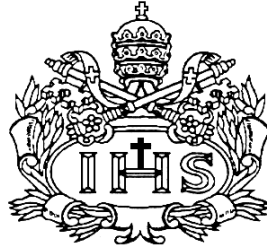


DESTRUCCIÓN - DECONSTRUCCIÓN EN DISEÑO

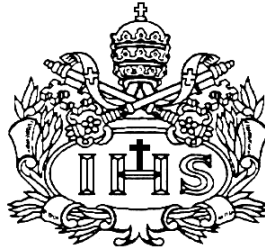


AUTOR

MARIA FERNANDA FADUL SOLANO

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
CARRERA DE DISEÑO INDUSTRIAL
Bogotá D.C.
2012**

DESTRUCCIÓN - DECONSTRUCCIÓN EN DISEÑO



AUTOR
MARIA FERNANDA FADUL SOLANO

Presentado para optar al título de Diseñadora

DIRECTOR
María Ginette Múnera Barrios

PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
CARRERA DE DISEÑO INDUSTRIAL
Bogotá D.C.
2012

Nota de Advertencia: **Artículo 23 de la Resolución N° 13 de Julio de 1946.**

“La Universidad no se hace responsable por los conceptos emitidos por sus alumnos en sus trabajos de tesis. Solo velará por qué no se publique nada contrario al dogma y a la moral católica y porque las tesis no contengan ataques personales contra persona alguna, antes bien se vea en ellas el anhelo de buscar la verdad y la justicia”.

INTRODUCCION	
OBJETIVO GENERAL	6
CAPITULO UNO: MODERNIDAD	
1.1 LO MODERNO	7
1.2 ARTE Y MODERNIDAD	9
1.3 DISEÑO Y MODERNIDAD	10
CAPITULO DOS : ESTETICAS QUE EMERGEN MODERNAS	
2.1 ORNAMENTO	11
2.2 FUNCIONALISTAS Y MINIMALISTAS	12
2.3 VANGUARDIA Y POST VANGUARDIAS	16
CAPITULO TRES: CONTEMPORANEIDAD Y DECONSTRUCCIÓN	20
3.1 ARTE CONTEMPORANEO Y DECONSTRUCCIÓN	21
3.2 DECONSTRUCCIÓN	22
CAPITULO CUATRO: EMERGENCIAS DECONSTRUCTIVISTAS	
4. 1 ARQUITECTURA DECONSTRUCTIVISTA	24
4.2 DECONSTRUCCIÓN EN EL DISEÑO	26
4. 2.1 DECONSTRUCCIÓN DE LA FORMA: ANTI -DESIG	
4.2.2 DECONSTRUCCIÓN DE LA ECONOMÍA: EL CONSUMO	
4. 2.3 DECONSTRUCCIÓN DE LO BELLO: LO [FEO] SINIESTRO	
4. 2. 4 DECONSTRUCCIÓN DE LO ESTÁTICO: LO EFÍMERO ¹	
4. 2. 5 DECONSTRUCCIÓN DE LA REALIDAD: LO VIRTUAL	
4. 2. 6 DECONSTRUCCIÓN DE LO RACIONAL: LO EMOCIONAL	
4. 2. 7 DECONSTRUCCIÓN DEL MEDIO AMBIENTE: EL DESECH	
4. 2. 8 DECONSTRUCCIÓN DEL DISEÑO: NEO-DISEÑO	
4. 2. 9 DECONSTRUCCIÓN DEL ESPACIO: EL EVENTO [TIEMPO]	
5. CONCLUSIONES	39

¹ Diseño silla de los hermanos Campana.

TABLA DE CONTENIDO



Deconstru [y] endo el diseño

Deconstru [y] endo el diseño

Introducción

Sabemos que desde la revolución industrial, el hombre pasó de construir sus instrumentos manualmente² a producirlos *industrialmente* con la *máquina*, lo que trajo grandes cambios como la *industrialización* y la vinculación del *arte y la industria*, dando como origen el *diseño Industrial*. Con su aparición, en la escuela Bauhaus creada en 1919 en Alemania, sin duda ha dejado un gran aporte en la *modernidad*, frente a querer conseguir que el *arte y la técnica* formaran una nueva *unidad* acorde con su tiempo, pues el *hombre moderno* debía desarrollar nuevas *formas de vida*, donde los conceptos básicos en la construcción de sus modelos respondieran a las formas y técnicas de producción, al material y a las relaciones que se generaban con el usuario.



Ahora bien, con la modernidad se muestra que la capacidad del hombre con aparición de la máquina, genera además nuevos problemas en las relaciones de *espacio- tiempo*; es notable que la *industrialización* incrementa ampliamente el efecto de la actividad de diseño pues con él se transforman los conceptos, las técnicas y los objetos, y a su paso, *al hombre y su cultura*. Actualmente, es evidente que el *diseño industrial* ha dejado atrás las estructuras sociales y tecnológicas que le dieron forma a la modernidad en el siglo XX. De hecho, en el siglo XXI se exploran *nuevas formas y maneras de comprensión del mundo* y por lo tanto, de los *objetos*. Por esta razón y conforme a todo lo anterior, el propósito de esta propuesta es apenas una aproximación que pretende ubicar el carácter *deconstructivista* que se deja ver en la era actual, pues sin duda, tanto en el arte, la arquitectura y el diseño se *visibilizan nuevas formas*, tanto en los *objetos* como en las formas de *organización de la sociedad*.

Por lo tanto, el propósito principal de este trabajo de grado, pretende *ubicar* elementos que sirven para identificar manifestaciones que expresan el sentido y/o significado de lo que conocemos como *“lo contemporáneo en la era actual”*, utilizando el *análisis deconstrutivo -inspirado en el concepto de deconstrucción utilizado por Derridà* ; cuestionándonos sobre algunos de los *objetos de diseño*, así como algunos de los movimientos del *arte, la arquitectura y el diseño*, pues como lo indica Gómez en la conferencia denominada, sobre lo *post-histórico en diseño*, *“al instalarnos en un análisis deconstrutivo del Diseño, nos veremos enfrentados a la posibilidad de iniciar nuevas*

formas de hacer, esto significa posicionarse en el hecho histórico, es decir, la posibilidad de comenzar otra cosa, luego del término de una etapa, una "post-historia" en la idea de Danto" (2002:1). Para ello, conviene entonces partir del análisis de los objetos en el diseño industrial desde el siglo XX hasta nuestros días, *deconstruyendo* la historia, con el fin de registrar e identificar cuales han sido las manifestaciones culturales más relevantes que le han dado forma al diseño y desde este punto de vista "*deconstructivista*", intentar anticiparnos con esta investigación para proponer elementos que sirvan de base para la comprensión del diseño en el Siglo XXI.

PREGUNTAS:

¿Cómo, ó de qué manera en el objeto de diseño, se ha manifestado una "condición moderna" en lo que entendemos como diseño industrial?

Desde este análisis, ¿es posible entonces, a partir del análisis crítico, en este caso, desde la comprensión de la "deconstrucción del diseño" encontrar, una posible condición contemporánea que de cuenta sobre los posibles cambios en el diseño industrial actual?

OBJETIVO GENERAL

Ubicar a partir de algunos objetos en la *historia del diseño*, principalmente, elementos de base que emergen como manifestaciones contemporáneas (estéticas), con los que es posible identificar una "condición moderna", utilizando como práctica la "deconstrucción" utilizada por Derridà; análisis que nos permite la comprensión "lo contemporáneo" como emergencia de diseño, desde la relaciones entre el arte, la arquitectura y el diseño industrial desde el siglo XX hasta el siglo XXI.

Justificación

Si bien, el diseño tiene actualmente preocupaciones, sobretodo en cuanto a la forma como se expresa contemporáneamente; vale decir, que sus diversas manifestaciones adquieren otras formas, distintas de las tradicionales, pues existen *demasiados productos en los mercados mundiales* que muestran *escasa* o ninguna preocupación por ser comprensibles o utilizables; de aquí, la importancia de una búsqueda dirigida a todas aquellas formas que van en *contraste* con el tradicional énfasis en la *eficacia del objeto de diseño*, pues en cierta forma, el *diseño contemporáneo* ya no se encuentra en los *objetos útiles*, sino principalmente en objetos que como "*signos*"³ son portadores de sentidos *sociales, técnicos, culturales*, etc.



Ahora bien, dentro de lo que hoy se suele denominarse era *posmoderna*; uno de los principios más sugerentes tanto en el ámbito teórico como en el de la *producción de obras*, que además se expande en el ámbito intelectual, es la llamada *deconstrucción*. En la *deconstrucción*⁴, se plantea que todas las *construcciones mentales*, en tanto que pertenecen al *lenguaje*, son *históricas*, deliberadamente

Objeto deconstruccionista.
Miyake (2000)

militantes, localizadas, y que por tanto es posible *desmontarlas*, ponerlas en *crisis* y exhibir su artificialidad. Este es el propósito principal de esta investigación, teniendo en cuenta que la *deconstrucción* tiene que ver con la *cultura*, y aunque cabe señalar que no se trata de postular *principios nuevos*, ni inaugurar *un nuevo orden*- como lo señala Derridà - sino que *permanece en los márgenes*, pues no se pretende generar otras *categorías*, sino mostrar algunos de los modos en los que se visibiliza la multiplicidad de formas en lo que hoy conocemos como diseño industrial. Por lo tanto, para hablar de *deconstrucción*, utilizaremos como base, algunos textos de *Jacques Derridà*, así como de otros autores, quienes han escrito sobre *deconstrucción*, como sucede en el caso de *Culler (1.998)* quien hace referencia a la *deconstrucción* utilizando términos como *“inversión de la jerarquía”* y/o los *“injertos”* con los cuales es posible designar *oposiciones* entre conceptos, teniendo en cuenta principalmente, que en la *deconstrucción* está en *juego* precisamente lo que él designa como un *reajuste de lo actual*. Según Culler, se pueden encontrar manifestaciones *deconstructivistas* en diversas esferas, las cuales son identificadas a partir de análisis deconstructivistas, es decir, análisis que pueden *descomponen*, y en otras, simplemente se manifiestan como *latentes o implícitas*, se dan por sí mismas. En el caso del diseño, en el primer ejemplo, con el análisis deconstructivista podemos identificar algunas *estéticas* que aquí se muestran, a manera de ejemplos de las estéticas que surgen en el mundo moderno, y en el segundo caso, para evidenciar, las manifestaciones *latentes o implícitas* utilizaremos la palabra *“emergencia”* para aludir a estas manifestaciones contemporáneas que surgen o *“emergen”* como posibilidades en el caso del diseño industrial.

Positivamente, la *deconstrucción* se ubica entre las corrientes más importantes de la investigación *histórico- social y humanística* del naciente siglo XXI, pues la crítica *deconstructiva* cuestiona sobretodo el sentido y/ o *significado*, en cualquier *práctica discursiva y no discursiva* como es en este caso, el *arte, el diseño y la arquitectura*; por lo tanto, lo que se quiere es interpretar a partir del análisis de algunos textos y/u objetos, intentar encontrar otros *“sentido[s]”*. En síntesis, lo que se quiere es mostrar que la *deconstrucción* no es solo una *crítica teórica*, sino que además se involucra en los *modelos sociales y los transforma, re-significando*, en este caso, el diseño siglo XXI. De hecho en el siglo XX, ya el *pensamiento estético* ha considerado otras formas que van más allá



del carácter instrumental de los objetos, pues una parte importante de la *estética* se relaciona con la *humanización de comportamientos* comunes al hombre, tales como el sentido de la *comodidad o de la incomodidad*, el condicionamiento *visual, auditivo, olfativo*, y a la intelectualización, pues *“la forma de los útiles además de lo funcional, incluye su memoria social*, es decir, la comprensión de elementos estéticos que como *signos* (huellas), y como imágenes, conllevan a lo *simbólico*, desde lo que se exterioriza como materia pero se interioriza en la *cultura”*.

