

de producció i de reproducció tot multiplicant els seus efectes.

Per tot això, pensem que la reflexió i l'esperit crític han de ser en aquests moments els protagonistes de l'escena si no volem convertir tot plegat en una mascarada objectual o en un carnaval del «dis-seny», és a dir, del disseny sense seny i sense raó. Caldrà veure com evoluciona tot plegat.

## Objetos entre el arte y el diseño

Uno de los fenómenos que se ha puesto de manifiesto en el mundo de las artes plásticas, durante la década de los ochenta, ha sido una cierta recuperación de los objetos como tema, motivo y medio de expresión. A menudo esta recuperación se ha convertido incluso en una moda.

La aproximación al mundo objetual no es ninguna novedad en la historia del arte del siglo xx, aunque últimamente muchos artistas —jóvenes y no tan jóvenes— han iniciado o decantado su actividad, de una manera muy explícita, hacia la realización de objetos o hacia el entorno objetual. A veces, esta última aproximación se ha hecho desde un punto de vista más bien escultórico; otras, partiendo de las aportaciones y la estética del dadaísmo, del surrealismo, del arte conceptual o del minimalismo; otras, por medio de todo tipo de montajes y de instalaciones, y todavía otras, desde posiciones puede que más perversas, o tan sólo superficiales —las más—, y como consecuencia de la resaca de aquello que se denominó posmodernidad.

Pese a todo, las complejas relaciones que se establecen entre el «objeto de arte» y la ideología dominante en la sociedad actual —consumo masivo, materialismo, producción en serie, estudios de mercado, estandarización, etc.— son especialmente tensas y contradictorias.

Por otro lado, desde el área del diseño —y más concretamente del diseño de mobiliario y de objetos de uso cotidiano— se ha dado un fenómeno que podríamos considerar inverso. Nos referimos al hecho de diseñar (?) objetos carentes de funcionalidad o que, como mínimo, la tienen muy reducida. Objetos que, en unos casos, tienen un plus exagerado de esteticismo y de decorativismo o que, en otros casos son sólo el producto de una acción o un pensamiento especulativos y/o experimentales mucho más cercanos a una actividad artística libre que a una de diseño proyectual y metodológico.

Estos dos fenómenos, inversamente proporcionales, han desembocado en un territorio indefinido y de límites confusos que coloca a muchos objetos en una posición imprecisa, inestable y contradictoria entre el

mundo del arte y el del diseño. Un terreno en el que aquello que Baudrillard llamó «cultura del simulacro» consigue el protagonismo principal.

## La cultura del simulacro

La cultura del simulacro ha llevado consigo, como consecuencia y de forma inevitable, otras imágenes, otros símbolos y, por tanto, otros objetos. Imágenes, símbolos y objetos que responden a una demanda y a una necesidad de los poderes fácticos —económicos, políticos, sociales— para objetualizar y visualizar aspectos más bien intangibles de las relaciones sociales.

Lo cierto es que, como indica Baudrillard,

de pronto, ha entrado en escena otra figura del poder, la de la demanda colectiva de signos de poder.<sup>1</sup>

Esta demanda de signos de poder se ha concretado en muchas ocasiones en imágenes y objetos simbólicos de fuerte pregnancia y de gran impacto visual. En estos casos,

no se trata ya de imitación ni de reiteración, incluso ni de parodia, sino de una suplantación de lo real por los signos de lo real, es decir, de una operación de disuasión de todo proceso real por su doble operativo.<sup>2</sup>

En nuestro país es interesante observar cómo uno de los más grandes consumidores de «diseño» han sido las instituciones públicas, los poderes políticos, los locales destinados al ocio y las grandes empresas monopolísticas. Exactamente como si estas instituciones fuesen las más necesitadas de cultura del simulacro y a la vez, las más conscientes de esta necesidad.

Hay que tener en cuenta, pues, que éste es también el sustrato donde aparecen muchos de los objetos que se encuentran en el diseño.

## Los objetos en el arte contemporáneo

La historia de los objetos en el arte contemporáneo tiene ya una larga tradición. Dejando de lado la escultura —entendida como el producto de la acción de ejecutar, modelar o construir obras tridimensionales—, la aparición de diversos «objetos», fragmentos, bibelotes o máquinas que devienen obras de arte —más bien por

el hecho de utilizar canales y medios artísticos que no por sus características—, es reconocida, como mínimo, desde principios de siglo.

