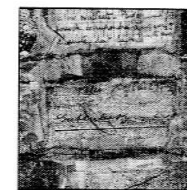


# **Diseño industrial: arte implicado**

---

**Wenceslao Rambla**  
*Universidad Jaime I, Castellón (España)*



*"Por diseño industrial hay que entender... un proceso de formación estética que en colaboración con la ciencia, la tecnología, la ingeniería y otras disciplinas, se integra en la preparación y desarrollo de los productos y conduce a la optimización de los valores de uso, según unas exigencias estético-culturales de nuestra sociedad y según las condiciones técnico-económicas de la producción industrial..."*

M. Kelm

*"La dedicación a la teoría del diseño significa ocuparse también de las nociones que sirven de soporte al proceder metódico o al concepto creador. Finalmente esto implica, asimismo, ocuparse de filosofía"*

Bernhard E. Bürdek

# I

Si bien es cierto que el componente utilitario que entraña el diseño industrial y su particular metodología constructiva lo alejan de las artes tradicionales, hasta el punto de comportar una autonomía propia, no es menos cierto que el componente estético del diseño constituye un nada despreciable aspecto que los vincula —a éste y a aquellas— de alguna manera. Pero esta manera no es algo baladí como algunos pudieran pensar, dado que el grado de funcionalidad o adecuación de la forma objetual a las exigencias de su función, aun siendo fundamental, no es, actualmente, el único requisito válido, ya que un artículo de los pertenecientes al diseño de productos o concerniente al área del diseño visual, por no mencionar el de interiores, *packaging*, o bien los relativos al problemático, difícil, controvertido, pero no menos necesario en este fin de siglo de cual es el *environmental design*, requiere que su satisfacción presente —como bien nos recuerda Gillo Dorfles— un requisito de agradabilidad formal que, junto a las características de funcionalidad, serialidad, economía de costos, facilidad introductoria en el mercado, etcétera... le haga competitivo frente a otros de su misma "especie" ya existentes.

Así pues, la estética, entendida como reflexión sobre determinados objetos capaces de suscitar en nosotros peculiares sentimientos y juicios de belleza, sublimidad o fealdad, no casaría mal con las ideas postuladas a lo largo de este ensayo. Estas ideas pretenden dilucidar la relación existente entre un pensamiento más detenido sobre qué es la belleza y algo que perceptivamente podamos aprehender (y cuya indagación no responde a criterios de logicidad, ni normatividad moral, sino a algo en lo que la impactación afectiva y, por eso, eminentemente subjetiva, tiene mucho que ver), y su virtual vinculación con ese plano o dimensión denominada *tekné*. La cual, si en un principio pudo servir como criterio para distinguir lo que era artístico de lo que era artesano —según se decantaron los que se valían de aquella como medio para desarrollar su creatividad expresiva, o bien, fuera demostración de una habilidad exclusiva y excluyente—, con el tiempo<sup>1</sup> ha evolucionado hacia un tratamiento muy definido, con la mecanización e industrialización aplicadas al proceso configurativo del objeto. Las reasignaciones de fines (no sólo de índole utilitaria, sino también de prestigio social), así como la apreciación de aquella clase de potencialidad por la cual podría argüirse —tal como se ha especulado en otros contextos y épocas según diversas teorizaciones— si reportaba un desinteresado placer, han venido a conjugarse en una serie

1. Es decir, según la dinámica social y sus modos de aflorar y de plasmarse en el plano material-económico: bienestar, solidaridad interclasista de bienes; o, por el contrario, subyugación de sociedades tercermundistas al imbuir el empleo de objetos de consumo devenidos en "objetos de deseo", ya que sus necesidades básicas estaban cubiertas con menor costo, mediante materias naturales de su entorno, suficientes y hasta antropológicamente más convenientes para la satisfacción de aquéllas.

2. Estrada, D., *Estética*, ed. Herder, Barcelona, 1988, p. 26.

de concreciones denominadas más recientemente como de "diseño" —el cual parece representar el *trait d'union* entre el mundo del arte y el de la tecnología— y de las cuales se discute, a lo largo de diversos momentos de su todavía corta historia, lo siguiente: a) Si son las razones pragmáticas las únicas que condicionan la conformación del objeto, enser o instrumental. b) En qué medida la funcionalidad puede o no constreñir la capacidad generadora de efluvios estéticos en la "relación" objeto-usuario. c) De qué manera las condiciones materiales (entendidas como nuevas materias descubiertas por la industria) pueden modificar la posible expresividad artística en/de la pieza. O d) hasta qué punto los aspectos formales son capaces de provocar, encaminar o guiar determinadas innovaciones o mejoras técnicas. Cuatro consideraciones que no dejan de recoger o contradecir, ciertamente, algunos enfoques que la sociedad manifiesta como modo de entender una serie de opiniones relativas al gusto.