LO MODERNO



El arte era *representación del mundo*, pues se representaba la *cotidianidad, los sentimientos, las expresiones*, pero sabemos que con el *modernismo*, el arte comenzó a ser su propio tema, como lo indica Danto (1.999), como sucede en el caso de la pintura pues ya no se trata de *“representar nada sino preguntarse sobre cuál fue el origen de la pintura”*; esto quiere decir que el arte moderno no es sucesor

del romanticismo, como lo indica Danto, sino un nuevo *nivel de conciencia*.⁵ De aquí puede entenderse porqué el arte no puede entenderse en términos *cronológicos* sino *estéticos*, es decir, con relación a los *estilos, actitudes y sensibilidades*, pues no hay *consenso* para determinar si el *arte moderno o el arte contemporáneo* corresponde a un período específico.

Con la *revolución Industrial*, los artistas comenzaron a experimentar con nuevos *puntos de vista*, y nuevas ideas sobre la *naturaleza, materiales y funciones artísticas*, pues la *revolución industrial* no sólo trajo las innovaciones técnicas que permitieron la arquitectura del hierro y del cristal, sino que cambió para siempre las *relaciones productivas y sociales*, y con ellas, la posición del artista. Ciertamente, la *revolución Industrial* marcó inicialmente el desarrollo del *Diseño Industrial* en una economía basada en lo *rural*; con ella se dio paso a otra, en el siglo XX donde la enorme capacidad industrial para fabricar gran cantidad de artículos en forma masiva, originó grandes núcleos poblacionales que demandaron cada vez más artículos de consumo. Lo mismo sucede en el siglo XXI con los medios de comunicación, que con su aparición modifican *la percepción de mundo y las formas de vida social*. Si bien, en el siglo XIX el discurso científico de la modernidad, impulsa como proyecto, *la reconstrucción del mundo*, es claro que ya no es el “sujeto” el protagonista, lo es, lo que el hombre crea en la transformación de ese mundo; en consecuencia, la emergencia del proyecto moderno resulta de la aparición del *sujeto racionalista*, ya que la *modernidad* se ha concentrado en la ciencia y en ella. Consecuentemente, la característica más importante en el *proyecto moderno* tiene como base la *razón* y alrededor de ella, figuran nuevas estructuras con relación al *tiempo, el espacio y la ciencia*. Por tanto, lo que conocemos como *estética moderna*, es decir, aquella la que intenta “*construir el nuevo mundo*”; en ella, pesa un *sentido restringido* pues es el “*sentido de lo bello, lo bueno, lo ético*”, y todo esto se desplaza a las creaciones con relación a la función y a la forma en los objetos de diseño.

Ahora bien, el *Diseño y la Tecnología* son manifestaciones de la presencia humana y sin duda, juegan un papel fundamental para el desarrollo y evolución de la sociedad. Si bien en la *modernidad* el diseño y la tecnología, se asocian para el desarrollo económico y la atención de las demandas sociales y culturales de los sujetos; en la actualidad, ya no son la clave para la atención de los mercados. Si bien, en la modernidad, diseñar era asegurarse una *función práctica* en los objetos de uso, ahora, como lo indica Salabert:



“hoy en día, es apalabrar el entorno en general para una mirada cuya capacidad de contemplación ha acabado por ceder frente a los efectos de sorpresa. De hecho, y con independencia del tiempo real que media entre uno y otro objeto, existe un largo trayecto entre el cenicero “Copenhague”⁶ de André Ricard, sobrio y estrictamente funcional y el Sofá “Morsillón”⁷ de Mariscal, ideado para cualquier cosa menos para sentarse” (23)

⁵ Diseño biblioteca deconstructiva siglo XXI.

Modernidad: la Obra conocida como “El Guernica “ de Pablo Picasso. 1937

⁶ Cenicero Copenhague, diseño moderno de André Ricard (1.966)

⁷ Silla Mor sillón. Javier Mariscal, 1986.

Arte y modernidad



Movimientos como el *cubismo*, cuyo origen se encuentra entre los años 1907 y 1914, es un movimiento nacido en Francia, cuyos exponentes principales son *Pablo Picasso*⁸ y *Georges Braque*, entre otros; el cubismo es uno de los movimientos considerados “punto de partida” para el primer comienzo de la Vanguardia europea del siglo XX, cuya aparición marca la ruptura con la pintura tradicional, principalmente. Otro movimiento, es el *neoimpresionismo*, movimiento plástico que se desarrolla en la segunda mitad del siglo XX en Europa, principalmente en Francia, es un movimiento que se ha caracterizado por el intento de *imprimir la luz más allá de las formas*, es el caso de Monet, pintor francés quien desarrolló el concepto de la «serie» en las que un motivo es pintado con distintos grados de iluminación. Otro de estos movimientos, es el *expresionismo* el cual se pretendía la *deformación de la realidad*, es decir, se quería expresar de manera *subjetiva la naturaleza y el ser humano*, dando la primacía a la *expresión de los sentimientos* más que a la *representación de la realidad*. Es el caso de expresionistas como el Greco o Francisco de Goya.

Otros movimientos como el surrealismo, el cual fue un movimiento artístico y literario en los años 20's. El exponente más representativo en la pintura, y con el diseño de objetos, es *Salvador Dalí*⁹ en España, y en el caso de la literatura, André Bretón en Francia. Según parece, el surrealismo creía en la existencia de otra realidad y con el pensamiento libre, se quería plasmar un mundo absurdo, ilógico, donde la razón no pudiera dominar el subconsciente. Tomó del *Dadaísmo*, la importancia del *azar* y la *rebeldía*, pero rechazó su carácter negativo y destructivo. Posteriormente buscó inspiración en el inconsciente, la imaginación, el método de la escritura automática y el estudio de las teorías del psicoanálisis de Freud.



Además, movimientos como el *arte abstracto*, el cual surge como un concepto que alude a la *oposición* al concepto de *arte figurativo*, y que remite a lo más esencial en el arte, reduciéndose a los aspectos *cromáticos, formales y estructurales*, estos movimientos tienen directa incidencia en la primera época del diseño industrial. Exponentes como Kandinsky, pintor ruso precursor de la abstracción en pintura y más adelante precursor como pedagogo en diseño. En síntesis, podemos decir que movimientos artísticos como el *impresionismo, el expresionismo y el cubismo, el abstraccionismo y el surrealismo*, fueron movimientos de *ruptura* que dejaron atrás, las

⁸ “Senespejo” Muerte ante el espejo, 1931, ejemplo de cubismo en la pintura de Picasso.

⁹ “Sillón de Labios Mae West”, diseño surrealista de Salvador Dalí y Edward James.

representaciones de la *realidad* para liberar las expresiones artísticas y dejar ver los aspectos humanos, pero además dejaron ver los sentimientos de la época que se hicieron presentes no sólo en el arte sino también en manifestaciones como la arquitectura y el diseño.

Diseño y modernidad

Justamente durante el siglo XX se produce una serie de cambios sociales y económicos que provocan el nacimiento de lo que se llama la *Era Moderna*. Con ello se inicia desde el romanticismo con la máquina, la aparición del artefacto mecanizado y la industrialización, en particular la división del trabajo, la producción en cadena y la vinculación del arte y la industria, todo esto da como origen “el Diseño Industrial”. Por tanto, el diseño moderno nace como reacción a ese panorama y serán los arquitectos los que intentarán hacer diseños innovadores en sus interiores diseñando espacios y los objetos.¹⁰ La predicación del arte para las masas, como sucede en el *Pop Art*, como veremos más adelante, será posteriormente una premisa del diseño moderno.



Asimismo, a partir del Siglo XX el pensamiento se dirigió hacia la ciencia y la tecnología, privilegiando el desarrollo tecnológico. Después de la segunda guerra mundial, la idea de desarrollo se centró en el progreso pero “de las máquinas”, y actualmente en el contexto de las tecnologías de la información. De hecho el desarrollo tecnológico ha sido producto del pensamiento humano; la ciencia y la tecnología han sido los protagonistas en el siglo XX, condicionando el desarrollo de nuevas sociedades, lo que significa desarrollo también para la humanidad. De ahí la importancia del diseño industrial en la modernidad; la idea de desarrollo y progreso tecnológico abre las puertas para el siglo XX como lo indica Maldonado (1993): “*Nuestro propósito, por consiguiente, es el de demostrar,*

aunque de forma necesariamente esquemática, que la moderna conciencia social y cultural de la técnica y del diseño industrial son el resultado de un mismo desarrollo y, sobretodo, que dicho desarrollo ha estado siempre condicionado por la procesabilidad concreta de la sociedad”. (p.18) Como primera conclusión puede decirse, que el progreso demuestra como ilimitada la capacidad

¹⁰ Diseño del Arq. Alvar Aalto.

del hombre para responder a los nuevos y sucesivos problemas que el tiempo, el espacio y el entorno le van planteando; la industrialización ha incrementado ampliamente el efecto de la actividad del diseño, transformado en su proceso evolutivo, las técnicas, los procesos, los conceptos, los manejos, los objetos, los tamaños y con todo esto el espacio, la cultura y al hombre mismo, debido a que se puede diseñar la sociedad a la que se aspira.

Estéticas en diseño que emergen de una condición moderna

Como se ha visto, en la estética de comienzos del siglo XX, el dominio persiste en la actitud artística y se promueve la vida sencilla del *artesano rural*. Las ideas se materializan en la unidad natural de la forma con la función, siendo la decoración su propósito. Para ello, el *adorno complementa la forma*; es el inicio de movimientos como el de artes y oficios, donde se intenta con ello, la conexión entre el arte y la técnica; demostrando como el *ornato* puede hacer parte de la producción seriada, aunque se insiste en la supremacía del artesano.



Estéticas del ornamento

*Arts and Crafts*¹¹ (conocido como *artes y oficios*) se ubica inicialmente en Inglaterra, como reacción ideológica a los efectos de la industrialización, pregona la superioridad de los objetos hechos a mano y “*el objeto debe adaptarse a la función*”; tiene como inspiración las grandes iglesias Góticas, las formas orgánicas, la caligrafía adornada, la heráldica. Este movimiento liderado por *William Morris*, abre la posibilidad del renacimiento del *artesanado* a todo nivel llevando como principio el manejo de la unidad formal, el concepto de línea como estructura, el elemento de comunicación en su disposición espacial y el uso del ornamento geométrico; estilos vernáculos, rústicos, y tradicionales. Lo importante en “*la estética del ornamento*” no es tanto su contenido con relación al diseño, sino al “*gusto*”, heredado de las tendencias del siglo XVIII. Justamente, la crisis de finales de siglo XIX trataba sobre el gusto; el diseño, sólo era la reproducción de estilos, en los cuales el “*sujeto nuevo*”, el moderno, depositaba su status social en la *aparición externa (objetos) de la aristocracia a la cual no pertenecía, lo que provocó un desbordamiento en la producción de objetos cargados de símbolos*. Sin embargo, el desarrollo de la industria a partir de 1880 originó en países como *Inglaterra y Alemania*, la crisis social del artesanado, lo que contribuyó a la disminución de la calidad frente al producto elaborado artesanalmente y la producción mecánica de la forma artesanal, lo que condujo a una pérdida de la “*espiritualidad del modo de hacer artístico*” y a “*una alarmante decadencia de cultura y del gusto*”. (Wicker, 1986, p. 20). Luego, surgen movimientos como *Art Nouveau (como lo*



¹¹ Silla del siglo XIX expuesta en el Museo de artes decorativas.
Diseño interior: Art Nouveau

muestra la imagen) como movimiento acorde con las ideas de progreso y desarrollo tecnológico, dando lugar a la liberación del *sujeto moderno*, el cual se inclina por su expresión ya no realista sino abstracta y todavía naturalista.

Como ejemplo para las estéticas del ornamento en diseño, las Lámparas "Tiffany"¹² reconocidas como objetos *Art Nouveau*, diseñadas por *Louis Comfort Tiffany*, artista y diseñador conocido por su trabajo en vitral. Estos objetos muestran la resistencia de la época a la industria, la *referencia a las formas orgánicas*, insistente en el gusto por el ornamento y el desbordamiento en las texturas y el color. Los vitrales eran pintados a mano y esmaltados industrialmente. Adaptadas a la decoración de los espacios íntimos, las lámparas recuerdan el gusto por la vida ostentosa y la saturación del ornamento a comienzos de siglo; siendo el estilo de cambio y de transición, representan además la proliferación en todas sus formas gracias a los nuevos materiales que comienzan a configurar los nuevos entornos.



