

textos
Creación en la frontera
Ana Soler

textos

Creación en la frontera

Ana Soler

El presente escrito se vertebra en torno a dos preguntas siamesas, que plantean una sugerente e interesante cuestión sobre la función y el sentido de las cosas. Estas preguntas tienen que ver con el arte y el diseño, pero también, con las eternas inquietudes del ser humano a través de los tiempos, cuestionándose acerca del porqué y para qué de la existencia, las acciones del ser humano y las motivaciones que las impulsan.

¿Cual es tu sentido? le pregunta el arte al diseño, ¿cual es tu función? le pregunta el diseño al arte.

Sentido y función. Arte y Diseño. Este planteamiento de diálogo mutuo es el punto de partida escogido para profundizar en la simbiosis actual entre estas dos disciplinas.

El debate entre las diferentes especialidades de las artes plásticas y el diseño, es un hecho de plena actualidad. Esto se refleja tanto en el ámbito académico como en el profesional,

actuando la universidad como nexo de estos dos mundos; se trata, pues, de una cuestión que debe, cuando menos, ser objeto de debate y reflexión.

No obstante, cabría preguntarse si es necesario establecer tantas divisiones y categorías, tantos compartimentos, para expresar y producir obras. Quizás los seres humanos estén más cerca los unos de los otros de lo que se habitualmente se tiende a pensar; quizás las mismas paredes que los separan, al mismo tiempo que los unen y los convierten en vecinos, son más transparentes y porosas de lo que se autoimponen; y quizás esos mismos muros sólo se visualicen por otro tipo de intereses ajenos a esa esencia del ser humano antes referida, y que desgraciadamente tiene más que ver con el mercado y el sistema capitalista, que con otras cuestiones de ídolos dispares.

Parece haber un perpetuo movimiento pendular entre conocimiento, creación y clasificación.

Sandalias con estampados de Murakami para la firma Louis Vuitton.





Takashi Murakami, "DOB's March" [1995]. PVC y helio © Takashi Murakami/Kaikai Kiki Co., Ltd, 1995.

Los seres humanos piensan y trabajan clasificando cosas y, paradójicamente, clasifican en y por el acto de pensar y crear. Todo ello, simultáneamente, recuerda que cada clasificación o noción de clasificación, expresa un deseo de supervivencia antropológica que siempre ha acompañado al acto creativo.

Sin duda, una cierta especialización y un avanzado uso de las tecnologías asociadas a esa tecnicidad que tradicionalmente caracterizan al arte y al diseño, hablan de cómo los objetos producidos o fabricados por el hombre tienen la maravillosa habilidad de trascender a la propia materialidad para dar paso al pensamiento. Las funciones mágicas que posee la capacidad constructivo-creativa, confieren a esos objetos un status único que traspasa los límites físicos para contar historias, expresar deseos, realizar sueños, mostrar miedos.

Es sintomático ver como algunos artistas contemporáneos abandonan, paulatinamente, conceptos como unicidad o autoría, relacionados con el valor de lo hecho a mano, para produ-

cir piezas en colaboración con la industria y las nuevas tecnologías, con técnicos y equipos de especialistas que ejecutan dichas piezas. El artista piensa y otro u otros, producen. Al mismo tiempo e incurriendo con ello en una cierta paradoja, diseñadores contemporáneos postulan, defienden y producen piezas únicas, recicladas, ensambladas a mano, con firma de autor que potencien el valor de mercado de sus objetos y que frecuentemente exponen y venden en galerías de arte.

Todo ello responde a una manera singular de ver y entender el mundo. Una de las funciones principales de los artistas y creadores es hacer visible lo invisible, y en la reflexión sobre la cotidianidad está una de las claves de este pensamiento. Piezas de arte, trozos de vida, diseños de exclusiva naturaleza, sofisticada producción, con un valor simbólico que remite al pensamiento. Estos objetos, ordinarios y artísticos por igual, guiados por destinos intangibles, concentran vidas, acumulan historias, extendiendo su uso y su sentido de ser y estar.

Desde Duchamp, pero en el presente y con una significación diferente, lo cotidiano sale a los museos y las obras de arte se serían para introducirse en los hogares y convivir en el ámbito más íntimo, privado y familiar. Artistas como Murakami se cuelan en las vidas cotidianas con sus narraciones y personajes fantásticos. Esos personajes, que son los mismos que habitan formando parte de sus instalaciones y pinturas en el contexto de los museos y de las cifras vertiginosas de subastas y cotizaciones de arte contemporáneo, ahora pueden ser adquiridos y poseídos, reproducidos en prendas de ropa y artículos de merchandising que el autor integra en sus diseños. El término *superflat* acuñado por este artista japonés, pone de manifiesto que hoy más que nunca, la permeabilidad entre arte y diseño es un hecho. *Superflat* puede ser empleado para describir el profundo vacío de la sociedad de consumo japonesa, pero también con un sentido globalizado del vacío de la condición humana.