Alejados de la estética tradicional —nucleada ontoestéticamente en el tema de la belleza, cuya idea giraba en torno de una ejemplaridad modélica—, y centrados en las características aparienciales de los objetos y en las reacciones que provocan en los receptores, y —como señala David Estrada— siendo conscientes de cómo a partir de Kant los grandes pensadores harán de la Estética un campo obligado de sus reflexiones, la nueva disciplina se verá involucrada en las grandes cuestiones de la filosofía, el arte, la psicología, la sociología y hasta la política; poniéndose así de relieve el carácter omnicomprensivo y universal de su contenido.<sup>2</sup>

En un recorrido que vaya desde la formulación de lo artístico como imitación de modelos ejemplares captados por la mente, hasta la afirmación de que lo que se contiene en toda obra capaz de sus-

citar sensaciones de belleza es una imitación de las ideas que el propio artista ha proyectado, pasando por numerosas interpretaciones del concepto de "mímesis", hay trazada toda una historia en la que las definiciones sobre la *belleza* han ido dejando paso a las definiciones sobre *lo bello*; la diferencia es, por tanto, notable. Al hablar de *lo bello* —en la línea de pensamiento de Mirabent— contraemos la cuestión a dominios claramente asequibles, alejados de la belleza arquetípica o belleza "en-sí". *Lo bello* equivaldría, por tanto, a cosas bellas, acomodándose así su nivel a nuestra escala: la humana, la cual usa objetos múltiples, diversas piezas donde lo bello —multiforme y polifacético— se nos presenta como cualidad *sensible, perceptible, real*.<sup>3</sup>

Con Baumgarten, la Estética descendió de las alturas para pasar a concretarse. Más aún: desde un punto de vista estrictamente antropológico, los problemas superiores del *verum*, del *bonum* y del *pulchrum* se han desplazado, desde su entidad abstracta, hacia la concreta realidad de las cosas verdaderas, de las cosas buenas y de las cosas bellas, entre las cuales se mueve nuestra existencia. Así, "si aquellas esencias eran consideradas como un necesario soporte ideal de toda valoración metafísica, estas realidades, *hic et nunc*, nos imponen urgentes exigencias vitales".<sup>4</sup>

## II

Desde esta composición de lugar y sin enzarzarnos, por ahora, en cuestiones tan controvertidas como importantes, como por ejemplo, la variada terminología heredada del pasado que ha llevado, a unos, a hacer del arte el tema específico de la estética, aduciendo que el término *belleza* comporta una significación demasiado vaga, y a otros, en cambio, a desconfiar del concepto de arte, término que po-

día designar cualquier forma de habilidad, etcétera, baste decir, por el momento, que "*arte y belleza* no son cuestiones aisladas: es precisamente por su enraizamiento en el 'objeto' estético, por lo que *lo bello* se nos hace cuestión estética".<sup>5</sup>

Estoy, por tanto, de acuerdo con el profesor Estrada en que no ha sido positivo para nuestra disciplina —la Estética— la separación entre arte y belleza, pues ha desposeído a ésta de una fundamentación objetiva, situándola en unas vaporosas alturas de pensamiento rayanas en la pura ficción.<sup>6</sup> Será, por tanto, desde el *objeto* ya dado o acción ejecutada —artefacto (obra de arte como pieza o como *performance*) o natural (obra de la Naturaleza)— como entenderemos el punto de partida para nuestra reflexión sobre el "objeto" estético. Si bien, dada la peculiaridad de lo que estamos tratando en este ensayo; nos hemos centrado obviamente en los realizados por mano humana y que quedan plasmados en un objeto-pieza material.

Así pues, si desde siempre se han intentado aclarar cuáles sean las causas y las obras que nos han permitido experimentar cierta *especial* clase de sentimientos e hilvanar juicios calificados como de "estéticos", no hay ningún motivo que nos impida, más bien al contrario, continuar indagando hasta constatar cómo en las eras industrial y cibernética —y muy acentuadamente desde principios de la anterior década como final de siglo anticipado—, además de las *tradicionales* piezas artísticas como las pinturas y las esculturas, amén de tan ex-

3. *Ibid.*, pp. 26-27.

4. *Ibid.*, p. 27 (Estrada cita Mirabent, F.: *Memoria*, Biblioteca de la Facultad de Filosofía, Universitat de Barcelona, p. 9).

5. *Ibid.*, p. 39.

6. *Loc. cit.*

celsas como polémicas construcciones arquitectónicas y planificaciones urbanísticas que podemos contemplar y valorar, surge, con una pujanza jamás vista antes, un universo de productos, elaboraciones y adminículos etiquetables genéricamente de "objetos de diseño". Elaboraciones en cuyo desarrollo y evolución posteriores se puede atribuir, sin duda, un destacado papel a las vanguardias artísticas europeas, en la medida en que incidieron energicamente en los pasos anteriores al hoy.