Otro ejemplo en las sillas *Thonet*, que ilustran la mezcla entre lo *artesanal* y la *técnica en la industria*. Aunque las sillas renunciaban al excesivo ornamento, guardaban una intención *medieval* recordando la vida sencilla. La referencia a la época *medieval* es evidente, tanto en sus modelos elaborados ente el artesano y el artista, teniendo como motivo el adorno con referencias naturalistas; por primera vez el uso de máquinas de doblado para la madera. Con la aparición de la máquina y de hecho, con la transformación *del espacio humano* en carreteras, vías ferroviarias, entre otros; el crecimiento acelerado de las metrópolis y la mecanización de numerosos oficios, la influencia de la mecanización calaba ya más profundamente en la existencia. Es la aparición del *sujeto urbano* y el *encerramiento del espacio íntimo en el hogar*, la vida privada, cada vez más reducido y limitado por la tecnología pero prolífico en objetos. De esta manera surge el *sujeto nómada*, pues el sujeto nómada requiere de objetos nómadas, aparecen además los servicios (*comercio*)

como nuevas formas de la vida, así como lo efímero en los objetos pues la velocidad en el uso del objeto pasa a ser un valor de la sociedad moderna. Además del *sujeto urbano de la ciudad*, el entorno doméstico se privatiza y en los años veinte se mecaniza la vida doméstica incluyendo la cocina, el baño, el mobiliario; surgen dispositivos que sugieren nuevos espacios, costos y cambios en la vida moderna. La electricidad gana popularidad y la venta de objetos electrodomésticos por correo como ventiladores, planchas, tostadores, entre otros, gana la atención del consumo.

Estéticas funcionalistas

"Hoy, ya nadie niega la estética que surge de la industria moderna. Las construcciones industriales, las máquinas, se definen cada vez más por sus proporciones, por el juego de

¹² Lámpara Tiffany,

los volúmenes y de los materiales, hasta el punto que muchas de ellas son verdaderas obras de arte, porque implican el número, es decir, el orden". (Maldonado, 1.993, 30)

La *Deutscher Werkbund* (DWB) era una asociación mixta de arquitectos, artistas e industriales, fundada en 1907 en Munich, por *Herman Muthesius*. Más que un movimiento artístico era una acción sufragada por el estado para integrar *los oficios tradicionales con las técnicas industriales de producción en masa* a fin de poner a Alemania en un lugar competitivo con otras potencias tales como Gran Bretaña o los Estados Unidos. La intención era separar la estética de la calidad material, e imponer la *normalización* con la adopción de la forma abstracta sustituyendo al ornamento. Socialmente tenía que ver con la guerra, donde la producción industrial debía ser coherente con una época de austeridad y silencio, incluso en sus formas.



Este objeto diseñado por Peter Behrens en 1900, fue presentado en la *Allgemeine Elektrizitäts Gesellschaft* (AEG), una empresa equivalente a la General Electric en los EE.UU. *Peter Behrens* fue nombrado consejero artístico de AEG en 1907 y en efecto, el objeto representa el *funcionalismo* clásico de la época, se trata de un ventilador para espacios reducidos, que cumple con el objetivo de mantenerse "en pie" y no suspendido, lo que significa que es utilizado en diferentes ambientes y entornos de la vida moderna: vivienda, oficinas, etc. De igual manera, en Norteamérica, podemos ver otro ejemplo funcionalista con la silla tubular, la cual



representa la simplicidad en la vida cotidiana agradable y confortable en los espacios íntimos, surge un nuevo concepto en la *economía de la forma y el espacio*; aparece el carácter transitorio en el mobiliario, la reducción del objeto en su tamaño y la apariencia liviana, acorde con el nuevo espíritu arquitectónico en la era de la invención de la forma con la renovada sensación de espacio. La silla tubular de tipo "moderno" conserva una estructura ligera y semiaérea, diseñada por *Marcel Breuer* (*Bauhaus*) con tubos de acero sin juntura, y con asiento amoldable en lona y respaldo elástico. Los tubos fluyen en una línea sin fin, en lugar de una estructura bidimensional, una estructura espacial que destaca transparencia.



ornamento en su La tecnología moderna uso del acero y el uso del cuero en colores planos y marcos son hechos de



estructura. permitió el cojín en neutros; los acero



macizo, lo que requiere una alta precisión y todo un arte para soldar las uniones. Su estilo es sofisticado recordando el buen gusto y la añoranza de ese sujeto moderno clásico. Es elaborada totalmente a mano, aunque sus materiales reflejan el uso de máquinas para lograr las sinuosas curvas y las uniones. La silla Barcelona es el retrato de la utopía del sujeto moderno que se quería en la Bauhaus; la del hombre común que aunque común, debía conservar el orden y la armonía entre la forma y la estructura; es la alusión a un sujeto organizado, culto y de buenas maneras y por supuesto, con una buena postura digna y acorde con la angulosidad de la época.

Estéticas minimalistas



En los años cuarenta se evidencia, con mayor profundidad el concepto de de la *"Gutte form"*- (la buena forma) en Alemania, siendo su principal exponente Max Bill¹³. Maldonado (1993) lo describe como el responsable de la orientación estético-formal, más que por la productivista- funcionalista: *"Forma-escribe Bill- es lo que encontramos en el espacio. Forma es todo lo que podemos ver, cuando hablamos de las formas de la naturaleza, pensamos en aquellas especialmente bien logradas. Cuando hablamos de las formas de la técnica no nos referimos a unas formas cualesquiera, sino aquellas que consideramos particularmente válidas"*(p.65)

En 1951 en Alemania los hermanos Braun¹⁴ abordan el tema de desarrollo de producto, los conceptos de la buena forma y la perfección en sus acabados; Gugelot y Aitcher, hacen una contribución decisiva en la elaboración de la línea de productos de la firma Braun, de Frankfurt. "A partir de ahí se desarrollará el llamado *"estilo Braun"*, caracterizado por la búsqueda de una coherente uniformidad estilística de sus productos, es decir, *de la unidad en la unidad*. Precisamente por esto el *"estilo Braun"* constituye un banco de pruebas para la concepción de la *Gutte Form*" (Maldonado, 1993, p.68)



A manera de conclusión, podemos decir que la estética de la buena forma estimulada por la Braun, muestra ante todo la vida social de la vida americana en el siglo XX, asociada a la *"buena vida"* de una sociedad flotante e industrializada que agota todo su interés por vivir bien y en el buen sentido de lo que se conoce como *"el buen gusto"* y la abundancia de la época. Además, es un anticipo a lo que más adelante se verá en la vida moderna, **la yuxtaposición entre la forma y la vida, las formas configuran la sociedad y así mismo los sistemas de vida de las personas que se ajustan a una *estética de lo light* (Salabert), de lo simple y del hombre común.**

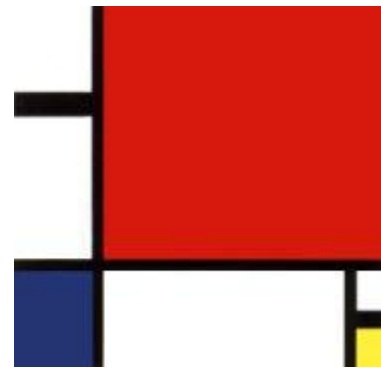
Sin embargo, con la aparición de las vanguardias surge un desplazamiento de la *función* hacia la *forma*, pues con la aparición del *sujeto urbano* y con la ciudad moderna; **las vanguardias, con ayuda de movimientos como *la Bauhaus, Stijl, el minimalismo, entre otros*, significan la aparición**

¹³ Reloj diseñado por Max Bill en los 40 s.

¹⁴ Batidora Braun, 1957, Gerd Alfred ,Alemania. Figura Cafetera Arte Decó, Moka Express, 1930, Alfonso Balietti para Moka (Italia)

de lo mínimo, la geometrización y el rechazo al ornamento, es la estética de la *limpieza formal y estética pura* de la ya iniciada *estética cartesiana* de comienzos de siglo. Paralelamente con el redimensionamiento del concepto ornamental de comienzos de siglo XX, y luego, con los principios racionalistas de la época, la forma del objeto debía responder al *uso y la técnica* empleadas en la fabricación. Se genera la ruptura con la tradición y la apertura al mundo de la *racionalidad*, de aquí el posicionamiento de *la estética industrial moderna* que en gran medida dio paso a una llamada *estética funcionalista*.

Con el imperativo funcionalismo y su limpieza, en el período de entreguerras, *Theo Van Doesburg* renovó de manera decisiva el *arte abstracto*, fue miembro de *De Stijl*, y uno de los principales defensores del neoplasticismo junto con *Mondrian*. *De Stijl* ("El Estilo") era un movimiento en Holanda de 1917. Las pinturas de Mondrian constituyen la fuente a partir de la cual se desarrollaron la filosofía y las formas visuales de *De Stijl*. Además de su restringido vocabulario visual, los artistas *De Stijl* buscaron una expresión de la estructura matemática del universo y de la armonía universal de la naturaleza. La búsqueda de un arte puro de relaciones visuales iniciado en Holanda y en Rusia, había permanecido con una preocupación importante en las disciplinas visuales durante el siglo XX.



De aquí, surge el llamado *Estilo internacional* en los años treinta, se caracteriza por el *minimalismo*, el uso de formas rectas y la simplicidad en sus formas. En el diseño industrial empieza a perfilarse un diseño orientado hacia dos polos opuestos: por un lado, hacia el *Stijl*; y por



otro, hacia el estilo Bauhaus. *Stijl* es un movimiento originado por pintores, escultores y arquitectos, llegando a ser un *funcionalismo a nivel poético* (armonía función y forma); se trata del mínimo de elementos visuales, líneas verticales y horizontales; reducción de las formas, ritmos y relaciones naturales a figuras geométricas para conseguir el equilibrio y la reducción. Es una estética de la forma: minimalismo. Le *Stijl* intenta codificar la estética de la máquina a un lenguaje visual, se busca la composición armónica de líneas, masas y colores en dos dimensiones "*elementarismo*" y minimalismo. La silla *roja y azul*, es uno de los ejemplo en diseño, configurada por segmentos cuadrados simplemente atornillados. Se cruzan entre sí, pero no penetran, y su carácter de superposición es destacado, los elementos

separados están visiblemente conectados. El asiento y el respaldo consisten en planos lisos y rectos de contrachapado mantenidos a deliberada distancia unos de otros. El mobiliario era sometido a una *disección* en sus elementos, en un sistema de travesaños y planos. El efecto debía ser ligero, transparente y aéreo, casi como un esqueleto metálico. Las piezas de *Rietveld* son manifiestos del estilo de la época.

La silla Rietveld representa una de las tendencias de los primeros años en Europa, en coherencia con la estética de los primeros años de la *Bauhaus*, de acuerdo con la aparición de tendencias artísticas como el *expresionismo* y el *cubismo*, la abstracción; exponentes como Mondrian, dan peso a lo visual, al color y la síntesis de la forma. En la Bauhaus, el diseño es pura expresión y La búsqueda de Rietveld era una forma universal de expresión que lo llevó a experimentar con colores primarios, formas geométricas y abstractas, formas puras.

Estéticas vanguardistas y post vanguardistas

	
<p>"Porta botellas" Duchamp 1915</p>	<p>"Frutero" Diseño 2000</p>

Fueron las Vanguardias las que van a dar "una nueva vida al diseño" y de paso permiten y *deconstruyen* el tan conocido debate entre la artesanía y la industria sobre la base de la relación forma y función. De hecho en la propuesta moderna, las teorías de vanguardia dan lugar a la idea de proyecto y de civilización, lo que entra en detrimento con la identidad cultural en la artesanía de la primera época, aunque la modernidad, (supuestamente ya no apegada a la historia y a la naturaleza), construye como imposición en las tendencias, la forma ingenieril, el lenguaje cartesiano, y los modelos. El aporte de las vanguardias es decisivo en el arte y el diseño, pues los objetos comienzan a hacer parte de la crítica social de la época.