Murakami se postula a favor de esta visión plana del arte, entendida como un reflejo de la sociedad japonesa carente de criterio o profundidad, y de la progresiva infantilización del individuo posmoderno, que en ocasiones trata de quitar trascendencia a lo que hace, como si se tratase de un sinsentido. El concepto *Superflat* impone la dilución de los límites entre la alta y baja cultura, y proporciona una perspectiva crítica de la propia estructura del arte.

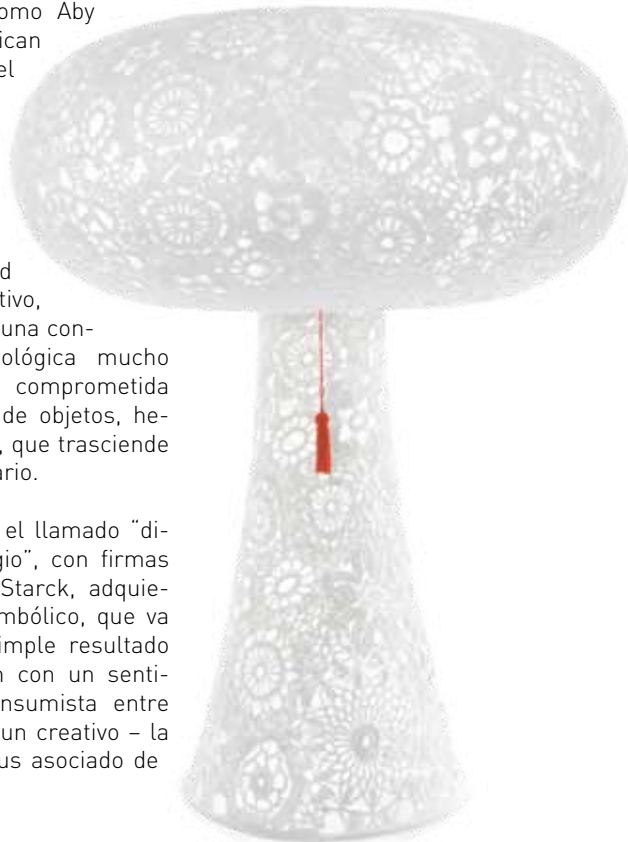
Los últimos años el diseño europeo ha estado marcado por una emergente generación de dise-

ñadores holandeses y belgas, que proponen una imagen reconocible común en la producción de objetos, liberados de esa funcionalidad asociada al tradicional diseño, y que coquetean con artes decorativas, tendencias kitsch y, en ocasiones, traspasan el sacrosanto límite de la obra de arte contemporáneo, sin más pretensiones que la de crear. En Milán, en el año 2007, Marcel Wanders revela su ambición, que sirve de manifiesto para otros muchos seguidores, y que se sintetiza en su intento por dar un cambio al diseño y al arte, democratizando tanto el medio como el producto.

Con anterioridad, sin recurrir a la Bauhaus, al futurismo o al cubismo donde la sociedad industrial emerge renovada, artistas como Martin Kippenberger o Marcel Broodthaers, o historiadores como Aby Warburg, critican la institución del museo como contenedor de arte que escribe la historia, para proponer una apertura en la diversidad del sentido creativo, de acuerdo con una concepción antropológica mucho más compleja, comprometida con un corpus de objetos, hechos y espacios, que trasciende al propio escenario.

En los años 80 el llamado "diseño de prestigio", con firmas como Philippe Starck, adquieren un valor simbólico, que va más allá del simple resultado de colaboración con un sentido y lógica consumista entre una empresa y un creativo – la marca y el status asociado de

Marcel Wanders, "Golden Crochet Light". Personal Editions (2007).



un nombre – sino también una idea de la retórica postmoderna del comunmente denominado “anti-diseño”.

Por otro lado, artistas contemporáneos como Pipilotti Rist, a través de piezas en video o instalaciones, dotan de un nuevo sentido a objetos cotidianos, extrayéndolos de su propia realidad. En la pieza *The Room*, la artista concibe una gigantesca salita de estar, con sofás, televisor, mesita y mando a distancia, pero todo ello hipertrofiado hasta alcanzar una escala 2:1. Así pues y de repente, una escena de la vida cotidiana, aparentemente sencilla y sin especial relevancia, compuesta con mobiliario y objetos diseñados con una funcionalidad concreta, se vuelve extraña y singular gracias al planteamiento de la artista.

El mobiliario y los objetos más rutinarios, aquellos más cercanos a la vida, son unos de los campos de investigación y de trabajo fundamentales de esta “creación en la frontera” que vehicula todo este discurso. Sillas insentables, zapatos voladores o lámparas imposibles delatan el mestizaje de esta producción. También invaden otros ámbitos como la moda, el diseño gráfico o editorial para que creadores interesados en este diálogo realicen piezas verdaderamente excepcionales. Muebles híbridos sin función práctica más cerca-

nos a poesías visuales, que invitan a la reflexión de lo cotidiano.