Como bien sabemos, las vanguardias históricas constituyeron en su tiempo un fuerte revulsivo para el arte y la cultura en general. Con el paisaje de fondo de la Primera Guerra Mundial y una Revolución Comunista que trastocaría los esquemas ideológicos de nuestra sociedad, diferentes tendencias artísticas y filosóficas se sucedieron vertiginosamente, y fue la pintura —como señala Isabel Campi— la que marcaría la pauta al resto de artes visuales como pocas veces se ha dado en la historia de Occidente, influyendo —radicada y transitando a lo largo de los sucesivos *ismos*— en cualquier disciplina plástica, entre las que cabe contar el diseño.

En el sustrato de todos estos movimientos vanguardistas existe —como mantiene la mencionada autora y diseñadora— la creencia en la posi-

bilidad de un arte moderno capaz de expresar la civilización y la sociedad industriales de una manera ideal y universal. Más aún, parece que la inclinación hacia las poéticas donde privaban la abstracción y el interés por experimentar y extraer todo su jugo a las formas geométricas, encarnaba el deseo de suscitar ciertos ideales —como los platónicos— que tanta coherencia habían dado a la civilización griega. Pero con el advenimiento de la máquina, los procesos a que ésta da lugar van penetrando en el subconsciente del artista, el cual ya no podía apartarse de la realidad que *ahora* se le ofrecía: empieza así a afirmarse una estética "moderno-mecánica" que establecerá un nuevo universo formal inspirado en la técnica.<sup>7</sup> O "estética mecánica" en palabras de Theo van Doesburg, uno de los más destacados representantes del grupo holandés "De Stijl", o "estética técnica" en terminología de los históricos del movimiento constructivista ruso.

El diseño, como actividad proyectual desarrollada como tal durante este siglo, adquiere carta de naturaleza cuando las industrias de bienes de consumo toman conciencia de la importancia que para los ciudadanos tiene el aspecto formal de los productos. Se puede resaltar en este sentido, como un hito paradigmático, la filosofía de la *Bauhaus*, cuyo nuevo estilo —o *Maschinenstil*— "exhibirá la más completa identificación de *forma*, *función* y *uso* dentro de la compleja red de conexiones en la que se inserta la existencia humana".<sup>8</sup> Y eso —aun dentro de la pretensión de armonizar estética e industria que la Escuela se proponía, eliminando la escisión "formación teórica-instrucción práctica" en el taller— a pesar de propagaciones interesadas que llevaban a identificar cualquier cosa geométrica, hecha de materiales modernos, aparentemente funcional y de moda, con el llamado estilo *Bauhaus*.

Estilo, con todo, que Walter Gropius nunca dejó de negar su existencia, aunque aquellas asociaciones interesadas lo dejaran estupefacto. Así mismo conviene recordar, con Whitford, que Gropius siempre subrayó que lo que la Escuela trataba de desarrollar no era una identidad visual uniforme, sino una actitud hacia la creatividad con el propósito de producir variedad.<sup>9</sup>

No se trata aquí —como tampoco ha sido nuestra intención valorar la producción industrializada de los desarrollos proyectuales de *Bauhaus* en su época— de abordar la evolución tecnológica, ni tampoco la competitividad comercial de los objetos diseñados, sino de desgranar algunas notas, desde nuestra óptica de estetas, dada la importancia que otorgamos a la creatividad en el binomio "funcionalidad-esteticidad"<sup>10</sup> y teniendo en cuenta que, bajo diferentes epítetos, siempre subyace una tensión diversamente explicitada entre una intención más funcionalista y otra más esteticista, con sus consiguientes secuelas maximalistas: de entender sólo el diseño como un fenómeno social que atender, o bien, como exclusivo énfasis diletantista-formalista del susodicho binomio, desvirtuando, por

tanto, el más o menos generalizado concepto actual de diseño industrial. Al menos del concepto de diseño que combina con rigor la creatividad y fantasía con la inventiva e innovación técnica.

### III

Por consiguiente, además de lo ya expuesto, convendría perfilar una tríada de conceptos muy pertinentes, cuya terminología se suele intercambiar confusa e imprecisamente demasiadas veces. Me refiero a los de "figura", "forma" y "diseño"; sin olvidar que la palabra "forma" ni en filosofía ni en estética mantiene univocidad, ni pasar por alto cierta costumbre de asociar "diseño" a "dibujo".<sup>11</sup> Y, por otra parte, también parece oportuno revisar históricamente el concepto de belleza. Especialmente en aquellos casos proclives a admitir su interrelación —interdisciplinariedad, diríamos hoy— con otros campos y enfoques.