Por lo tanto, la importancia de las Vanguardias tuvo como consecuencia cambios radicales en el diseño,¹⁵ movidas por las tendencias socialistas de los artistas en este tiempo. Algunos, dirigidos hacia las protesta, con la influencia de las teorías de la cultura, entre otras, dieron como resultado movimientos artísticos como el *Cubismo*, *Futurismo*, *Dadaísmo*, *Surrealismo*, *Suprematismo* y *el Constructivismo*. El *futurismo* impacto con la referencia al estatismo, la intención de una renovación de la sensibilidad humana con representaciones sobre la velocidad, la persistencia del plano, la imagen y los descubrimientos científico-técnicos como el automóvil, el tren, la motocicleta y el avión. La demanda en el diseño exigía formas diagonales y elípticas para una mayor carga emocional. Con Marcel Duchamp y su "ready made", se logra privilegiar en un primer momento, llamar la atención sobre el objeto, no en el sentido banal de la obra artística sino en la compartida necesidad con el diseño de romper la norma y seguir con lo que el espíritu de la época invoca: "Haz

¹⁵ Obra de arte, Oldenburg, Claes, Soft Pay-Telephone 1963, Vinyl filled with kapok, mounted on painted wood panel Solomon R. Guggenheim Museum

cualquier cosa". En el ejemplo de la figura anterior, el "Porta Botellas" de Duchamp, se privilegia el objeto cotidiano, aunque con intencionalidades distintas, se retoma contemporáneamente como objeto de diseño en el siglo XXI como nostalgia de la influencia de las vanguardias, con un propósito distinto en su función (frutero) pero con el mismo objetivo de las de comienzos de siglo XX: deconstrucción o ruptura de lo habitual en las formas.

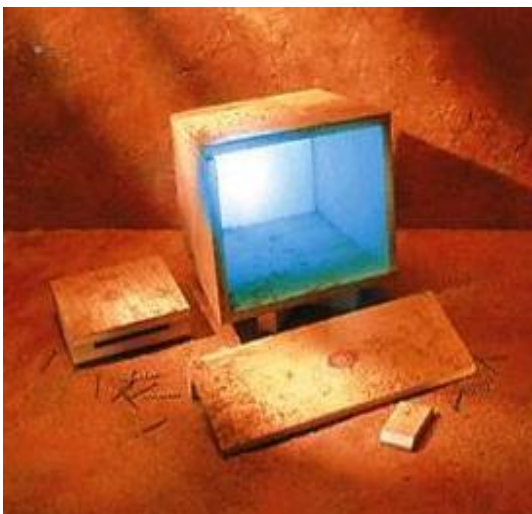
Las vanguardias son entonces el comienzo de un gran cambio en el diseño, lo que significa ausencia de los términos racionalistas para permitir una liberación de la función y de la forma. Las vanguardias, tanto en el arte como en el diseño, se salen de la Modernidad Ilustrada y muestran claramente crisis y ruptura de la estética tradicionalista ya que se atreven como dice a "presentar lo impresentable, demostrar lo indemostrable, visualizar lo invisible, descifrar lo indescifrable". Una de las manifestaciones de vanguardia más representativas para el diseño, vienen de la idea de *futurismo*, encontradas en movimientos de diseño de los años cuarenta y cincuenta, que siguieron en alguna forma la irreverencia de la vanguardia pero aún con la idea de progreso:

Futurismo

Como experiencia vanguardista, se manifiesta en el lenguaje del diseño junto con el espacio urbano, el cual se ha extendido a toda la ciudad así como en la vida cotidiana; los objetos en el diseño pasan del funcionalismo de la máquina y se muestran en su forma como objetos que simulan la velocidad. La sensación de *movimiento*, la simulación de la forma de los trenes y los aeroplanos, un mundo vertical y mecánico en la vida de la ciudad. La sensación de velocidad y cambio, se traducen en los objetos, como sucede en este ejemplo, el reloj de Max Bill, considerado uno de los primeros diseñadores industriales del siglo XX.



El futurismo surge en Milán, Italia impulsado por *Filippo Tommaso Marinetti*. Este movimiento pretendía romper con la tradición, el pasado y los signos convencionales de la historia del arte. Rechazaba la estética tradicional e intentó ensalzar la vida contemporánea, basándose en sus dos temas dominantes: la máquina y el movimiento. Se recurría, de este modo, a cualquier medio expresivo (artes plásticas, arquitectura, urbanismo, publicidad, moda, cine, música, poesía) – y diseño- capaz de *crear* con el propósito de "rejuvenecer de nuevo la faz del mundo".



Estética de los mass media

La modernidad idealizada representa nuevas posibilidades en el hombre con la excusa del desarrollo, los avances tecnológicos son innegables y el nacimiento de un estilo de sociedad que se sumerge en el dominio de la técnica es inevitable; la racionalidad según Raúl Niño (2003) "Racionalidad como constante de la modernidad y comprensión de la realidad, que permite fases de simulación

tecnológica o por las nuevas fronteras de la informática” (p.62)

Del mismo modo, Baudrillard (1984) analiza la *mass mediatización* de la cultura como si fueran ventanas que se abren con los mensajes, el medio es el mensaje, y la definición de la sociedad cibernética que afecta no sólo las formas de producción sino las formas de vida. En cultura y simulacro, Baudrillard señala “*el abismo del sentido*” llevado por el imperativo de la información: *informar mejor, socializar mejor, elevar el nivel cultural de las masas*, etc. Como dice: “*Tonterías: las masas se resisten escandalosamente a este imperativo de la comunicación racional. Se les da sentido, quieren espectáculo. Se les dan mensajes, no quieren más que signos, idolatran el juego de los signos y de los estereotipos, idolatran todos los contenidos mientras se resuelven en una secuencia espectacular*” (117)

En esta *espectacularización* de la vida, emergen las estéticas de los *mass media* que se muestran como experiencias estéticas en torno a los *estados de bienestar* como fin de realización de los sueños de la *modernidad* y el *consumo*; la llegada de las imágenes en movimiento como el cine, el video, la televisión y la imagen por computador generaron una nueva *espacio-temporalidad en la ciudad y en la cultura urbana* y con gran fuerza en la vida privada en el hogar. Como dice Xibillé (2003) “*La emergencia de una tele naturaleza como la ha desplegado Javier Echavarría en su Telépolis y la reciente iniciación que la humanidad está realizando de la conquista de un nuevo espacio antropológico- el ciberespacio- anuncian nuevas formas de identidad espectral y cuántica y nos permite entrever todas las posibilidades de una alteridad espectacularizada*”. (p.74)

Estéticas Lúdicas

También como parte de las estéticas de lo cotidiano se pueden ver los movimientos que surgen como el *Italian Design*, con un ingrediente adicional: la lúdica. En estos se interviene en los muebles, las lámparas, los enseres, los cubiertos, las vajillas, los tejidos. Fundamentalmente en el ámbito de esta categoría de objetos, ejemplos como: *Archizoom, Superestudio, Alchimia, Memphis, Postmemphis*, etc; todos ellos a partir de la segunda mitad de los años sesenta, generaron una acción provocadora respecto al gusto dominante en el mercado de los objetos de decoración. Ettore Sottsass, arquitecto y diseñador italiano con este nuevo estilo al que denominó una estética con “*Stilo Tecnochic*”, que luego se llamaría *Memphis*.



El Aparador Carlton (1981) diseñado en madera y plástico laminado; el color se impone con fuerza, y se da lugar al rompimiento moderno de las líneas verticales y horizontales de la estética tradicional con el uso de líneas diagonales. Estos elementos de ruptura muestran claramente la tendencia de la influencia vanguardista del arte conceptual, de la *ironía* de la forma ya no en torno a la función sino a la lúdica. Este aparador, a igual que gran parte de los diseños de Sottsass, evoca diversión y parecen juguetes, así como alusión a formas del pasado (Mezcla arte azteca e hindú con la cultura popular de los 50.

Estéticas y medio ambiente

Desde los años ochenta y noventa la cuestión ambiental ha entrado en vigor en los sistemas sociales y productivos como consecuencia del exceso de la producción en los años anteriores. Emerge una cultura con una “nueva ecología del ambiente artificial” como la denomina Manzini en *Artefactos* (1992) “el tema ambiental exige a los fabricantes y a los diseñadores, que lleven a cabo rápidamente un profundo cambio cultural y operativo en cuya base esté la capacidad de enfocar nuevos valores y nuevos criterios de calidad” (p.19). De hecho así está sucediendo actualmente, pues los conceptos de sociedad limpia y de desarrollo sostenible se amplían aunque en realidad, no se ha llegado a lograr “mundos posibles” social y culturalmente aceptables. Lo que hay es una conciencia ganada,



especialmente en el diseñador, una cultura de “hacer” que significa “deshacer” y en lo posible “reutilizar”. En diseño se procuran nuevos métodos y técnicas; cambios en el proceso de diseño, la eliminación de fases y formas diferentes de resolver problemas; también son diferentes modos de relación entre objetos y usuarios, el ciclo de vida útil de los productos y las nuevas posibilidades de destino final de estos productos.¹⁶ Esta tendencia ecológica, dio origen en los últimos años, al *Eco diseño*, que significa la generación de productos sin daño al medio ambiente. Este concepto considera los aspectos ambientales en todos los niveles del proceso de producción, empeñándose en obtener productos que ocasionen el menor impacto posible en el ecosistema a lo largo de todo su ciclo de vida. El *eco diseño* conduce hacia una producción sostenible y un consumo más racional de recursos, considerando el uso eficiente de los recursos naturales. En esta nueva cultura también emergen tendencias a través de las prácticas sociales que procuran una metodología (en la producción) y una cultura (en el uso); pues el diseño del producto resulta del diseño que apunta a lo ambiental como cultura de lo sostenible, pero sobretodo se inclina hacia una manera de comprender un cambio en los comportamientos de las personas del común, que afectan por supuesto cambios en el consumo y en la cultura de producto. De ahí la exigencia ahora impuesta de una relación sistémica entre objeto, ambiente y cultura. El diseño ambiental que contempla lo sostenible como opción.



Del mismo modo, todo esto trasciende en la sociedad y en la cultura pues se promueve el *regreso a la naturaleza*, entendida esta como el reconocimiento de un entorno “amigable”. Emerge un *estilo sustentable*, con el slogan de “reducir, reusar y reciclar”; una tendencia de respeto al medio ambiente y a las personas. A manera de ejemplo, en diseño se puede ver en la industria textil que cuida actualmente el uso de materiales y químicos que se degradan o se recuperan;

y en los objetos que se convierten en otros objetos, lo mismo sucede con la recuperación de objetos del pasado y en el consumo en el uso de tiendas de segunda mano. Grupos como *Droog Design* trabajan en estos conceptos como lo ilustra la imagen de las botellas como lámparas, ampliando el ciclo de vida de uso, o como es el caso de *Basurama* en Barcelona.

¹⁶ Imagen 1: Diseño botellas recicladas por el colectivo de diseño “Droog Design”

Imagen 2: Vasos de cactus diseñados por los hermanos Erwan y Ronald Bouroullec, Francia

LO CONTEMPORÁNEO

En la conferencia dictada en el *Instituto Universitario de Arquitectura de Venecia* en el 2008, *Giorgio Agamben* intenta aproximarse a la comprensión de lo que entendemos hoy por contemporáneo. Agamben cita a Nietzsche cuando dice que contemporáneo quiere decir en realidad aquel que no coincide con su tiempo, y por eso mismo, por ese alejamiento no es capaz de aprehender su tiempo. Según Agamben, la contemporaneidad es una relación singular con el propio tiempo, en el que se adhiere a este y al mismo tiempo se aleja, y los que coinciden con la época, no son contemporáneos porque no consiguen verla. Sin embargo, lo contemporáneo según Agamben quiere decir, "aquel que tiene su mirada fija en su tiempo para percibir no sus luces sino sus sombras", en otras palabras, lo contemporáneo es quien sabe ver esa sombra. Ver la sombra, implica una *actividad* que contrarresta las luces de la época, para descubrir lo que se *oculta*. Esto es ser contemporáneo, pues no se deja cegar por las luces del siglo, en este caso, las luces de lo que ha sido el diseño para nuestro tiempo, y siguiendo a Agamben quiere decir, contemporáneo es algo que le incumbe y no cesa de interpelarlo, pues la

"contemporaneidad no tiene lugar simplemente en el tiempo cronológico: es, en el tiempo cronológico, algo que urge en su interior y lo transforma. Esa urgencia es lo intempestivo, el anacronismo que nos permite aprehender nuestro tiempo en la forma de un "demasiado temprano" que es, también, un "demasiado tarde", de un "ya" que es también un "todavía no". Y reconocer en la tiniebla del presente la luz que, aunque sin poder alcanzarnos nunca, está

permanentemente en viaje hacia nosotros" (Agamben, 2008, 4).¹⁷En síntesis, según Agamben, el contemporáneo es aquel que se encuentra fracturado entre tiempos, y oscila entre ser el obstáculo para que el tiempo se ordene, y a la vez, ser el que debe "entablillar" o reparar esa fractura, pues el presente es oscuro, incomprensible, por lo que el contemporáneo debe reconocer y poder ver en esa oscuridad, por eso no nos puede sorprender la coalición entre lo arcaico y las vanguardias, pues la entrada al presente se da por medio de la memoria, como una arqueología pues "aquello que vendrá, cuyo espacio aún no se ha cartografiado, sino que se va trazando

infinitamente ante nosotros" (Agamben, 2008, 10)



¹⁷ Osito, control de televisión diseñado por Philippe Starck, Diseño Siglo XXI.

