que el Diseñador Industrial *diseña objetos*, así como la gran mayoría, ha reconocido que estos objetos deben ser “útiles”. Se propone diversificar esa “utilidad”, es decir, que el producto de la actividad del diseñador, el objeto que diseña, sea formal, estructural, tecnológica, funcional, económica y estéticamente útil.

En el objeto de diseño industrial, al referirnos a estéticamente útil, es en el sentido de transmitir un placer estético, por lo general se busca que ese placer no sea meramente contemplativo, sino que posea una estética placenteramente cotidiana; conseguir ese estímulo gratificante “activo” porque el usuario es partícipe de esa sensibilidad al entrar en contacto directo con él, para permitirle vivenciar su propio placer. En el diseño industrial es importante que el mensaje vivencial sea captado; en el sentido estético vivencial, el objeto diseñado debe complementar de alguna manera directa al usuario.

Es importante decir que en el diseño de objetos la forma no es una simple apariencia, cascarón o maquillaje, debe ser la propia cualidad del objeto, puesto que se trata de diseñar objetos en los cuales la estética sea cualidad intrínseca en el diseño.

Regresando a la pregunta inicial sobre las cualidades que debe poseer un objeto de diseño industrial para considerarse obra artística, nos remitimos a algunos ejemplos de objetos que se han considerado obras de arte, como los diseños de Phillippe Starck, en los cuales, sus formas lúdicas y escultóricas aluden a los sentimientos del ser humano, logrando que la función se torne secundaria para dar paso a la expresión como verdadero protagonista.

Se considera que en esos objetos, la carga estética debe ser sobresaliente, aunque en muchos casos se llegue a sacrificar el aspecto funcional, ergonómico y técnico, en aras de provocar emociones en el usuario.



Figura 6. Starck, Phillipe (1991) “WWStool”

Fuente: <http://www.kaboodle.com/reviews/philippe-starck-w.-w.-stool-9>

Donald Norman en su libro *Emotional Design* (2005), menciona que el diseño es un modo de entender el humor de la gente y su conducta en respuesta emocional al uso de un producto o servicio. En la portada de su libro se muestra el ejemplo del exprimidor de naranjas de Phillippe Starck, el cual evoca fuertes emociones: nos disgusta o nos fascina. Donald Norman a su vez, lanza la pregunta: ¿Por qué el vino tiene mejor sabor cuando se sirve en elegantes copas?



Figura 7. El Diseño Emocional

Fuente: <http://www.capire.info/2007/05/01/donald-norman-y-el-diseno-emocional/>

Recientes investigaciones han demostrado que los objetos que nos resultan atractivos, nos parece que funcionan mucho mejor. No nos limitamos a usar un producto, sino que establecemos una relación emocional con él.

El diseño de objetos muestra que nuestra reacción viene determinada no sólo por lo bien que puedan funcionar, sino por el aspecto que tienen; si nos parecen atractivos, e incluso por la nostalgia que suscitan en nosotros.



Figura 8. Magic Hole Chair de Phillipe Starck (1982)

Fuente: http://www.elitim.ch/images/stories/emotion/4/design/magichole_gd.jpg

Por otro lado, se trata también de objetos que transmiten un placer altamente contemplativo en nuestra vida cotidiana, de tal forma que al poseerlos les asignamos un lugar especial, nos apropiamos de ellos como un tesoro, hasta los celamos cuando alguien intenta tener contacto con ellos, o bien nos sentimos orgullosos de mostrarlos. Ejemplo de ello es el escritorio de trabajo Bugatti creado por *Vertedesign*, el cual de hecho se anuncia como una obra de arte.

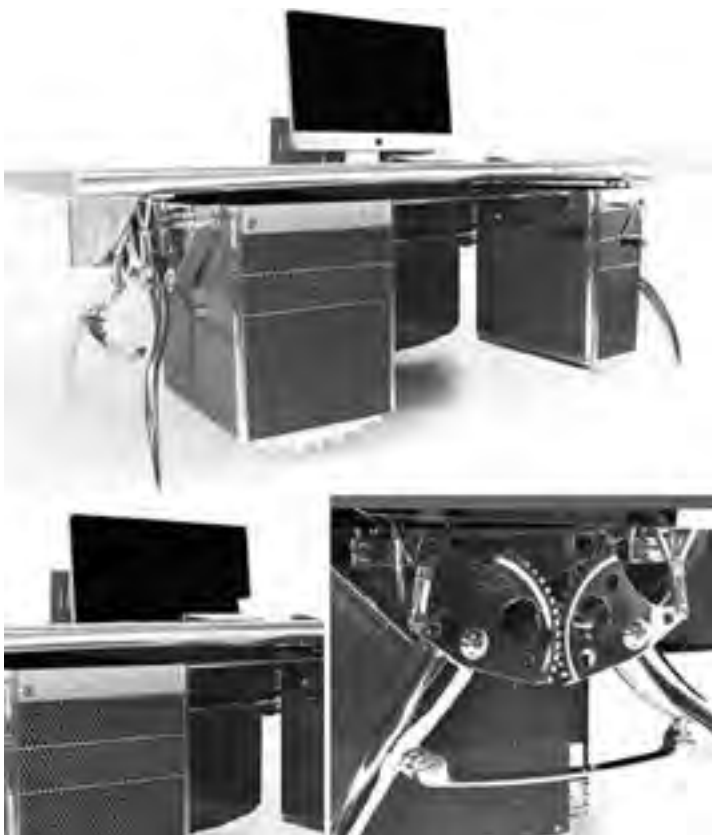


Figura 9 y 10. Bespoke, Luzzo (2011), Escritorio Bugatti
Fuente: <http://www.techstyle.es/noticia.aspx?id=110315>

CONCLUSIONES

Es incorrecto considerar un objeto de diseño industrial como Arte-Objeto, aunque éste último llegue a utilizar objetos en la construcción del mismo.

Un objeto, producto del Diseño Industrial, ha sido considerado obra de Arte cuando la estética del producto es el principal protagonista, aun cuando se han llegado a sacrificar aspectos ergonómicos, funcionales y económicos. Así mismo se trata de objetos en los que el concepto que contiene el diseño concebido, se expresa de manera evidente y ese objeto tiene la capacidad de generar reacciones emotivas.

FUENTES DE CONSULTA

1. Baudrillard, J. (2002), *Contraseñas*, Anagrama, Barcelona.
2. Norman, Donald A. (2005), *El diseño emocional: por qué nos gustan o no los objetos cotidianos*, Paidós Ibérica, España.
3. Oguri, Linda E. (1994), *De la Educación y el Diseño*, Tesis de Licenciatura, UAEMéx, México.
4. Sáenz, R. G. (1980), *Introducción a la Ética*, Esfinge, México.
5. Savater, F. (2000), *Ética para Amador*, Ariel, Barcelona.
6. Vite, Edgar (2007), *Marcel Duchamp y El Fin de las Artes Figurativas*, ITAM, México.
7. Vargas Benavides, H. (2008), “Arte-Objeto en las representaciones de dos artistas centroamericanos: Entre lo Glocal y lo Global” en *Intersedes: Revista de las Sedes Regionales*, IX, 241-253, Universidad de Costa Rica, Costa Rica.

SITIO WEB

1. ICSID (International Council of Societies of Industrial Design, 2013), Disponible en <http://www.icsid.org/> (consultado el 03/01/2013).