Así pues, si bien reconocemos cualquier objeto percibido por su "figura" (*morfé* = aspecto externo, contorno), ésta no se identifica sin más con su "forma" (*eídos* = aspecto interno, estructural), aun-

7. Campi, I. *Historia del disseny industrial*, Ediciones 62, Barcelona, 1987, p. 81. Técnica que, por otra parte, a mediados los años ochenta se ha vuelto muchísimo más compleja cuando, en palabras de Tom Mitchell, se está en la transición de una metodología del diseño mecanicista a otro posmecanicista con la aparición y peso creciente de la microelectrónica, la cual ha llevado a un nuevo expresionismo creativo en el diseño (Bürdek, B.E. *Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño industrial*, ed. Gustavo Gili, Barcelona/México, 1994, pp. 119).

8. Estrada, D. *Estética*, ed. Herder, Barcelona, 1988, p. 131.

9. Whitford, F., *La Bauhaus*, ed. Thames & Hudson/Destino, Barcelona, 1991, p. 198.

10. Y que de acogernos al planteamiento semiótico de Jan Mukarovsky sobre la Estética —cuyo punto principal consistía en la sustitución de la idea de belleza por la de función— podríamos hablar, haciendo uso de la terminología empleada en su tipología de las funciones, de "funciones prácticas-funciones estéticas".

11. Sobre eso, es significativa la aclaración de Dorflès al hablar de cómo debe ser considerado un diseñador: "...Precisamente con el fin de recalcar la distinción del "diseño" (en el sentido inglés del "design", contrapuesto al "drawing", que es el dibujo artístico, diferente de cualquier elemento de proyectación), debemos considerar al diseñador como un proyectista del objeto que se ha de producir industrialmente, e inclusive como un planificador del mismo proceso productivo..."; "...al diseñador industrial le compete una tarea bastante más completa e importante que la de "estilizar" una forma determinada, a saber: la de revestir de superficies apropiadas y nuevas un mecanismo cuyas características vita-

les ignora..."; "...es ciertamente concebible que, valiéndose de las informaciones obtenidas de los técnicos y expertos, pueda proyectar objetos aunque no haya penetrado por completo en sus requisitos científicos". En Dorflès, G., *El diseño industrial y su estética*, ed. Labor, Barcelona, 1968, pp. 105 y 107. Y como cosa distinta, volviendo la mirada en el tiempo, recordemos el "disegno" artístico por el que los renacentistas, aunque atendieran las formas de la naturaleza en sus obras, lo hacían sin renunciar a su propia aportación personal. "Diseño", entonces, como "dibujo" y desarrollo creativo en su formalización.

12. En un contexto estético una determinada figura puede convertirse en algo más: en una forma artística, cuando ha de servir sólo como información de un cosa a través de su aspecto externo, así como de su función utilitaria; opera como un elemento plástico de una determinada composición, adquiriendo, al integrarse en ese orden cualitativamente distinto una nueva significación.

que aquella —la “figura”<sup>12</sup>— presupone la “forma” que garantiza esencialmente la realidad del objeto que visualizamos por su figura, la cual tiene además la virtualidad de indicarnos, casi siempre, para qué sirve el objeto en cuestión. Ejemplo: la configuración (*shape*) de una botella, un hacha o un flexo —o los “famosos” cubo de basura y armadura a los que se refería Sócrates—, no sólo se nos presenta como posibilidad identificativa de tales objetos, sino también de conocimiento de cuáles sean sus respectivas funciones.

Cuando, por otra parte, la forma así entendida (*shape*) deja de encerrar un propósito utilitario (el que sensiblemente nos manifestaba su *configuración*), podemos pasar a considerarla como forma (*form*) “artística”. Ello no implica —con Dewey— que esta forma no guarde relación con el “diseño”, ya que con este término no sólo se pretende significar la finalidad (propósito) para la que se proyectó un utensilio, sino también la “disposición” o “composición”.<sup>13</sup> De manera que el diseño de una casa será el plano que regirá la edificación; el diseño de una pintura vendrá dado por la íntima articulación de sus elementos plásticos. Pero mientras en una casa hay unos espacios/habitaciones distribuidos según una “disposición” (*arrangement*) entre los mismos y cuyo ordenamiento aparece previsto en el diseño-plano que hemos de ir considerando (tales espacios) uno a continuación de otro, para después volver a reconsiderarlos a fin de captar su

interrelación y así el sentido total de la obra-edificación, en una obra de arte la articulación de los diversos ingredientes o agentes plásticos que en ella intervienen se nos presenta en total inmediatez bajo la unidad,<sup>14</sup> aunque después de dicha experiencia directa e integral podamos efectuar un análisis compositivo e interpretación (personal) de nuestra singular experiencia estética ante la pieza artística en cuestión, pero siempre sin reducir composición a mera disposición gregaria de elementos. En resumen: “Para entender el diseño de una complicada pieza de maquinaria, tenemos que saber a qué finalidad se destina esa máquina y de qué manera se integran sus diferentes partes para el logro de tal fin. El diseño es algo que se sobrepone a unos materiales que, de suyo, no poseen tal finalidad”,<sup>15</sup> en cambio cuando “figura” y “diseño” dejan de operar según una finalidad concreta se convierten en “forma artística”.