Y en esta cotidianidad ha de tenerse en cuenta un factor muy importante, que es el placer del contacto, el placer del uso, de la interacción diaria con el ser humano. El arte, en sus mausoleos, se hace inalcanzable, no sólo con respecto al valor monetario atribuido entre entendidos en subastas y demás foros especializados, sino porque rara vez se llega a tocar físicamente. Aun en su traslado al hogar y ámbito cotidiano, intentando evitar el mercado de masas, la barrera invisible de lo sublime enfría el aura.

La historia de la relación entre arte y diseño parece ser una historia de amor-odio. A lo largo de la misma es fácil constatar que ha habido múltiples uniones y desuniones, coqueteos, enfados y divorcios. Todas estas relaciones, siempre han tenido un efecto espejo que ha ayudado a evolucionar a ambos medios, con elementos comunes y elementos totalmente opuestos; la defensa de la calidad, la veracidad del planteamiento, la materialidad o la colaboración con los principios técnicos o industriales.

Sin embargo, es curioso reflexionar en cómo en los últimos años, piezas de diseño han invadido las galerías de arte y los museos, y cómo el público

Pipilotti Rist. “The Room” [1994].



consume estos objetos. Observando cómo, poco a poco, estas piezas únicas de diseño pierden su funcionalidad práctica, se constata que el origen de su estatus simbólico produce objetos de prestigio. Como no cabe por menos de suceder, el reconocimiento del diseño, al igual que el del arte, como un símbolo de buen gusto y cierto estatus social es algo que forma parte indivisible de la historia. En la actualidad el arte requiere de un *background* intelectual especializado para su consumo. De este modo, con esta desaparición de límites, el diseño, produciendo objetos de prestigio no funcionales, ha ganado adeptos dentro del mercado del arte, ya que al contrario que el arte contemporáneo *per se*, no necesita de un conocimiento previo, sino tan sólo buen gusto. El buscado estatus se adquiere de una forma similar que con el consumo del arte. De esta manera, el diseño sin función se convierte en un arte "simple".

No obstante, si se parte del principio básico comúnmente aceptado por la sociedad, donde el diseño es el encuentro entre la belleza y la funcionalidad, y que es precisamente esa funcionalidad la que la separa de los objetos de Arte, cabría preguntarse de nuevo, ¿Es posible considerar la sensibilidad, la emoción, la inquietud o el placer que proporciona un objeto de arte como una función válida?

Esa función cerebral de lo creativo hace que la inutilidad de lo útil y la utilidad de lo inútil se mezclen en una alquimia del día a día, que habla de algo más complejo que la potencial conexión entre arte y diseño: objetos con sentidos y funciones

inesperadas, que en nuevos contextos crean diferentes lecturas, situaciones y relaciones. Éstos se sitúan en un mapa extraño con otras dimensiones, construyendo nuevas sincronías en este mundo anacrónico dominado por un sistema, a menudo, sumamente contradictorio.

Así pues, al hablar del objeto caprichoso a medio camino entre arte y diseño, que artistas y diseñadores producen para conmover, para expresarse, para llevar a los entornos cotidianos, preguntas, ideas y reflexiones... ¿acaso importa cómo se les denomine?





Philippe Starck, "Juicy Salif", Alessi (1990).

Grupo de investigación

dx5 - digital_&_graphic_art_research

Departamento de Dibujo
Facultad de Bellas Artes de Pontevedra
Universidade de Vigo

Director e investigador principal

José Antonio Castro Muñiz

Codirección y Coordinación

Ana Soler Baena

Línea de investigación

Creación e investigación en la frontera

Título

At the Edge. Creación en la frontera.

Financiación

Ministerio de Ciencia e Innovación
Xunta de Galicia
Consellería de Educación e Ordenación
Universitaria
Consellería de Economía e Industria
Plan Galego Investigación, Desenvolve-
mento e Innovación Tecnolóxica IN.CI.TE
Departamento de Dibujo - Facultad de
Bellas Artes
Vicerrectorado del Campus de Ponteve-
dra / Vicerrectorado de Investigación
Universidade de Vigo

Libro

Diseño y maquetación

Ana Soler Baena
José Andrés Santiago Iglesias

Traducciones

José Andrés Santiago Iglesias

Impresión

Nino Centro de Impresión Digital, S.L.

ISBN

978-84-939257-2-7

D.L.

C 2610-2011

Imagen de la cubierta

José Andrés Santiago Iglesias

Contacto

dx5 - digital_&_graphic_art_research
Rúa Maestranza 2, 36002, Pontevedra
Tel: 986 801 800
grupodx5@gmail.com

copyright

© de los textos: los respectivos autores
© de las imágenes: los respectivos autores
© de la presente edición: los respectivos autores

La presente publicación es una obra didáctica, de tirada reducida y con fines divulgativos. El propósito de las imágenes que aparecen reproducidas en la misma no es otro que el de apoyar los textos de los respectivos autores. Las ilustraciones reproducidas en el presente libro se emplean a título de cita bajo al amparo del derecho de cita establecido en el art. 32 de la Ley de Propiedad Intelectual, para su comentario y para ilustrar el trabajo de investigación realizado por los autores de la presente obra, que versa sobre el arte y diseño contemporáneos. Todas y cada una de las imágenes reproducidas son propiedad de sus respectivos autores.