Desde los *ready-made* de Duchamp o la estética de los constructivistas soviéticos —que quería alcanzar tanto las artes plásticas como el diseño en general— hasta los *specific objects* de Donald Judd o las máquinas absurdas de Jean Tinguely, han sido muchos los artistas que se han servido de los objetos, que los han manipulado o que los han querido redefinir.

Últimamente este hecho se ha acentuado de forma exagerada. Ello ha obligado a la crítica a buscar definiciones y conceptos que intentasen ajustarse a las nuevas actividades y a los nuevos comportamientos.

La utilización de los objetos como pretexto es la consecuencia del alud de todo tipo de esculturas que hemos vivido durante los últimos años. Un alud que lleva implícitas una enorme pluralidad y una gran cantidad de manifestaciones distintas y, a veces, innovadoras, que nos han llevado a utilizar el término de «nuevos comportamientos escultóricos».

Estos nuevos comportamientos hacen referencia a cuestiones que hasta ahora habían estado excluidas de la práctica escultórica tradicional; práctica que ha fracasado

en sus intentos por autoatribuirse la exclusividad de lo *escultórico* en detrimento de todas esas otras opciones objetuales, mobiliarias, *ensamblísticas*, maquinales, residuales, espaciales y acumulativas que con tanto fervor y dedicación nos han ido ofreciendo las escenas europea y estadounidense en estos últimos años.<sup>3</sup>

Lo cierto es que cada vez es más grande el número de experiencias artísticas que están vinculadas a la tridimensionalidad y al espacio, que centran su atención en el entorno de la presencia del objeto.

## Objetos descontextualizados y desfuncionalizados

Una de las formas de actuación que ha caracterizado el arte de nuestro siglo y uno de los métodos que han uti-

1. Jean Baudrillard, *Cultura y simulacro*, Editorial Kairós, Barcelona, 1987, 3ª ed., p. 53.

2. Jean Baudrillard, *op. cit.*, p. 11.

3. Manel Clot, «Acerca del objeto como pretexto», *Lápiz*, n. 52, Madrid, 1988.

lizado los artistas —como mínimo a partir del *ready-made* de Duchamp— ha sido el de la descontextualización de los objetos.

*Roue de bicyclette* (1913), *Porte-bouteilles* (1914), *In advance of the broken arm* (1915) o *Fontaine* (1917), de Marcel Duchamp, son objetos que no han sufrido ninguna transformación ni manipulación. Tan sólo la colocación en el espacio y la presentación en un contexto diferente de lo habitual los han cargado de nuevos significados artísticándolos mediante la voluntad del artista.

Algunos de los artistas actuales basan su lenguaje personal precisamente en esta descontextualización y desfuncionalización de los objetos, aunque a menudo el objeto en cuestión, ha sufrido alguna manipulación.

*Carrelage + siège roulant* (1990), de Jean-Pierre Raynaud, por citar alguna, es una pieza en la que se puede ver una silla de ruedas de enfermo —como las utilizadas en hospitales— plegada, pintada de rojo e incrustada en un encofrado de madera recubierto de cerámica blanca. El objeto utilitario ha sido desprovisto de su función y «enmarcado» a la manera de una obra de arte. Esto nos hace pensar —y demuestra una vez más— que cualquier objeto puede ser artístificado si lo desproveemos de su vertiente funcional.

Son muchos los artistas contemporáneos que trabajan a partir de los objetos, con los objetos o desde los objetos descontextualizándolos, y muchas las obras que nos podrían servir de ejemplo. Por citar unos cuantos nombres mencionaremos tan sólo a Arman, John Armleder, Richard Artschwager, Ashley Bickerton, Robert Gover, Mike Kelley, Bertrand Lavier, Allan McCollum, Cady Noland, Claes Oldenburg, Daniel Spoerri, Haim Steinbach, Krzysztof Wodiczko, etc. Más adelante nos referiremos a la obra de alguno de ellos.

Si tradicionalmente los diseñadores habían tenido en cuenta la función como una de las características principales del proyecto de diseño y por tanto del objeto, los artistas han convertido el objeto en una obra de arte extrayéndole su funcionalidad.

Como dice Ann Hindrytot —refiriéndose a los artistas— en este caso, «el acto creador central es la apropiación del objeto “exterior”». <sup>4</sup> Esta apropiación y el consiguiente desplazamiento es lo que da una nueva significación a la obra. La descontextualización, por tanto, lleva implícito el cambio de significado y de contenido.