También en la distinción que hace Arnheim entre “figura” y “forma”, la primera nos informa de la naturaleza de las cosas desde su aspecto exterior (*morfé*), y la segunda, va más allá de la función práctica de las cosas: “en su dimensión artística, la figura se desentiende de su funcionalidad utilitarista y se cierra en un ámbito específico de contenido; se convierte en forma artística”.<sup>16</sup>

Por otra parte, Gillo Dorfles, desde la afirmación —encontrada en Langer, Morris y Cassirer— según la cual la obra de arte debe considerarse como “simbólica del sentimiento humano”, trata de examinar la importancia del elemento simbólico que hay en la base misma de numerosos objetos de diseño industrial; simbolismo identificable, por tanto, con la funcionalidad de dicha clase de objetos. Desde este enfoque se refiere, pues, “a aquella propiedad por la cual el objeto es abocado y aun destinado, desde su proyección, a ‘significar su función’ de un modo

totalmente evidente a través de la semantización de un elemento plástico capaz de poner de relieve el género de figuratividad que, de vez en cuando, sirve para indicarnos la función característica del objeto”.<sup>17</sup>

El atender a fricciones o puntualizaciones desde distintos ángulos y diversos momentos en/sobre el *assamblage* conceptual y la resolución técnico-material de dicha tríada —“figura”, “forma” y “diseño”—, como también de las subsiguientes experiencias intelectuales, práctica o estética, no siempre resulta fácil de conseguir o consensuar, ya que, por ejemplo, si un pintor de caballete puede permitirse el lujo de ejecutar una obra con total subjetividad y sin preocuparse del recipiendario, el diseñador ha de establecer entre éste y su propio gusto y libertad expresiva algún tipo de compromiso. Compromiso del que muchísimas veces tampoco en la práctica queda exento el pintor, el escultor o el arquitecto; este extremo lo podemos verificar, sobre todo, en los grandes encargos: un fresco para el *hall* de un rascacielos, un mural simbólico alusivo al destino (idea) dado a un determinado edificio institucional, cierto conjunto escultórico que perpetué una particular efemérides en un concreto espacio urbano asignado, un emblemático auditorio o palacio de la música, un singular edificio para museo de arte contemporáneo, etcétera... En estos

y en numerosos casos similares, el artista ha de asumir, a la hora de plasmar su creativa ideación, diversos condicionantes o “límites”, aunque sean espaciales, materiales o contextuales, sin que por eso le neguemos *a priori* la artisticidad a sus resultados.<sup>18</sup>

Así pues, no son esa clase de “límites” lo suficientemente determinantes como para anular la subjetividad expresiva de un artista pintor o escultor. En cambio, ahí es donde pone la frontera entre arte y diseño el famoso arquitecto y diseñador italiano Massimo Vignelli, cuando afirma: “Las limitaciones son las que configuran el proyecto. Sin estas limitaciones no existirían los problemas. En la naturaleza del diseño ha de haber limitaciones. Esa es la diferencia con el artista que es completamente libre... Sin límites no se puede diseñar porque entraríamos en la arbitrariedad completa, ¿no?”.<sup>19</sup> Vignelli admite que no se le considere, por tanto, un artista, aunque afirme absolutamente que la palabra *creación* convenga a ambos. El matiz conceptual del término estaría, más bien, en que para el diseñador crear sería resolver un problema que viene de fuera, de lo externo, del cliente; y para el artista el problema sería interno y únicamente él lo va a poder resolver... en el proceso —añadiría yo— expresivo-formal de un *contenido*.<sup>20</sup> Vignelli también sostiene que la razón de ser del producto es servir, y de entre las funciones que ejemplifica apun-

13. Estrada, D., *Estética*, ed. Herder, Barcelona, 1988, p. 373.

14. *Unidad* como total integración de los elementos plásticos intervinientes mutua o recíprocamente necesitantes. Lo cual no contradice la consideración de la obra de arte bajo la forma más usual e igualmente consistente de “variedad en la unidad”.

15. *Ibid.*, p. 373.

16. *Ibid.*, p. 383.