Arte contemporáneo¹⁸



Si bien, lo *contemporáneo* en el arte es un tema *ambigüo*; se han generado posturas teóricas en las que algunas defienden lo *contemporáneo* como “lo que ocurre simultáneamente en el presente más próximo”, y otras, aluden a la *pertinencia de la obra* en cuanto a su *novedad* o *carácter* de la obra. Se define lo *contemporáneo*, como aquello que mantiene su *actualidad* en la *percepción* y en la *experiencia* del público. Otros, entienden lo *contemporáneo* como aquello que es *coétaneo*, es decir, que coincide en un mismo tiempo con otra cosa. En todo caso, las expresiones artísticas que se consideran contemporáneas, conviven con la idea de la redención del sentido y la provocación en el espectador, es decir, según *José Luis Brea*, son aquellas que nos impresionan porque no se pueden narrar, son difíciles de explicar mediante un lenguaje crítico porque ellas mismas son críticas.

Según Bourriaud, el *arte contemporáneo* es la diversificación del concepto de *representación*, el cual consiste en copiar y registrar “lo real” hasta reproducir un *fragmento*, pero el arte contemporáneo se pregunta *¿cómo puede la representación del mundo constituir todavía una apuesta para el arte de hoy día?* Según parece así es, aunque según Bourriaud, aunque el mundo se vuelve infigurable. (2008, 24). Pese a todo, el arte es cada vez más *participativo*, involucra al *espectador*, además se vuelve cada vez más *colectivo* y tiende a reevaluar *los modos de producción, consumo y uso de la cultura (diseño industrial)*; objetos que colocados en el espacio crean un *lugar*, algunos *efímeros*, en tanto *trazos, hechos sobre la marcha*. De todas formas, lo *contemporáneo* alude a ir más allá de lo *moderno*, sobrepasando *la historia y la razón*, y aunque parece ser que todavía seguimos siendo *modernos*, seguimos en la *modernidad*, pese a todo esto, lo *contemporáneo* se ha mostrado como lo *discontinuo*, lo *fragmentario*, lo *heterogéneo*, cambia las *formas de percibir el espacio y el tiempo*, pues el pensamiento contemporáneo es una dimensión crítica, la cual es indispensable pues se muestran como *imágenes o como discursos* que exaltan la *diferencia* y lo *multicultural*. Sin duda, el arte contemporáneo, permite, alienta, busca y provoca nuevos paisajes de lo sensible en el mundo actual.



En síntesis, el *arte contemporáneo* se resiste a las clasificaciones tradicionales, utiliza técnicas y materiales diferentes, pone en tela de juicio los *modos de comunicabilidad de la obra*, se resiste a la *mímesis*, se trata entonces del arte “destemporalizado”, que reconoce las tensiones de la globalización, la desigualdad, y de la era informática. Es el arte que se arriesga al futuro, asumiendo el riesgo del *experimento*, y que genera *posturas críticas* de los conceptos de obra, del

¹⁸ Obras de *Michelangelo Pistoletto*, 2012.

Imagen 2:

artista y de experiencia estética, además, es el arte que provoca un nuevo paisaje de lo sensible, como observa Jacques Rancière, pues “se trata de obras o de intervenciones conscientes de su tiempo, a la vez conscientes de la complejidad y simultaneidad todos los tiempos”. Por esto, como indica Bourriaud, en las manifestaciones artísticas contemporáneas, el gesto es la traducción, o mejor, la deconstrucción, pues esto implica una oposición, pues “Traduciendo, uno no niega ni una eventual opacidad del sentido, ni lo indecible, ya que toda traducción, inevitablemente incompleta, deja atrás un resto irreductible. (Radicante, 2009,31)

Deconstrucción

Para definir este término, lo utilizaremos en el sentido del filósofo Jacques Derridà. Derridà señala el deseo o la urgencia por resolver las dicotomías, pues no se quiere un estilo, ni una categoría sino una actitud. Si bien la deconstrucción es un término que inicialmente parece aludir a una “filosofía” que se “opone” a otras filosofías, esencialmente quiere decir filosofía que “descompone”, es decir, que pretende generar conexiones, correlaciones y contextos entre los campos de conocimiento. Derridà, en “la metáfora arquitectónica” afirma:



Durante algún tiempo se ha ido estableciendo algo parecido a un procedimiento deconstructivo, un intento de liberarse de las oposiciones impuestas por la historia de la filosofía, como physis/téchne, Dios/hombre, filosofía/arquitectura. Esto es, la deconstrucción analiza y cuestiona parejas de conceptos que se aceptan normalmente como evidentes y naturales, que parece como si no se hubieran institucionalizado en un momento preciso, como si careciesen de historia. A causa de esta naturalidad adquirida, semejantes oposiciones limitan el pensamiento. (1986; las cursivas son mías)

Estamos hablando de los campos como la arquitectura, el arte y el diseño, y, aunque esta investigación se centrará en el campo del diseño, esto tiene que ver con la idea de que el diseño es ante todo una actividad disciplinar que indiscutiblemente permea la sociedad actual, y esto a su vez, quiere decir que el diseño se manifiesta como una manera de entender y visibilizar el mundo. Pero es justamente en la arquitectura y en el diseño donde se observa que la deconstrucción termina por postular una nueva estética, un nuevo estilo, una nueva vanguardia. Para revisar estos conceptos, analizaremos algunas de las prácticas utilizadas en diferentes campos de conocimiento, y desarrollaremos en profundidad a lo largo del texto, estos lugares donde se ubican estos elementos deconstructivistas que se ubican en las esferas más representativas de la creatividad como sucede con: el arte, el diseño y la arquitectura: “la interpretación se apoya generalmente en distinciones entre lo central y lo marginal, lo esencial y lo no esencial (...) por un lado el injerto marginal opera dentro de estos términos para invertir la jerarquía, para mostrar que lo anteriormente se ha creído marginal es de hecho central (...) ¿Que es un centro si lo marginal se pudo centrar?” (Culler, 125)



Jonathan Culler describe la deconstrucción en Derridà , como un sistema manifiesto que **“lo que determina es lo que la historia puede haber ocultado o excluido”**- demostrando que la historia no es real, ni es la verdad absoluta, como se ha creído en la cultura tradicional. La deconstrucción¹⁹ es entonces, **una actividad que conlleva a la reivindicación de lo distinto**. De hecho la deconstrucción denuncia la *deferencia* en todos los ámbitos de nuestra actividad. Para ello, centra su atención precisamente en lo singular, es decir, en el detalle de **“las paradojas, ambigüedades, ironías, silencios, antinomias, alegorías, coincidencias, de los discursos”**, en síntesis en lo subjetivo, lo que supone una actividad interpretativa que estimule la creatividad y por lo tanto, **la percepción de la realidad**. La deconstrucción que aquí queremos resaltar es precisamente el surgimiento de un

proceso de transformación entre los pensadores, artistas, arquitectos y diseñadores, quienes muestran un camino deconstructivo, en la medida que se anuncia como una *modernidad traductora*, es decir, construida a partir de la crítica de la modernidad del siglo XXI, pues el mayor hecho estético se encuentra entre el cruce de las propiedades del espacio y del tiempo, en el que este último se manifiesta como el territorio de la contemporaneidad, pues *“espacio se temporaliza y el tiempo se espacializa”* ya que el arte, el diseño y la arquitectura contemporánea producen formas que permiten captar la experiencia del mundo a través de prácticas del desplazamiento espacial (*errancia, trayectos, expediciones*). Si las prácticas errantes cobran hoy tal importancia, hasta el punto de ofrecer al arte un modelo de composición, es en respuesta a la evolución de las relaciones entre el individuo y la colectividad en la ciudad contemporánea. Walter Benjamin que definía el aura de la obra de arte como “la aparición única de la lejanía” describe su desaparición progresiva en términos espaciales: el espacio humano se metamorfosea, la distancia entre las cosas y los seres se reduce; la ciudad moderna, cuyas masas constituyen el medio vital, la inmensidad de la muchedumbre, borra el vínculo entre el individuo y la comunidad.

Del mismo modo, el diseño ha experimentado un nuevo fenómeno de *transformación* en el universo industrializado, las manufacturas se han incrementado así como el número de consumidores. Los productos de diseño en esta nueva *“cultura material”* han cambiado como sus *funciones, sus técnicas y actitudes*. El valor que hoy en día tienen las *ideas* y los *conceptos*, que transforman de igual manera la *experiencia* y la *percepción de mundo*; de hecho la práctica del diseño responde a las necesidades de crear soluciones que comuniquen las *emociones* y trasciendan la *función* y la *forma de la modernidad*. El efecto de las nuevas tecnologías (computación, comunicación y procesos industriales) así como los aspectos emocionales y la tendencia de lo individual se muestran actualmente como soluciones universales que se extienden con la ayuda de nuevos materiales que contribuyen a la *emergencia* de tendencias que se inscriben dentro de la cultura. **Si bien, la deconstrucción del proyecto moderno emerge desde los años 60, cuando se comienza a experimentar en los países industrializados “la extraña sensación de un cambio global del comportamiento social”**, con la proliferación de objetos y entornos de consumo en los cuales el sujeto moderno se cubría. **El mundo comienza a quebrarse, fragmentarse, y así mismo sus prácticas sociales. En consecuencia para el diseño, la saturación y la diferencia someten a nuevos retos que terminan de- construyendo la tradición y la historia, con**

¹⁹ Arquitectura deconstructivista de Frank Gehry

la ayuda de la influencia de los medios de comunicación, especialmente en occidente donde se vive una situación explosiva, una pluralización, una fragmentación de la cultura. Por ende, la deconstrucción de la modernidad denuncia la deferencia en todos los ámbitos- incluso en el diseño- y ello se puede comprobar precisamente en la multiplicidad de las formas del diseño contemporáneo que se traduce en infinitas gamas de formas y objetos- en muchos casos sin lógicas- lo que supone una actividad nuevamente interpretativa que estimula la creatividad y por tanto, la percepción de la realidad. Por esta razón, veremos algunos de los movimientos, tendencias y objetos del diseño en los que puede verse precisamente esta deconstrucción del diseño.



Por lo tanto, podemos decir que el “Deconstructivismo” se caracteriza por la fragmentación, el proceso de diseño no lineal, el interés por la manipulación de las ideas de la superficie de las estructuras y en apariencia, de la geometría *no euclídea*, que se emplean para *distorsionar* y *dislocar* algunos de los principios elementales de la arquitectura, el diseño y otras disciplinas. Sin duda, la apariencia visual final de la escuela deconstructivista se caracteriza por una estimulante *impredecibilidad* y un *caos controlado*. El intento del deconstructivismo es liberar a la arquitectura de las reglas modernistas, que sus seguidores juzgan constructivas, como «*la forma sigue a la función*» «la pureza de la forma» y la «verdad de los materiales”. El diseño y la filosofía deconstructiva han mostrado en efecto la vulnerabilidad de las convenciones, siendo por ello atractivos para unos y

repelentes para otros. No cabe duda además que hayan permitido refrescar los *códigos* y *las costumbres*, son *descentrados* y *complejos*, no lineales e irreverentes pero con la materia, pero no pretenden ser una ideología.