Las descontextualizaciones llegan incluso a alcanzar el campo de la poesía, que tradicionalmente se creía

vinculado al mundo literario. Éste sería el caso, por ejemplo, del poeta catalán Joan Brossa. Su actividad se ha decantado gradualmente hacia la utilización de todo tipo de objetos cotidianos que él combina dotándolos de sentido poético. Los poemas-objeto de Joan Brossa se basan, principalmente, en la descontextualización, además de en la yuxtaposición y la confrontación de objetos y de imágenes.

Por citar sólo algún ejemplo, *Plat de plat* (1986) es, tal y como indica su título, un plato que contiene pedazos de otro plato; *Música* (1986) no es más que unos auriculares de los que cuelgan unos pendientes; *Sense paisatge* (1986), una puerta de madera que esconde una cámara fotográfica que hay detrás; o *Blanc* (1986) es, únicamente, una pistola que atraviesa una rodela y consigue diana.

## Los objetos y el diseño industrial

Uno de los objetivos históricos principales del diseño industrial era la elaboración de productos que satisficieran las necesidades del consumidor. Se trataba, por tanto, de proyectar objetos que se distinguieran tanto por sus cualidades como por su funcionalidad.

De todos es sabido que en el contexto de la conducta social del hombre acontecen dos formas distintas de relaciones humanas. Una se desarrolla a través de la conducta (palabra, gesto, etc.); la otra por medio de objetos. Esta última puede ser considerada, pues, una relación indirecta. Por tanto, los objetos de diseño industrial, desde el punto de vista tradicional, ya formaban parte de las relaciones indirectas entre las personas.

Pero en la actualidad, en la sociedad postindustrial —allí donde los hay—, los valores funcionales han cedido protagonismo a los valores simbólicos y al decorativismo, y los objetos funcionales han sido sustituidos por sus símbolos. Estos se han convertido, consecuentemente, en símbolos de relaciones indirectas entre las personas. Todo esto no es más que un ejemplo de la sofisticada esquizofrenia de las sociedades postindustriales.

4. Ann Hindrytot, «Le moment de l'objet», *Artstudio*, n. 19, monográfico *L'art et l'objet*, París, 1990, p. 22.

## El fracaso del diseño industrial

Uno de los fenómenos que también ha contribuido a esta situación es el que podríamos llamar el fracaso del diseño industrial. Un fracaso que hace más de dos décadas los observadores más críticos ya habían denunciado y explicado.

Hoy se impone una crítica radical: el proyecto del diseño industrial ha fracasado, en primer lugar porque su programa nunca fue explícitamente político y anticapitalista, y también porque los artistas fueron los primeros en sabotearlo, al no estar dispuestos a convertirse en técnicos proyectistas, renunciando a la inspiración y sustituyéndola por el método, renunciando a la escuela y sustituyéndola por el mercado.<sup>5</sup>

La supeditación a las leyes del mercado y del consumo masificado es, para Giulio Carlo Argan, una de las causas principales de la situación que ahora vivimos. Este consumo masificado ha comportado ciertos fenómenos negativos que se han convertido en habituales protagonistas de la escena.

Los fenómenos negativos del *styling* y del *kitsch* no son en ningún caso rarezas o desviaciones, sino que ocupan todo el campo fenoménico del diseño industrial.

### Y todo esto porque

han empezado a producirse necesidades psicológicas que corresponden a productos simbólicos, se ha prescindido de la lógica de la producción para explotar la irracionalidad del mercado.<sup>6</sup>

Además, el diseño cada vez más es un espectáculo y una noticia, algo que sirve para divertir al personal y para llenar las páginas de numerosas revistas que dedican más espacio a los anuncios, a la publicidad y a la promoción que a los comentarios, a la información o a la crítica (*what is that?*) del diseño.

Por eso es lógico pensar que

si al término de su evolución, el diseño industrial no es otra cosa que noticia, el problema ya no atañe a la proyección de objetos, sino a los circuitos de la información de masas.<sup>7</sup>

## El diseño experimental y la aniquilación de las fronteras

A esta situación, hay que añadirle otro de los fenómenos que más ha contribuido a la difuminación de fronteras y al mestizaje objetual. Nos referimos a la llamada «posmodernidad» y a los también llamados «diseño experimental», «diseño radical», etc.

Es evidente que en la cultura del arte y el diseño actuales los límites han entrado en crisis y se han desdibujado las fronteras entre las disciplinas.

El diseño experimental de los años ochenta ha optado por situarse en aquello que, desde un punto de vista geopolítico, podríamos definir como la frontera. En la frontera se puede aceptar la diversidad, que es la base de cualquier eclecticismo, pero eso también puede significar un revoltijo y una confluencia considerables.