17. Dornes, G., *El diseño industrial y su estética*, ed. Labor, Barcelona, 1968, p. 47.

18. Hasta puede que tampoco sea negativo, para dejar intacto el estatus de artisticidad de una realización, cierta limitación o directriz de “contenido”. Así podríamos considerarlo (dentro de la línea argumental de A. D. Dondis cuando, en su obra *La sintaxis de la imagen* (edit. Gustavo Gili, Barcelona, 1985, p. 18), apunta, en ciertos casos, la conexión sin fricciones entre subjetividad en el gusto del diseñador y la función del objeto diseñado), por ejemplo, en las pinturas murales del románico, el propósito

de las escenas era atender la necesidad de explicar visualmente pasajes y misterios sagrados a un público mayoritariamente analfabeto. Misión no incompatible con su categorización como creación artística, cuya valoración, en cualquier caso, se efectuaría desde criterios compositivos o inherentes a la intrínseca significatividad plástica de la obra. *Op. cit.*

19. Sala, M., “Entrevista con Lella y Massimo Vignelli”, *Ardi*, Barcelona, 1991, núm. 24, noviembre-diciembre, p. 113.

20. Que no ha de entenderse, necesariamente, como “referencia exterior a la propia obra”, ni mucho menos.



ta aquella que hace que un objeto sea apreciado. Y acaso el hecho de ser apreciada, valorada o estimada no es una de las *pretensiones atractivas* de una pieza artística que *ahí dada* —y una vez desligada de su autor— se comporta como un ente *quasi* autónomo, propiciador de satisfacciones frutivas en la experiencia estética de cada posible receptor?

Por otra parte, desde que se constató la utilidad de los planteamientos semióticos para numerosas disciplinas, entre ellas el diseño, se vio que no sólo el diseñador era el único “protagonista” del proceso emisor-receptor de un producto, sino que siendo ciertamente agente fundamental como emisor de un determinado mensaje (función del producto), el proceso ya no podía entenderse unidireccionalmente, dado que el receptor (usador) era susceptible de ser estimulado diferencialmente, es decir: que un diseño puede suscitar diferentes asociaciones en el receptor, las cuales pueden incitarle (comunicación positiva) o desmotivarle (comunicación negativa) en la adquisición, uso y disfrute del objeto o producto de que se trate.<sup>21</sup> De ahí que podríamos establecer cierto paralelismo con el concepto de “opera aperta” de Umberto Eco, de manera que al igual que en la interpretación de la obra de arte contemporánea, también el diseño, por su dimensión semiótica que va más allá de su función práctica, está en disposición de ser entendido de un modo amplio.

21. Es el caso de algunos de los objetos de Helga y Hans-Jürgen Lannoch en el campo de los aparatos audiovisuales, que presentan un aspecto exterior claramente alusivo a formas naturales sensuales y en cuya configuración se le otorga una factura patentemente escultórica, de modo que presentan este doble carácter de forma escultórica y funcional. Tengamos en cuenta, además, que en la era de la microelectrónica la forma ya no engloba o tapa un mecanismo contundente, sino que ha de servir, como nos recuerda últimamente Dorfles, para rellenar un “espacio”.

Por otro lado, no es extraño, más bien al contrario, que un artista haya dado pie, con sus creaciones, a brillantes ideas para diseñar una colección de tejidos, elementos modulares urbanísticos, soluciones constructivo-plásticas para los más insospechados artilugios domésticos..., por no nombrar las numerosas tipologías compositivas que se encuentran en la base de no menos numerosas estrategias del diseño gráfico. Y desde la vertiente del diseñador puro (especificidad profesional) no es infrecuente que una forma fantasmiosa se considere idónea para conjugarse con cierta *species* de dispositivo mecánico, e incluso que éste vea *optimizada* su función —siguiendo aquel “potencial” de formalidad subjetiva— poniendo en duda el categórico aforismo (por otra parte no siempre bien interpretado por los funcionalistas) de L. Sullivan “la forma sigue la función”. De manera que, sin negar que este aforismo se cumple en innumerables ocasiones —la esbeltez de un *skyrocket*, la fusiforme configuración de un submarino nuclear, el aspecto de arácnida arquitectónica de una estación espacial, el estilizado y flexible banco electromecánico de un dentista... que evidencian, sin duda, cuán grande es la adaptación de la forma a la actuación ulterior del producto—, no por eso deja de ser verdad que, confrontando artefactos como los mencionados —y muchos otros— con sus precursores (de haberlos), comprobaremos tanto el avance-guía tecnológico como el estilístico y, en algunos casos, viceversa. Más aún, si ignorásemos o pusiéramos entre paréntesis su practicidad inherente (ejercicio bastante fácil de hacer actualmente en muchos de estos artilugios) pasarían por llamativas esculturas de insólita belleza. Lo cual, el resaltar su potencial de artisticidad, no significa, desde luego, abogar por el formalismo histórico frente a la creación funcional, ni tampoco aplaudir la arbitrariedad formal

en que han caído algunos autores que parecen haberse desligado del proyecto industrial, al que el diseño está vinculado por naturaleza, como ciertos diseñadores del movimiento postmoderno presentando, por ejemplo, cubiertos nada prácticos para cumplir satisfactoriamente con su cometido, o teteras sin ningún sentido de la utilidad ni de la ergonomía, aun cuando, eso sí, sean de una originalidad fuera de toda duda.<sup>22</sup>