Emergencias deconstructivistas: arquitectura contemporánea

La entrevista denominada “*el filósofo y los arquitectos*”,²⁰ sirve a manera de ejemplo para mostrar cómo se aplica la *deconstrucción* en la arquitectura. Estamos hablando de *Peter Eisenman* junto con *Derridà*, quienes fueron elegidos para trabajar juntos en la realización de un «jardín» sin vegetación, un jardín de piedra y agua en Francia. En esta entrevista, Derridà destaca los elementos que se utilizaron para el diseño, pues el proyecto busca el *sentido de las formas* pero sobretodo, busca la *relación del hombre con su entorno*.



²⁰ Super Nova, diseño de Jacob and Macfarne.

La *deconstrucción*-indica Derridà- aunque surge de cuestionarse una tradición filosófica, donde la relación se da entre la *palabra y la escritura, entre el espacio y el tiempo*; en este caso, la *deconstrucción*, tiene connotaciones arquitectónicas pues no se trata de *destruir* sino de *cuestionar* las relaciones entre *la filosofía y la arquitectura*. Si bien *Eisenman* intenta *liberar* la arquitectura de los *valores tradicionales de funcionalidad*, es decir, intenta *orientar la arquitectura hacia los valores de la utilidad del habitar*, por esta razón, **lo que intenta es *construir* lo que debe ser *habitabile y útil*, además se quiere liberar de valores estéticos como *la armonía y la belleza que se han utilizado tradicionalmente***. Derridà muestra entonces que no se trata de una finalidad estética, y al no tener finalidad, se trata de un juego, pues:

Se trata de situar a la arquitectura en su lugar específico, es decir, en un *espacio* que no esté subordinado a valores, por ejemplo, *utilitarios, estéticos o incluso metafísicos o religiosos*. [...] Tschumi y Eisenman intentan liberar a la arquitectura de todas esas metas que no son, a decir verdad, *arquitectónicas*, lo que no quiere decir, por lo tanto (y ahí está la trampa), que intenten restaurar una especie de pureza de la arquitectura. Al mismo tiempo, sitúan lo *arquitectónico* «propiamente dicho» *con respecto a otras artes, a otros lenguajes*: en Tschumi, con lo que puede significar una *narración cinematográfica*; y en Eisenman, hay constantemente un intercambio con el *texto literario*. Continuamente encontramos una especie de *provocación recíproca* entre sus proyectos llamados *arquitectónicos* y *otros espacios de invención, digamos de creación*. (Derridà, 1988: 2)



Por lo tanto, podemos concluir que el interés de Derridà en la *deconstrucción* puede verse reflejando también en la arquitectura, o en otras disciplinas como el *diseño*, pues es claro que la *deconstrucción* no es una manera de *leer un texto* o de *analizar conceptos*, sino que tiene que ver con las *estructuras*, incluyendo a las *estructuras socio-políticas*, o romper las estructuras de lo convencional en cualquier disciplina o institución, pues como dice Derridà "*he comprobado que la arquitectura es la forma a la vez más difícil y más efectiva de poner a prueba la deconstrucción*" (1988, 3). *Eisenman*, intenta romper la escala «*scaling*», es decir, intenta *liberar a la arquitectura del problema de la escala*, así como de la referencia antropocéntrica, logrando a su vez, demostrando que el *hombre ya no es la medida de la arquitectura*, y si el hombre ya no es la medida de las cosas, entonces ¿Se trata entonces de una arquitectura que busca más allá del hombre? Derridà responde, se trata simplemente de *nuevas cuestiones sobre la manera en que la noción de hombre ya no es un hombre institucionalizado*, y esto no quiere decir que el hombre esté *destruido ni quebrado*, sino que se "*inventa otra cosa*". El diseño de Eisenman consiste en un proyecto con multiplicidad de capas, de estratos.

El proyecto consiste en un conjunto, es decir, en una especie de palimpsesto, donde las capas se superponen. Existen tres o cuatro de esas capas: el suelo de La Villette, la estratificación de los antiguos mataderos, el proyecto de *Eisenman* en Venecia. También está la capa «Tschumi»; y luego se halla la lectura de Platón. Esas diferentes capas, esas diferentes alusiones, esta música, están como inscritas en silencio sobre la piedra. Son como invitaciones. No están totalmente

indeterminadas, uno no puede hacer lo que quiera con ellas; aunque se debería poder hacer mucho más según la imaginación de cada cual. (Derridà, 1988, 4)

Podemos entonces concluir que el deconstructivismo “despedaza” la forma desde adentro de la misma, alterando su esencia. Ejerce una *trasgresión* respecto a la arquitectura moderna. La percepción es de *inseguridad*. La obra arquitectónica se *deforma* en función de los procedimientos *deconstruccionistas*, para luego asignar la función. Gracias a este modelo, se liberan las *emociones* y se desprenden de los elementos significantes de la arquitectura moderna. En el caso del diseño:



Diseño contemporáneo & Deconstrucción en el diseño ²¹

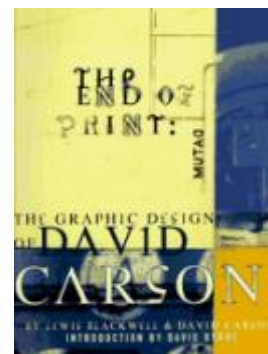


Ahora bien, no existen grandes muestras de diseño dirigidas hacia el deconstructivismo, algunos de los arquitectos que mencionamos anteriormente han hecho diseños más allá de la arquitectura, en ellos muestran no solo diferentes maneras de realizar lo convencional, sino también materiales para innovar. En el siglo XXI, el diseño se conoce y se le reconoce en las grandes tiendas, sin embargo, en nuestro tiempo *surgen además, otros significados como emergencia de nuevas sensibilidades*, esto es, no sólo como corrientes, escuelas o exponentes de diseño, sino como *tendencias*, que se expresan a través de tradiciones de corta duración y con un carácter que por dinámico se hace efímero. El diseño contemporáneo se caracteriza por el creciente número de actividades y productos y principalmente por el individualismo y las emociones. Como puede verse en los ejemplos.



Diseño Gráfico deconstructivo

El *performance*, la *instalación*, esas formas posmodernas de arte, que han tomado esos mismos lugares comunes de revertir las convenciones. Los diseñadores destruyen la retícula, simbolizan la descomposición del mundo descomponiendo la legibilidad, el orden de los textos, las tipografías. Es, según palabras de *Ellen Lupton*, una estética del *No* antes que del *Nada*. Son estilos que intentan persuadirnos de que la regularidad y el orden ya no nos sostienen, y entonces han adoptado una retórica iconoclasta, alternativa, no canónica (con formas que también son metafóricas) Ello fue expresado a fines de los años ochenta en un texto canónico de la deconstrucción en el diseño gráfico: *The End of Print*, de David Carson.



²¹ Silla en cartón. Frank Gehry. Y Silla gráfica (2007), Figura: Tom Dixon, diseño gráfico Siglo XXI. Figura : diseño gráfico de Javier Mariscal, Siglo XXI.

En esta condición, posmoderna, surgen entonces subjetividades, como *diferencias, desviaciones y emergencias* que devienen como consecuencia del desbordamiento de lo tecnológico y como resultado se obtienen lenguajes y tendencias, como Salabert (1993) lo indica: “*pequeños goces impregnan poco a poco el conjunto de la vida, por donde se expande y diversifica todavía más, donde se dispersa llegando a fondo de cada grieta, mojando la epidermis continua de una cotidianidad que es superficie sin cuerpo*” (33). Estos pequeños goces le permiten al diseño imaginación sin límite, diversidad y multifuncionalidad en sus expresiones más asombrosas.



Del mismo modo, Salabert afirma que al diseñador contemporáneo, se le exige pero también se espera de él que genere alguna forma insólita y por ello sorprendente: “*La silla puede ser, efecto, una silla: pero al mismo tiempo representará morfológicamente una flor o una mano gigantesca, quizá un garabato multicolor en el espacio (...) arquitecturas singulares, objetos-gadget para tiendas especializadas en el ramo de lo baladí: artefactos tan insólitos como inservibles*” (1993: 19). Un ejemplo, el caso de los 80s, con la *Rose Chair* de Massaroni Umeda, la cual sintetiza lo expuesto aquí como ejemplo de la nueva estética en la que la función, es lo de menos:

En diseño industrial, la *deconstrucción* de lo moderno, se percibe desde los años sesenta y setenta, posiblemente con lo que se conoce en la historia del diseño como *anti diseño*; manifestaciones *posmodernas* que se exteriorizan deconstructivistas. Movimientos “*anti-modernos*” como *Alquimia y Memphis*, quienes a manera de “*experimento*” intentaron esta primera deconstrucción del proyecto moderno en el diseño. Países como Italia imponen el rechazo ante lo racional; con el propósito de dar fin a la discusión sobre función y forma, Italia superó las expectativas esperadas frente a la justificación de la disciplina del diseño en todo su esplendor; la búsqueda de libertad en la forma y su contenido, provocó reacciones acordes con la irreverencia y la abundancia de la época de la productividad. Se libera el objeto de su forma.

Para esta *deconstrucción*, lo primero que debemos hacer notar es la *deconstrucción del sujeto moderno*, el cual describimos anteriormente como *sujeto- urbano*, pues ahora se supone un *sujeto individualizado*, ya que el mundo contemporáneo se expresa como un *continuum* de las cosas donde la capacidad de sorprender, sorprende; un sujeto que se reinventa así mismo porque ya no se trata de la proliferación de objetos sino de individualidades, “*el ser no coincide necesariamente con lo estable, fijo, permanente, que tiene algo que ver más bien con el acontecimiento, el consenso, el diálogo, la interpretación, se esfuerzan por hacernos capaces de captar esta experiencia de oscilación del mundo posmoderno como oportunidad de un nuevo modo de ser*” (Vattimo, 1983, 19).

Ahora bien, el *objeto contemporáneo*, también sufre transformaciones, pues aunque el objeto sigue atado a la modernidad en muchas formas, comenzando por el insistente apego a lo funcional; lo que se rescata de él, es precisamente lo que se intenta rescatar aquí, su *rol social*, ya que ellos, en cualquiera de sus formas, son además *símbolos de la cultura*. El objeto se libera de su materia sin desaparecerla, y es así, como se puede afirmar como *emergentes*, las múltiples formas de subjetivación implícitas en los objetos, los cuales se despliegan como entornos y experiencias, formas que surgen del diseño en el movimiento de lo efímero y como poéticas de la vida cotidiana

como lo afirma Xibillé “*nuevas narrativas de nuestras emergentes subjetividades, donde el pluralismo, nos posibilite descentrarnos*” (2003, 14)

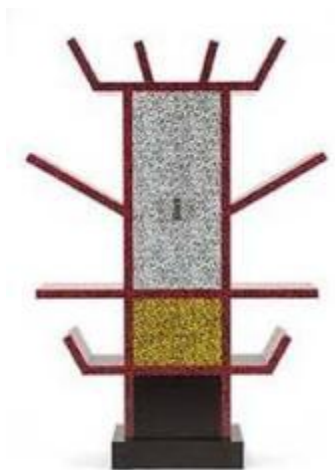
El sillón Alexandra de Mariscal es uno de los ejemplos en los que el concepto se hace objeto; con su carácter lúdico y gráfico, lleva la caricatura al objeto mismo, con su lenguaje bidimensional y colorido logrando un diseño optimista y simpático que se recrea con un lenguaje infantil. El éxito de sus productos son los relatos, pues siempre se cuentan historias a través de sus caricaturas y sus objetos, episodios poéticos, cotidianos y sobretodo provocadores. Mariscal reinventa una y otra vez lo cotidiano, lo de construye y lo vuelve a reconstruir hasta mostrar sólo la esencia. Su trabajo ilumina, dice la publicidad que lo acredita. Mariscal es el diseñador de la imagen objeto.