Situarse en la frontera ha permitido al diseño contemporáneo escabullirse de los límites restrictivos del funcionalismo descarnado, pero también lo ha abocado a una situación confusa, efímera, trivial y heterogénea en la que la moda se ha convertido en un concepto omnipresente y casi en una dictadura, paradójicamente, uniformadora.

Bares, tiendas y locales «de diseño», revistas y «movidas» diversas han hecho circular por el mundo del diseño de nuestro país algunos de los postulados básicos de la posmodernidad: la desideologización, la singularidad, la fragmentación, el simulacro, la apariencia, el juego por el juego, la ahistoricidad, el transvanguardismo, la copia, el eclecticismo, el decorativismo, la interdisciplinariedad, el acriticismo, etc.

Los diseñadores han pasado a ser artistas y se han dejado llevar por la fiebre de la originalidad caprichosa y de la ocurrencia pueril.

## Algunos ejemplos sintomáticos

Intentaremos a continuación presentar algunos casos concretos de actividades de artistas que inciden, de una forma u otra, en aspectos relacionados con la proble-

5. Giulio Carlo Argan, «¿El diseño sirve a las masas?», prólogo al libro de Tomás Maldonado *El diseño industrial reconsiderado*, Ed. Gustavo Gili, col. «Punto y Línea», Barcelona, 1977, p. 8.

6. Giulio Carlo Argan, *op. cit.*, pp. 8-9.

7. Giulio Carlo Argan, *op. cit.*, p. 9.

mática y la fenomenología que rodea el trabajo con y desde los objetos.

Elegimos preferentemente ejemplos del mundo del arte porque nos permiten una visión periférica del diseño propiamente dicho y así podemos empezar a delimitar y acotar desde afuera la complejidad de la teoría y de la práctica del diseño actual.

Por otro lado, hay que tener en cuenta también que muchos diseñadores quieren ser y son artistas, y que muchos objetos de diseño se han artificioado. Pero eso nos llevaría a reflexiones y comentarios que dejaremos para otra ocasión.

### Los «muebles» de Artschwager

La simulación de materiales «nobles» mediante materiales artificiales y la disfuncionalidad —tomar como referencia el aspecto formal de objetos funcionales y utilitarios pero quitándole la funcionalidad— son unas de las características principales del trabajo de Richard Artschwager.

Las esculturas (?) de Artschwager (Washington, D.C., 1923) recuerdan mesas, puertas, ventanas, sillas, cajoneras, espejos, púlpitos, etc., pero no nos permiten realizar las funciones que podríamos llevar a cabo con los objetos a los que hacen referencia.

La obra de Artschwager tiene una relación directa con el tema que nos ocupa a causa del uso evidente de la simulación como premisa conceptual básica de su trabajo. Artschwager ha ido creando obras que se parecen mucho a objetos disfuncionales. Su arte —como dice Dan Cameron— «es notable por el uso irónico que hace de materiales sintéticos para imitar sustancias “naturales”». <sup>8</sup>

No deja de ser curioso el hecho de que Artschwager, antes de ser reconocido como artista plástico, hiciera muebles comerciales para ganarse la vida. Durante los años cincuenta diseñó una gran cantidad de muebles sencillos, modernos y bien acabados. Tres piezas de madera diseñadas por él —una mesa de oficina, una silla giratoria y una estantería— fueron incluidas en la exposición «Furniture by Craftsmen», organizada por el Museum of Contemporary Crafts, de Nueva York, al inicio de 1957.

En 1958 su taller de muebles sufrió un gran incendio quemándose por completo, y es a partir de este accidente lamentable que el autor se dedica intensamente al arte.

La experiencia como diseñador de muebles le fue muy útil para definir su lenguaje plástico personal, un lenguaje inteligente y original que se basa en las capacidades lingüísticas y comunicativas de los objetos y de los muebles desprovistos de funciones utilitarias.

Los materiales aparentemente más antiartísticos —como la fórmica— fueron los que lo catapultaron en su tarea artística

Fue la fórmica la que dinamitó todo. Fórmica, el gran horror de nuestra época, que de golpe empezó a gustarme porque ya estaba harto de mirar toda esta madera tan bella... No había color en absoluto y era muy dura y brillante, de manera que era un cuadro que representaba un trozo de madera. Si haces alguna cosa con aquello que coges, entonces tienes un objeto y un cuadro de alguna cosa al mismo tiempo.<sup>9</sup>

Las obras de Artschwager recuerdan a los muebles tradicionales, pero sólo son un simulacro, un símbolo de los mismos. El símbolo de un objeto que no tiene la función que su aspecto visual parece anunciar.