#### IV

He considerado, pues, conveniente haber prestado atención a este entramado conceptual, con las apreciaciones o aportaciones que otros pensadores hacen para su enriquecimiento; partiendo de estas reflexiones sería razonable abordar otras cuestiones del ámbito del diseño de objetos industriales, cuya iteratividad no está reñida con el cociente estético de la pieza,<sup>23</sup> dado que se cuenta con la inherencia de este cociente o carga estética en el propio objeto de diseño desde su inicial *proyección*. Proyección previa a la intervención del artífice a lo largo de los subsiguientes pasos del proceso industrio-mecánico en sentido estricto. De manera que en vez de hablar de una aplicación artística a los productos industriales, se trata, realmente, o por lo menos muchos así lo entendemos, de un *arte implicado* (cualidad estética) ideado desde el primer instante en que se conciben tales objetos industriales pensados para resolver, mediante su operabilidad, unas determinadas necesidades humanas. De no creer ésto y sostener que entre el trabajo técnico y el creativo hay una antagónica división, estaríamos apostando y regresando al puro modelado, a la aplicación más o menos superficial de una formalidad artística (“dar forma al caparazón” en palabras de Giedion) y, por consiguiente, a

seguir entendiendo la disciplina como mero *styling*.

Asimismo, no hemos de olvidar —insisto— cuando apelamos a la “forma” como factor estético del diseño, su intrínseca significatividad plástico-compositiva, aun reconociendo que detrás del propio vocablo “forma” —en su justa acepción de clave artística— concurren complejas implicaciones relativas a la percepción (organización, principios generales extraídos de la experiencia, diversos planteamientos para su análisis, diferentes teorías explicativas en simultánea vigencia a veces...), así como distintas querencias que desde una teoría del gusto nos obliga, a pesar de lo que ya he expuesto, a hacer gala de finas matizaciones.

Sea como fuere parece que, en las siempre polémicas relaciones arte-vida, los considerandos estéticos de los productos así concebidos pueden ser tenidos, en gran medida, como un deseo de aportar a la cotidianidad de las gentes no sólo los factores de funcionalidad y ergonomía para la resolución de problemas concretos, sino también el de integrar la conformidad personal del sujeto capaz de atribuir belleza a un objeto. Y si las formas creadas se despliegan como muestrario en el tiempo, guiado —como praxis artística— “por una innovadora voluntad de forma, lo que Schiller denominaba *Formtrieb*”,<sup>24</sup> ¿será posible la extinción del arte no porque deje de tener sentido, sino precisamente —como profetizó Mondrian— porque llegue a formar parte de la vida de cada día? Y que, dejando aparte las inquie-

22. Al respecto es muy ilustrativo el capítulo “El útil inútil” del libro de Aicher, O., *El mundo como proyecto*, ed. G. Gili, Barcelona/ México, 1994.

23. Como un grabado calcográfico que no deja de ser considerado obra de arte por el hecho de haberse concebido para ser seriado.

24. Maldonado, T., *El futuro de la modernidad*, Júcar Universidad, Madrid, 1990, p. 39.

tudes místicas del pintor, podríamos decir con palabras propias: *"vida que quedará transformada y enriquecida por el arte"*; intercambiando la idea de vida cotidiana por la de *"conjunto de objetos que definen un entorno haciéndolo digno de ser vivido al facilitar una calidad de vida, no tanto o sólo medible en parámetros economicistas sino humanistas y, por tanto, estéticos"*.

En definitiva, aunque —como mantiene Heskett— la primordial función del diseño industrial "ha sido la de aplicar la tecnología a través de formas accesibles y comprensibles para el máximo número posible de personas"<sup>25</sup> (compromiso social), el diseño tiene mucho de arte, ya que si bien la tarea creativa relacionada con la invención y definición de formas (autonomía del autor) no se identifica con el proceso mecanicista por el cual éstas van adquiriendo una configuración concreta, aquella tarea sí ha quedado implicativamente integrada en la fase de proyectación del objeto.