Porque además de la función, está lo cultural y lo estético, lo que no ha sido tan evidente en lo que se ha entendido como diseño contemporáneo. Pese a esta resistencia por comprender la contemporaneidad en el diseño, sabemos que el *objeto va más allá del objeto mismo*, sus sentidos son varios sentidos y cambian, logrando que la función sea lo de menos, sin desatender sus atributos. Si bien, es como lo expresa Xibillé:

Es el tiempo de los objetos del *sin sentido*; son las estéticas *efímeras, inconstantes; estéticas del movimiento, de la versatilidad y de las desapariciones funcionales*; es el objeto el protagonista como testimonio de las experiencias de mundo, ya no estáticas sino afectivas, de sentido crítico frente a la sociedad como respuestas versátiles y de múltiples interpretaciones. Es por esto que la posmodernidad sugiere al sujeto posmoderno como individuos sin voluntad que no tienen otra alternativa más que el ser individual, el cual “mezcla soberanamente los estilos; en lugar de ser esto o aquello clásico de vanguardia, burgués o bohemio, junta a su antojo los entusiasmos más disparatados, las inspiraciones más contradictorias”(115)

Deconstrucción de la forma: anti -design

Son varios los movimientos que abordan problemas distintos a la función. Siguiendo las manifestaciones emocionales y expresivas desatadas inicialmente con *Alquimia* y *Memphis*. Se despliega igualmente un estado de la crítica social en el diseño; estado que se muestra como una *estética de la ironía* de la forma como respuesta al “*experimento*”. Los objetos comienzan a transforman los entornos tradicionales, y con ayuda de las nuevas tecnologías, los nuevos materiales que entre la experiencia de la *lúdica* y la *ironía (crítica)*, se da forma a objetos que reflejan la inconformidad del sujeto moderno con la estética cartesiana impuesta a comienzos de siglo; esta es la ironía, la diferencia, siendo esta su principal propósito. La imagen muestra el ejemplo de *Memphis*, diseño biblioteca en los años 70 s.



Berman (1981) lo expresa así: “*Para los modernistas de esta clase, que a veces se llamaban a sí mismos “posmodernistas” el modernismo de la forma pura era demasiado opresivo del espíritu moderno. Su ideal era abrirse a la inmensa variedad y riqueza de las cosas, los materiales y las ideas que el mundo producía inagotablemente*” (1981, 20-21).

En consecuencia, en los años cincuenta en Italia, surge un movimiento alternativo o *anti diseño* con el sello internacional de la sofisticación y opulencia de esta época en los países europeos, este movimiento cuestionaba los contradictorios principios del *capitalismo & consumo* con la novedad y la moda; aprovechando una sociedad contemporánea desinhibida y la aparición de nuevos materiales como el plástico, que permitían una mayor versatilidad en el diseño y las creaciones de la industria, logrando un diseño *más ambiental y humanista*, el que reconocían como el “*Gusto popular*”, de países como Italia.

Como ejemplo Michael Graves (1934), arquitecto norteamericano, quien además de diseñador ha llegado a ser reconocido ampliamente a través de sus diseños de utensilios para el uso diario en el hogar (Alessi). La *tetera Spinner* (1985) es un diseño sencillo pero divertido. Su nombre proviene de la espiral en el pico de la tetera que silba y gira cuando es empujada por el vapor. Graves le da un giro extravagante con el “*pájaro*” rojo en el pico, que canta cuando el agua hierve en alusión a la cultura popular; también se destaca el asa azul antideslizante, hecha en *Santoprene TP*, materiales que hacen más amable la forma de agarre y sin duda es uno de los objetos divertidos que rompen con el esquema tradicional del té que hasta entonces parecía un ritual inmodificable, ahora popular en U.S.A principalmente.



Deconstrucción de la economía: el consumo

La cultura de masas y lo *Kitsch* fueron temas obligados en el establecimiento del concepto de *posmodernismo*. La cultura de masas porque fue incorporada en las obras eruditas durante el advenimiento de la *posmodernidad*, provocando una reevaluación del concepto mismo de erudición. La posibilidad de *recibir- consumir- gozar* en cualquier parte y en cualquier momento exige que la naturaleza del objeto sea lo suficientemente elemental para que su comprensión pueda hacerse en un medio tan agitado, tan lleno de ruido, como el de la actividad cotidiana. La información que esos objetos suministran debe ser tan simple, su significado tan elemental, que esa actividad no impida su comprensión.



El arte pop que significa “Arte popular” fue un movimiento artístico surgido a finales de los años 1950 en Inglaterra y los Estados Unidos; inspirados en el mundo de la comunicación de masas aplicados a las artes visuales. El *pop art* construye nuevos objetos a partir de imágenes tomadas de la vida cotidiana, teniendo como base la sociedad del consumo, cuyo énfasis tiene que ver con el uso de imágenes populares como manifestación plástica de la cultura, caracterizada por la tecnología, el capitalismo, la moda y el consumismo, donde los objetos dejan de ser únicos para ser pensados como productos en serie. El movimiento Pop Art comenzó como una reacción contra el *expresionismo abstracto*, que dominó el arte durante las décadas de 1940 y 1950, al que estos los artistas consideraban demasiado intelectual y apartado de la realidad social. Emplearon imágenes que reflejaban el materialismo y vulgaridad de la moderna cultura de masas para transmitir una percepción crítica de la realidad, más inmediata que aquella ofrecida por la pintura realista del siglo XIX. Se emplearon las imágenes de la cultura de masas, pues el Pop Art se apropió de las técnicas de la producción masiva. A principios de 1960, el estadounidense Andy Warhol llevó esta idea un poco más lejos al adoptar la técnica de la *serigrafía*, capaz de imprimir cientos

de estampas idénticas de botellas de *Coca Cola*, latas de sopa *Campbell* y otros objetos representativos de la cultura consumista. Los materiales fruto de la tecnología moderna, como el poliéster, la gomaespuma o la pintura acrílica, ocuparon un lugar destacado.

Evidentemente lo contemporáneo trasciende la relación con la naturaleza y por tanto, los sentidos de realidad. Por ello los *entornos se transforman* y se convierten en proyectos que emergen de lo público que se traducen en elementos que resultan de la sociedad de consumo;

Xibillé (1995) lo expresa así: *“la novedad se deconstruye y se transforma en una estética económica, cuya función tiene que ver con la desaparición rápida de los objetos, con el desecho; pues las formas de legitimación han cambiado, las nuevas tecnologías y el impacto de las redes de la comunicación han creado una nueva percepción del tiempo; la estética ha embargado a la existencias entera con su nuevo nombre: el sistema de la moda. A esta nueva estetización de consumo se le conoce hoy bajo el nombre de “Kitsch” y plantea nuevos problemas con relación al ornamento, al arte y a la vida”* (p.145). Por tanto, vale la pena como ejemplo de la estética del consumo resaltar el fenómeno Kitsch.



Pese a las connotaciones negativas que conlleva: el Kitsch es divertido, universal, incluso es considerado un estilo y una nueva manera de ser que no debe confundirse como sinónimo de lo feo, porque la fealdad atrae y en algunos casos: agrada. El término Kitsch comenzó a utilizarse culturalmente en Alemania, especialmente en los *mercados del arte* en los bocetos o dibujos baratos que eran fácilmente comercializables. De hecho designaba el gusto vulgar que copiaba los hábitos culturales de la burguesía, considerado si como un objeto estético pero empobrecido, con mala manufactura y moralmente dudoso; cercano a la identidad con el consumidor que quería alcanzar un nuevo status social.

El kitsch en los años treinta ya era un asunto popular ligado al consumo; teóricos como Adorno, lo enmarcaban en la reconocida cultura industrial, donde el arte es controlado por las necesidades del mercado y por tanto por las masas. Por lo tanto, a comienzos del siglo XX, el Kitsch se identifica en cuanto a “cantidad” pues se carga el entorno humano con muchos objetos; en esta diversidad de sus apariciones se refleja en el objeto cotidiano en todas las actividades humanas. Si bien el Kitsch moderno pretende en el arte un deseo de diferenciación frente al “*arte culto*” en oposición, el diseño se preocupa por el deseo de aparentar ser (simular). Sin embargo, con el diseño de objetos como imitaciones, el Kitsch aparece en el diseño como estilo, de modo que todavía en los años setenta, ochenta y noventa, gran parte de los objetos cotidianos son copias de objetos de marca.

Deconstrucción de lo bello: lo [feo] siniestro

Lo siniestro (*Das unheimlich*) es aquello que debiendo permanecer oculto, se ha revelado.
Schelling



Según el lenguaje contemporáneo, lo siniestro se instaura cuando la identidad es atacada y lo existente se pone en cuestión. Lo inverosímil es una de las formas de diseño en la posmodernidad, lo que no es conocido o lo que se oculta, ese placer de lo desconocido en oposición y el placer de lo negativo como oposición de lo sublime, como lo indica Xibillé “siniestro” “*como sucede con las tinieblas, la soledad, el silencio, que “anuncian que la mirada, el otro, el lenguaje, la vida nos va a faltar”* (96). Los colores son producidos por *tonos oscuros y tristes* como lo que se experimenta entre lo *siniestro, lo horrible y lo falso*. De hecho

en la posmodernidad, lo siniestro, así como lo *horrible* y lo *falso* son formas que reaparecen incluso en lo cotidiano, pues como Freud decía, la conciencia no suele actualizar todo aquello que ya no es conocido por cotidiano y familiar, es decir que no se presta atención a lo usual y cuando no es usual, la percepción se moviliza, *el sujeto se pone atento porque es algo que emerge de lo indiferente de los objetos y se singulariza al exhibirse*, citado por Xibillé.

El cambio se da principalmente en la percepción del sujeto contemporáneo, en el que se percibe una especie de *no mundo*, en el que volver a lo real significa descubrir que debajo de lo real no hay nada (desencanto de la modernidad) y se intenta re aprender y encontrar detrás de la realidad precaria del mundo cotidiano; sólo allí, en la *heterogeneidad* y en la *multiplicación* se hallará lo que antes se había ocultado, lo que parecía incierto ahora se verifica en lo mundano.

Un ejemplo, Allen Jones (1937) escultor, grabador y pintor británico, exponente de Pop Art en Gran Bretaña. Su obra se caracteriza por su énfasis en la sexualidad: examina el deseo representando provocativas y explícitas imágenes de mujeres vistas a través de la fantasía de la publicidad y la imaginación masculina. Su obra se inspira también en la temprana lectura de autores como Nietzsche, Freud y Jung. Emergen así aquellas formas donde impera el vacío, la oscuridad, la soledad, el silencio. Otro ejemplo en diseño es el caso Giger, reconocido principalmente por sus estéticas monstruosas, como puede verse en el diseño del mobiliario al comienzo de esta página.²²



²² Mobiliario Skeleton Bar de Hans Giger,

Deconstrucción de lo estático: lo efímero²³

Resultado del paso de lo moderno a lo posmoderno, o de su hibridación; las nuevas representaciones de la vida dirigen sus pasos de la “*sociedad de consumo*” a la “*sociedad de la información*”. Se libera del cuerpo como pasa en el diseño con el objeto para satisfacciones físicas y psíquicas. Es una estética que sin el cuerpo material “*es algo que captamos diferente con respecto al pasado y a menudo como fascinación o repulsa frente a lo “nuevo”, del que percibimos su presencia sin llegar a enfocar con lucidez sus contornos*”. (Manzini, 1992, p. 32)



En diseño, una estética sin cuerpo se devela en el campo de las nuevas tecnologías, en el tamaño de los objetos y en la duración de estos. El cuerpo está en medio de los atributos de una cultura de consumo y en medio del mercado para la imagen del ser conformada por la sociedad tecnológica, la cual atrae, vende, emociona, fascina, hace soñar y crea ansiedades. A manera de ejemplo se puede citar el *diseño miniaturizado* en Japón, la *arquitectura efímera americana* y los “*conceptos de diseño*” que se han fortalecido en la industria contemporánea a nivel mundial, dada su capacidad de transmitir bajo otra dimensión *espacio-tiempo*, estilos de vida “*difusos*” y “*etéreos*” como sus objetos, como bien dice Manzini “*los materiales, infinitamente manipulables y componibles, que pierden su profunda identidad cultural*” (1992, 33)