Las mesas y las sillas de Artschwager no se parecen exactamente a ninguna mesa ni a ninguna silla del mundo real a pesar de que su aspecto nos hace deducir que se trata de mesas o de sillas. Por un lado te invitan a utilizarlas, pero por otro, rechazan esta acción. Si nos fijamos bien observamos que son un poco demasiado altas o demasiado bajas, que son muy relucientes y compactas, que no dejan espacio para las piernas, etc. Entonces nos damos cuenta de que se trata de simulacros de mesa o de silla y que son más bien sus símbolos aunque éstos sean tridimensionales.

### Wodiczko: ¿diseño utópico?

Krzysztof Wodiczko (Varsovia, 1943) es conocido internacionalmente, en el mundo del arte sobre todo, por las numerosas proyecciones de imágenes gigantes sobre edificios, lugares y monumentos públicos y representativos de todo el mundo. Ésta es la actividad que le ha dado mayor popularidad.

8. Dan Cameron, *L'art i el seu doble*, Fundació Caixa de Pensions, Barcelona, 1986, p. 21.

9. Citado en «The Object: Still-life», de Jan McDevitt, *Craft Horizons*, septiembre-octubre, 1965, p. 54. Y vuelto a citar por Dan Cameron en *L'art y el seu doble*.

Entre estas proyecciones podemos citar, por ejemplo, la que llevó a cabo sobre la Nelson Column, de Trafalgar Square, en Londres, transformándola en un misil crucero envuelto en alambre. También en la capital británica proyectó una esvástica sobre el edificio de la embajada de Sudáfrica. Sobre el frontón del Parlamento suizo en Berna, proyectó un ojo gigante que miraba de reojo a los edificios de las entidades bancarias vecinas. En la fachada del Whitney Museum, de Nueva York, unas manos abiertas con la inscripción «Glasnost in Usa». En 1990, en el entonces Berlín Este, mediante una diapositiva transformó la estatua de Lenin en un indigente que arrastraba sus pertenencias. En Madrid, en enero de 1991 proyectó sobre el Arco de Triunfo franquista imágenes alusivas a la Guerra del Golfo.

Pero lo que nos interesa ahora son las actividades que también realiza Wodiczko. Su primera formación como diseñador industrial (se graduó en la Akademie Sztuk Piłknych, de Varsovia, en 1968) le ha permitido idear y crear objetos, instrumentos y vehículos —más o menos utópicos— que comparten con las proyecciones la vocación hacia un tipo de arte público con una evidente carga conceptual provocativa y de crítica social.

El *Vehículo podium*, el *Vehículo de los vagabundos* (*Homeless vehicle*) o el *Poliscar* son algunos de los «diseños» que Wodiczko ha pensado para aquellos que, precisamente, no pueden hacer encargos profesionales porque no tienen capacidad económica aunque sí tienen evidentes necesidades básicas y vitales de cierto tipo de objetos.

El *Vehículo podium* (1977-79) es un tipo de púlpito con ruedas impulsado por un motor eléctrico que sólo se mueve en una dirección. Está pensado para facilitar el trabajo de los oradores espontáneos que quieren hablar en público y que han de ir a la búsqueda de sus oyentes. La intensidad de la voz del orador controla la velocidad del vehículo.

El *Vehículo de los vagabundos* (1988-89) está diseñado para cubrir las necesidades de cobijo de los indigentes. Como indica el propio artista, «pretende ser de utilidad al significativo número de individuos que, según todas las previsiones de futuro, continuarán empujados a llevar una vida nómada dentro del entorno urbano».<sup>10</sup>

De este vehículo se hicieron cuatro variantes que diferían en los materiales de construcción y en algunas características y mejoras técnicas. Fueron aprobados,

utilizados y presentados públicamente en diferentes calles, parques y plazas de Nueva York (Manhattan, Brooklyn, etc.) y Filadelfia.

El *Poliscar*, otra propuesta para los que no tienen hogar, puede ser utilizado a la vez como hábitat, caseta de vigilancia y medio de transporte y comunicación. Su chasis permite la transformación del vehículo adoptando tres posiciones: la vertical, indicada para desplazarse por la ciudad y dos posiciones horizontales, una para conducir y otra para descansar o dormir.

El *Poliscar* está pensado también para que los que no tienen vivienda puedan aprender y desarrollar estrategias y nuevas técnicas de comunicación, algunas de las cuales ya han sido utilizadas por los *squatters*, para protección, entre otras cosas, ante las acciones de desahucio de la policía de Nueva York. Por eso están equipados con transmisores de onda corta y conexiones de vídeo.