Finalmente, cabría apuntar siquiera la necesidad —cada vez más perentoria— de un comprometido enfoque ético-social, que ampliado podría —después de la ya incontestable admisión de la Naturaleza como infraestructura vital

de la sociedad— incluir la problemática intitulada *"eco-etic"* por Vignelli<sup>26</sup> también en este terreno, al advertir la obsolescencia no sobrevenida por el normal transcurrir temporal del uso, sino por una prede-terminada vigencia incorporada al mismo —calculada efimeridad de la moda— por no subrayar la inadmisibilidad del más salvaje mercantilismo. Todo lo cual choca con la toma de conciencia de un mundo de recursos materiales limitados —muchos no renovables— sometido a una brutal contaminación medioambiental, y que exige audaces innovaciones de reciclaje<sup>27</sup> para lo cual, como dije al principio, jugarán un importante papel las nuevas materias naturales, tanto como reto para demostrar la creatividad y optimizar una función, como para cumplir con nuestra responsabilidad ecológica.

Y si a la crisis energética y de reconversión industrial del último tercio de siglo, añadimos la crisis o fuerte cuestionamiento —por otra parte a veces acrítico— de valores socio-morales, no nos puede extrañar el marcadamente diversificado énfasis que actualmente se pone —desequilibrando su interrelación— ya en la función utilitaria, ya en la simbólica o bien en la estética de los objetos de diseño. En definitiva, el binomio utilidad y belleza,

o estética-diseño comporta una serie de conexiones y complicaciones, la problemática, de cuya ventajosa complicidad, por no decir indisociabilidad, exige cada vez más un análisis interdisciplinar en un mayor espacio para la reflexión, ya que "el diseño no trata de problemas estáticos sino dinámicos. Tecnología, pensamiento y sociedad son los tres parámetros cambiantes que tanto hoy como ayer modifican y continuarán modificando su existencia".<sup>28</sup>

Por otra parte, no conviene olvidar que para los países del Tercer Mundo, o con problemas económicos graves en su desenvolvimiento, el diseño reviste un especial significado por la esperanza que supone de un avance acelerado hacia la industrialización

—sin justificar con ello la pérdida de identidad cultural alguna—, avance al que puede contribuir la disciplina del diseño. Igualmente por la comprometida tarea de asegurar un mejor empleo y aprovechamiento de sus recursos naturales y medios técnicos. Las experiencias desarrolladas en la India, en el Chile de Salvador Allende, en Cuba (ONDI)<sup>29</sup> y en otros países e instituciones académico-investigativas, como es el caso de la UAM en México, son altamente elocuentes en este sentido. No podemos olvidar, como nos recuerda Bürdek, que "la responsabilidad social ocupa el primer plano de la actualidad en lo referente a los esfuerzos por establecer el diseño industrial en el tercer mundo".<sup>30</sup>

25. Heskett, J., *Breve historia del diseño industrial*, ed. del Serbal, Barcelona, 1985, p. 209.

26. La producción es incentivada para aumentar el provecho, no para cubrir necesidades, y esto conduce a lo obsoleto. Se entra entonces en el problema fundamental de los años 90, lo que yo digo "eco-ético", ecología y ética. Ecología no tanto como verde, polución, contaminación, sino ecología como actitud general de la vida, la condena de todas las formas de lo obsoleto. Por ejemplo, la moda ¿por qué ha de cambiar tres veces al año...? Es un juego forzado. "...El objetivo del diseño es resolver problemas. El de la moda es crearlos. Y está claro que crear problemas no es una actitud que avale los años 90." (Sala, M., "Entrevista con Lelia y Massimo Vignelli", *Ardi*, Barcelona, 1991, núm. 24, noviembre-diciembre, p. 112).

27. Tan solo un dato-consideración apropiado: para el año 2000, la Comunidad Europea pretende ahorrar un 10% del plástico que utiliza actualmente por medio del cambio de diseño de los productos, y reciclar el 50% (frente al 10% actual) de todo el plástico usado en esa época. El diseño de los productos (con el uso de un solo tipo de plástico por elemento o grupos de elementos y piezas fácilmente desmontables) es una de las claves que ayuda al reciclaje y a la reducción de los desperdicios electrónicos. La chatarra electrónica, por poner sólo un ejemplo, en Alemania genera anualmente unas 800.000 toneladas. Ante este hecho, la legislación alemana, a partir de 1994, obligó a todo el que venda equipos electrónicos a aceptar y reciclar las máquinas viejas de los clientes. Solís, A. "La chatarra electrónica", *Levante*, Valencia 11 de junio de 1992, p. 72 ("Especial Ciencia e Investigación").

28. Campi, I., *Història del disseny industrial*, Edicions 62, Barcelona, 1987, p. 173.

29. Mañá, L., *El diseño industrial*, Salvat, Barcelona, 1974, p. 88.

30. Bürdek, B. E., *Op. cit.*, p. 17.