En la exposición que el artista polaco hizo en la Fundació Antoni Tàpies de Barcelona el verano de 1992, presentó por primera vez en público un nuevo «diseño»: el *Xenobáculo* (*Alien staff*).

El *Xenobáculo* es un objeto que

se parece a la vara del pastor bíblico y al bastón burgués del siglo XVIII. Está equipado con un pequeño monitor de alta tecnología y un altavoz minúsculo. Además, va acompañado de un vídeo, unas baterías y un *walkie-talkie* o un transmisor de onda corta que lleva el usuario dentro de una mochila especial. Las reducidas medidas del monitor, el hecho de que se encuentre a la altura de los ojos y la proximidad a la cara del usuario son aspectos significativos del diseño. La pequeña imagen de la pantalla atrae la atención de la gente y provoca que se acerquen al monitor —y, por tanto, a la cara del usuario—, y así se acorta la distancia habitual respecto al inmigrante, al intruso.<sup>11</sup>

Por todo lo que hemos mencionado anteriormente, estamos de acuerdo con Yves Michaud cuando asevera que

es imposible decir qué actividad desarrolla Krzysztof Wodiczko: ¿es diseñador de objetos utópicos?, ¿inven-

10. Krzysztof Wodiczko, «Projecte del vehicle dels sense llar», *Krzysztof Wodiczko. Instruments, projeccions, vehicles*, Fundació Antoni Tàpies, Barcelona, 1992, p. 234.

11. Krzysztof Wodiczko, «El Xenobàcul», *Krzysztof Wodiczko. Instruments, projeccions, vehicles*, Fundació Antoni Tàpies, Barcelona, 1992, pp. 303-304.

tor de productos de consumo futuristas?, ¿activista político?, ¿filósofo perturbador?

Y compartimos su deducción cuando concluye que

sólo el mundo del arte podía acoger en sus márgenes a este desplazado.<sup>12</sup>

Los instrumentos y los vehículos de Wodiczko se encuentran entre las imprecisas fronteras del arte y del diseño y se caracterizan por su fuerte carga de compromiso social y político.

Inciden de lleno en una de las profundas heridas y de los déficits del diseño comercializado: la dependencia —mediante el encargo y el pedido— de los intereses del cliente y del mercado, con lo que, en la mayoría de los casos, el producto diseñado se convierte en un signo de ostentación, en un distintivo de clase social y/o en un símbolo de poder.

### Los «muebles», las ideas y los objetos de Alessandro Mendini

La obra, los conceptos y las propuestas de diseñadores italianos como por ejemplo Alessandro Mendini o Ettore Sottsass han sido de una importancia capital para la historia del diseño de las últimas décadas y han representado un bache y una provocación.

Alessandro Mendini (Milán, 1931) es conocido como arquitecto, ideólogo y teórico del diseño, pintor, diseñador de muebles, objetos e interiores, editor de publicaciones como *Casabella*, *Modo*, *Domus*, *Ollo*, etc. Sus diseños forman parte de las colecciones permanentes del Museo de Arte Moderno de Nueva York o del Centro Georges Pompidou, de París. A lo largo de su carrera ha fomentado y ha formado parte de colectivos como Global Tools, Memphis, Alchimia, Nuova Alchimia, etc.

Sus ideas y posiciones estéticas se han convertido en manifiestos, como en el caso de *The manifesto of farewells* (*El manifiesto de las despedidas*).<sup>13</sup>

Mendini es otro de estos individuos que navega a gusto y de manera divertida por aguas turbulentas y confusas entre el arte y el diseño. Hasta le gusta confundir las dos formas de expresión en lo que podríamos denominar «arte-diseño» o «diseño-arte».

Para Mendini el decorativismo es imprescindible y excitante. Puede ser por eso que cree que una de las

mejores vías de comunicación de su concepto de la vida es diseñar muebles. Los muebles y los objetos de Mendini son irónicos, divertidos, sensuales, contradictorios, especulativos, iconoclastas y, en muchos sentidos, artísticos.

Pero hablar de Mendini nos llevaría a referirnos a creadores que generalmente todavía se considera que se encuentran dentro de la órbita del diseño. Y eso nos obligaría a entrar de lleno en el mundo de los «diseñadores», lo cual habíamos dicho con anterioridad que intentaríamos evitar. En otra ocasión nos extendemos más a gusto. De todas formas no hemos podido evitar hacer como mínimo alguna referencia.

### Trabajo en serie versus obra única. El caso de Allan McCollum

El artista norteamericano Allan McCollum (Los Angeles, 1944) se ha dedicado desde 1977 a la investigación de la obra de arte en lo que concierne a la función que ésta alcanza dentro del comportamiento del sistema social, reflexionando sobre el *status* del objeto artístico y del arte en la cultura contemporánea.

McCollum plantea en su trabajo la disyuntiva y la confrontación entre el arte en serie y la obra única, entre la producción masiva y el disfrute individual. La reflexión alrededor de la función, el significado y el valor del arte en nuestra sociedad son sus temas preferidos.

Las relaciones entre arte y artesanía, la producción industrial y masiva de objetos y la tensión que se produce entre cultura y medios de comunicación de masas también son temas que se derivan de la contemplación de sus obras.

El arte de McCollum se caracteriza por una peculiar manera de utilizar la seriación como método de trabajo. La mayoría de sus trabajos en serie y de sus planteamientos inciden en la objetualización de las piezas. Éste es el caso, por ejemplo, de los *Plaster surrogates* (*Substitutos de yeso*), los *Perfect vehicles* (*Vehículos perfectos*) o los *Individual works* (*Obras individuales*).

Los *Plaster surrogates* actúan como símbolos de objetuales de un cuadro universal. Formalmente, se trata de pequeños cuadrillos enmarcados que tienen

12. Yves Michaud, «Perfeccionament, pertorbació i desplaçament», en *Krzysztof Wodiczko. Instruments, projeccions, vehicles*, Fundació Antoni Tàpies, Barcelona, 1992, p. 35.

13. Ver *Modo*, n. 29, Milán, 1980.

una superficie pictórica negra, es decir, una no-imagen, característica que acentúa su objetualidad.

Los *Surrogates* se pueden colgar individualmente o juntos, en pequeños grupos u ocupando multitudinariamente todas las paredes de la sala donde están expuestos. No hay ninguna pieza igual y todas han sido realizadas artesanalmente —por un equipo de colaboradores— a pesar de que a primera vista tienen la apariencia de haber sido producidas mecánicamente.

Su contemplación nos hace pensar en los diferentes usos sociales que pueden tener las obras pictóricas; tanto si se trata de servir de elementos de decoración, de objetos de intercambio, de símbolos de prestigio o de objetos a los que se les confiere un significado personal.

Los *Perfect vehicles* son piezas de yeso que sólo se diferencian por el color y por la escala. Toman como modelo un jarrón chino típico y son presentados en grupo sobre peanas o bien a escala humana dominando el espacio a la manera de las estatuas y de las esculturas.

Estos vehículos perfectos hacen referencia principalmente al concepto de obra de arte trascendente, ya que la funcionalidad del objeto ha sido suprimida.

Los *Individual works* aluden más directamente a la producción en masa aunque no han sido realizados por medios de producción automatizados.

Se trata de objetos pequeños —entre cinco y ocho centímetros— y manipulables que no hacen referencia a ninguna función. Cada uno ha sido realizado mediante la combinación aleatoria de 150 moldes, cuyas formas han sido tomadas de objetos o fragmentos de objetos de la vida cotidiana. No hay dos iguales, aunque la multiplicidad y la aparente similitud den la sensación de que han sido producidos en serie.

Cuando se exponen, se presentan en una cantidad aproximada de 10.000 ejemplares, que se extienden sobre tableros de unos cincuenta metros cuadrados. Este hecho permite visualizarlos individualmente, al contrario de lo que sucede con los productos de los supermercados, donde los objetos suelen perder su carácter individual.

La obra de McCollum tiene la virtud de no eludir los problemas que caracterizan el funcionamiento de la sociedad actual. Originalidad, unicidad, producción masificada, comercio, intercambio, valor simbólico, valor social, etc., son conceptos que están en la base de nuestra cultura. Ignorarlos significa, casi siempre, ser sus propias víctimas alienadas.

En definitiva, el trabajo de McCollum se inserta de lleno en la problemática que Baudrillard planteaba cuando decía que

por doquier en el mundo «civilizado» la construcción de «stocks» de objetos ha llevado consigo el proceso complementario de los «stocks» de hombres, las cosas, las esperas, los embotellamientos, las concentraciones, los campings; la «producción de masa» es esto, no en el sentido de una producción masiva o al uso de las masas, sino en el de producir *masa*.<sup>14</sup>

### **(In)conclusiones (algunas conclusiones inconclusivas)**

Nada más lejos de la voluntad de quien escribe —por imposible— que pretender extraer conclusiones de una situación escurridiza, heterogénea, compleja, abierta y confusa como ésta. Cualquier conclusión que se intentase extraer en estos momentos sería inconclusiva porque estamos inmersos (y sumergidos) en esta problemática.

Únicamente a modo de inconclusiones o de conclusiones inconclusivas, querría mencionar algunos aspectos o conceptos dialécticos que se encuentran en el centro del huracán objetual. Nos referimos al acriticismo frente al espíritu crítico, a la teoría o a la práctica aisladas ante la praxis, a la dependencia del mercado *versus* la independencia del mercado, a la masificación enfrentada a la individualidad, al afuncionalismo *versus* la funcionalidad, al diseño industrial o postindustrial ante el diseño ecológico, etc.

Pero probablemente en la base de toda esta problemática se encuentra la falta de crítica sobre la situación que nos rodea.

El acriticismo es una de las características imperantes del momento actual tanto en el campo de las artes como en el del diseño en general. Por tanto, se pone de relieve la necesidad de reflexionar sobre las ideas y los objetos que nos ha dejado el postmodernismo en general, sobre el culto a la trivialidad y al decorativismo, sobre el cinismo, sobre los trans, los neo y los post, si no se quiere caer en la trampa de fomentar un academicismo de la postmodernidad y de la trivialidad.

El mismo Alessandro Mendini criticaba recientemente el hecho de que muchos jóvenes diseñadores con

14. Jean Baudrillard, *op. cit.*, p. 95.



dificultad mostraban divergencias en lo referente a los intereses con el mundo financiero al mismo tiempo que prevenía sobre la necesidad de ser crítico.<sup>15</sup>

No podemos olvidar que —aunque parezca chocante— cuando todo vale, cuando no importa lo que se piense o lo que se haga porque todo es engullido por el mercado y por el consumo, la mayoría de las cosas no suelen valer nada. Desde este punto de vista, la blandura conceptual no parece en absoluto una metodología de futuro, sino una reacción frente al pasado.

Como dice de forma acertada Baudrillard, «el momento crucial se da en la transición desde unos signos que disimulan algo a unos signos que disimulan que no hay nada».<sup>16</sup>

Y cuando detrás de los signos y de los objetos no hay nada, el recurso a la trivialidad deviene patético y el afuncionalismo llega a lo absurdo si, además, se utilizan los medios de producción y de reproducción y de reproducción multiplicándose sus efectos.

Por todo lo anterior, pensamos que la reflexión y el espíritu crítico han de ser en estos momentos los protagonistas de la escena si no queremos convertir todo en una mascarada objetual o en un carnaval del «*dis-seny*», \* es decir, del diseño sin *seny* y sin razón. Habrá que ver, en definitiva, cómo evoluciona todo.

## Objects midway between art and design

One of the phenomena which have become apparent in the world of art during the decade of the 80's is a certain recovery of the object as theme, motive, and means of expression. This recovery has often even become fashionable.

The approach to the object world is no novelty in the history of 20th century art, but lately many young—or not so young—artists have begun their activity or have inclined it in a very specific way towards the achievement of objects or towards the object environment. Sometimes this approach is from a more sculptural point of view; at others it parts from the contributions and the esthetic of Dadaism, Surrealism, Conceptual Art, or Minimalism; at others, through a 11 kinds of Assemblies and Installations; and at yet others, from perhaps even more perverse or merely superficial positions—the majority—as a consequence of the backlash from what has been called postmodernism.

Nevertheless, the complex relations established between the «objet d'art» and the ideology dominant in current society—massive consumerism, materialism, assembly-line production, market research, standardization, etc.—are specially tense and contradictory.

However, in the area of design—and more concretely of furniture and everyday object design—a phenomenon has appeared which could be considered inverse. We refer to the designing (?) of objects which lack, or at least have a very reduced, functionality. Objects which in some cases have an exaggerated esthetic or decorative plus, or which, in other cases, are only the product of a speculative and/or experimental action or thought, much closer to a free artistic activity than to one of projectual and methodologic design.

These two inversely proportional phenomena have led to an undefined territory with vague limits that place many objects in an indefinite, unstable, and contradictory position between the world of art and that of design. A terrain where that which Baudrillard called «the culture of Image» plays the lead part.

15. Daniel Capella, «Entrevista con Alessandro Mendini», *ARDI*, n. 20, Barcelona, marzo-abril, 1991.

16. Jean Baudrillard, *op. cit.*, p. 18.

\* Diseño en catalán: *disseny*. Y además: combinación del prefijo de negación *dis*, y la voz catalana *seny* equivalente a 'juicio, ponderación, cordura'. (*N. del T.*)