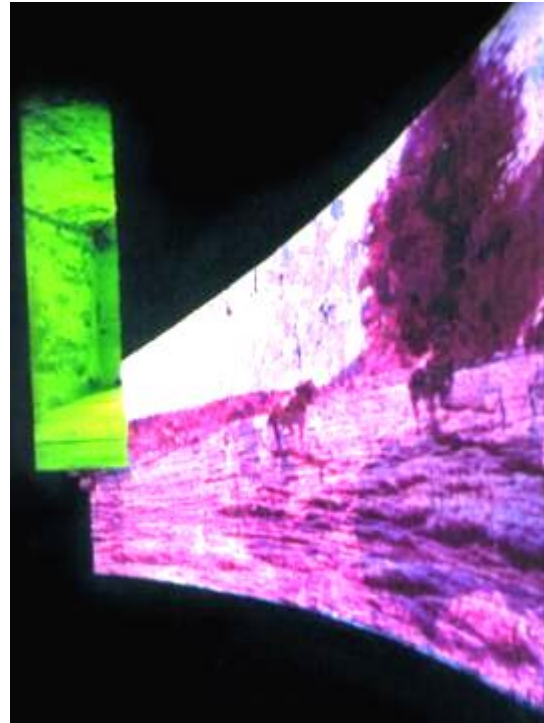
El ejemplo que se muestra en las imágenes es un concepto de diseño de la marca *Nokia*, (celulares) para teléfono *Morph* con el uso de *nanotecnología*. En este diseño se propone un teléfono altamente flexible como una tela, impermeable y traslúcido, el cual tiene la virtud (por su tamaño) de convertirse en audífono y/o pulsera, así como permite por medio de un dispositivo electrónico, copiar de manera fotográfica una textura y cambiar su color, bien advierte Salabert (1993) “*pequeños goces impregnan poco a poco el conjunto de la vida, por donde se expande y diversifica todavía más, donde se dispersa llegando a fondo de cada grieta, mojando la epidermis continua de una cotidianidad que es superficie sin cuerpo*. (p.33)

Deconstrucción de la realidad: lo virtual

Siguiendo en la esfera de lo efímero y/o lo conceptual, le sigue la estética de lo virtual, la cual describe Manzini (1992) como una nueva dimensión de la realidad: “*la producción de mundos simulados, cuya “materialidad” o mejor, aquello que a todos los efectos percibimos como su materialidad, es pura información. Mundos reales, si por realidad entendemos algo que existe fuera de nosotros, a los que podemos reiterar la experiencia de otros. Pero al mismo tiempo, mundos sin materialidad, si se excluye la de las memorias que los generan y la de los “interfaz” que los hacen experimentables*” (34)

²³ Diseño silla de los hermanos Campana.

Manzini describe el mundo virtual, ya que este no se agota en el papel de soporte de la “*realidad real*” de ciertos aparatos pues “*observaremos ahora el fenómeno de la creciente virtualidad de la experiencia, pasando de los territorios en los que esta se presenta con mayor evidencia- las realidades virtuales producidas por el ordenador- hacia situaciones en las que la unión entre virtualidad y materialidad es más estrecha y compleja*” (1.992,169). Del mismo modo, Pierre Levy nos aclara en su texto sobre lo virtual que “*cada forma de vida inventa su mundo y con este mundo, un espacio-tiempo definidos; en este universo cultural, se extiende esta variabilidad de espacios y temporalidades, y por tanto: “la mutación contemporánea se puede interpretar como una reanudación de la auto-creación de la humanidad”* (1.998, 67). Michel Serres en Atlas, señalaba que las nuevas tecnologías tienen dos características: “*son demasiado antiguas en sus objetivos y alcances, y extraordinariamente nuevas en sus realizaciones*” y por esta razón, ellas



modifican las prácticas sociales, siempre han sido virtuales. Lo virtual no es una novedad. La diferencia entre lo virtual antiguo y lo virtual hoy, no es propio, ya que el hombre ha sido virtual porque es hombre, lo cual resalta Levy cuando dice “*Los seres humanos son seres en devenir*”, lo que cambia son sus prácticas sociales. Siguiendo a Levy “*la virtualización es donde se reinventa una cultura, la cual se torna nómada, creando interacciones sociales, cuando una persona, una colectividad, un acto una información se virtualizan, se colocan “fuera de sí”, se “desterritorializan”* (1998, 21).

Ahora bien, la llamada “*era de la información*” es considerada la era de lo *virtual*, pues son las comunicaciones las que han tomado la delantera sobre los *objetos y la tecnología*. Esta estética se ha entendido como *dispositivos técnicos*, los cuales son los que posibilitan los mundos virtuales que han transformado los escenarios de la vida cotidiana, como los laborales, domésticos, públicos. Por lo tanto, han transformado la *sensibilidad* y la *percepción* en las personas como es el caso de la *imagen a color, el walkman, los juegos de video*, etc. En síntesis, podemos decir que la vida moderna se ha desplazado de *significantes a significados*; desplazamientos que se advierten en el objeto – que ha perdido su profundidad- y se extiende hacia la *experiencia* de las cosas. En el caso del diseño, un ejemplo de lo *virtual* viene siendo aquello que intenta la simulación de *ambientes*, haciendo referencia a la relación entre hombre y entorno artificial, es decir, que “*semejan la vida real*”. En algunos casos proponen una *extensión* y/o una *doble vida* no tan real. Estos entornos simulados (creados) como mundos personales, prometen en la publicidad un claro ejemplo como el ejemplo de *Second Life*, el cual promete “*un propio mundo*” con una pequeña ciudad donde está tu casa, el trabajo, el banco, el centro comercial, el casino, la biblioteca, el kiosco o incluso la floristería; lugares a los que se puede acceder para encontrar los accesos directos a nuestros directorios, ficheros o webs favoritas integrados en la interfaz y totalmente personalizables.

Deconstrucción de lo racional: lo emocional

Actualmente lo que rige la vida espiritual es el principio del placer, forma posmoderna del interés privado. Ya no se trata de convertir a los sujetos autónomos, sino de satisfacer sus deseos inmediatos, de divertirles al menor costo posible". (Finkelkraut, 1990)



Como sabemos, la mayor parte del comportamiento y del *pensamiento humano* se enriquecen de emociones. Además, todas las interacciones del *humano-producto* se visibilizan en lo *emocional*; en lo agradable (*la satisfacción, el deseo, la admiración, la fascinación, etcétera*); en lo desagradable (*el desprecio, la desilusión, el descontento, el fastidio, etcétera*), incluso en combinaciones de agradable y desagradable. Con esta idea, autores como Donald Norman (2005) en su libro, "*Diseño emocional*", explica cómo se sitúa el proceso por el que *odiamos o deseamos objetos*. De este modo puede verse cómo el diseño está relacionado con las *emociones* de muchas formas: *objetos que divierten, que*

aburren o enojan; es decir, el diseño emocional trata de comprender cómo se contemplan y cómo lucen los objetos. Hay objetos que traen *recuerdos*, que *huelen*, que *envejecen* y que se quieren tirar a la basura. Sin duda, en el mundo contemporáneo, se está expresando la necesidad de tener en cuenta los *aspectos subjetivos* como la emoción, el afecto, las percepciones, y las sensaciones en la experiencia de uso. Incluso se habla del objeto que siente, el objeto que piensa, el objeto afectivo y el objeto emotivo. Actualmente existen instituciones que investigan y experimentan con la emociones y con los sentidos, es el caso del "*ID-StudioLab*", una comunidad de investigadores que comparten su orientación en la tarea de diseñar para las *experiencias del usuario*. El objetivo de *ID-StudioLab* es promover las conexiones entre las personas y proyectos dentro de la facultad en el campo de experiencia del usuario. Es el caso de *Konstantic Grcic*²⁴ quien diseña con base en lo amigable del objeto y su relación con el usuario. El ejemplo que se cita en esta página, es una estufa que en su mínima expresión, puede hacer que el cocinar sea mucho más agradable que en un artefacto voluminoso y difícil de operar. Convertir un objeto en emoción es lo actual. Entre las tendencias ligadas a las emociones, tenemos los diseños creados por Philippe Starck. La seducción, como lo cita Norman: "*el poder seductor del diseño de determinados objetos materiales y virtuales trasciende las cuestiones de precio y presentación tanto para quienes lo adquieren como para quienes lo usan*". Siguiendo a Norman, el ejemplo es el exprimidor de cítricos "*Juicy Saliff*" de Starck para la marca Alessi y como bien Starck señala: "*Mi exprimidor no está pensado para exprimir limones; sino para empezar a conversar*" (Mc Dermont, 2003, 136).



²⁴ Diseño estufa por Konstantic Grcic.

Deconstrucción del medio ambiente: el desecho



De la estética de consumo se desprenden también sus consecuencias: *lo efímero y el desecho*. La tendencia hacia lo *desechable* tiene una lógica resultado de la proliferación de objetos y del consumo excesivo que ha llevado tanto a la industria como a los consumidores a un desenfrenado estilo de vida donde los objetos y su durabilidad se cuestionan con el desecho de lo que se consume, pues los objetos han perdido su carácter *estático y desaparecen* a medida que cambia la moda, se consume el alimento o se cambia de lugar para consumir otro objeto. Esto ha llevado a un incremento desproporcionado entre lo que se consume y lo que se desecha, la basura es un tema cotidiano y casi, una forma de vida.

José Luis Pardo en "*nunca fue tan hermosa la basura*", señala que no sólo se es tolerante con estas (las basuras), sino *entusiastas* pues hemos aprendido a experimentar con la basura como si fuera un lujo, "*ahora tenemos restaurantes-basura de lujo, libros-basura de lujo, y quien no viva en una casa-basura o padezca alguna enfermedad-basura perderá rápidamente su crédito social y transmitirá una depauperada y deprimente imagen de "clase baja" y de "retraso social" (...)* Si no puedes vencer en tu lucha contra la basura, únete a ella". (2006: 12)



Emergen alternativas en el diseño como la *reutilización y el reciclado de materiales*, además, nuevas maneras de consumo en la moda, con el uso de segunda mano y los mercados de pulgas. Una de las intervenciones del colectivo Basurama en Barcelona, diseña un singular parque de diversiones elaborado con *llantas y otros objetos reciclados*. El Proyecto RUS (*Residuos Urbanos Sólidos*), encontró el espacio ideal para actuar. Este proyecto viene recorriendo diversos países y a través de él se interviene en una parte de la ciudad, en este caso la vía en *desuso del tren eléctrico*, utilizando algún elemento reciclable

que la represente. En Lima, se ha trabajado con los desechos derivados de los autos. El proyecto ha recorrido distintos países y está compuesto por una intervención y una exposición. La intervención

Deconstrucción del diseño: Neo- diseño

Lo que hemos dicho hasta aquí es que el **diseño** actualmente se deriva de una nueva **cultura**, la cual emerge desde el **objeto contemporáneo**, es decir, desde la comprensión de “**lo contemporáneo**” o el sentido de lo tempóreo. Así, podemos ver de qué manera la nueva forma del objeto contemporáneo tiene que ver con lo **humano**, es decir con la sensibilidad, con las subjetividades, con la experiencia, ya que el diseño contemporáneo se **reinvindica desocultando** lo que había olvidado y validando lo que la tradición **había dejado por fuera**. Como se ha visto, el **diseño** se desprende de su **materialidad**,



ya que el sujeto contemporáneo *tiende* no sólo a satisfacer necesidades sino que se ofrece como *experiencias*, pues los objetos contemporáneos se muestran a manera de *ideas y conceptos*, y se muestran como develamiento de lo que estaba oculto, es decir, hay un desocultamiento que emerge como nueva forma en el diseño, el nuevo diseño recupera lo real de lo humano, pues “*El diseño no es tan sólo hacer emerger, traer algo a la existencia. Es también una desviación con la que disimulamos parcialmente aquello mismo que pretendemos ver. Lo transformamos en algo por descifrar.* (Salabert, 2003, 47).



Uno de estos ejemplos puede verse en Tony Hornecker, artista inglés quien en sus intervenciones muestra cómo es posible este “diseño de la experiencia” como nueva naturaleza , como concepto de diseño pues como lo indican los hermanos Ronan y Erwan Bouroullec, el “diseño generará cada vez más un sistema complejo sistema donde el comportamiento humano en compañía del cuerpo

humano experimentan una responsabilidad compartida, pues el concepto de emoción y fácil operación en el comportamiento, en el confort, será el diálogo entre el objeto y el usuario, quien se esfuerza por un universo individual que refleje el balance con el ecosistema o el mundo en el que vive. Un balance entre el placer, La función y el medio” (2003, 3).

Deconstrucción del espacio: el evento [tiempo]

Evidentemente se *deconstruye* la relación *espacio-tiempo*, y junto con estas nociones, se *deconstruyen* además, el objeto que pasa a ser presencia, vivencia, y/ o acontecimiento (evento). Es decir, ya no siendo los objetos generadores de espacios estáticos, se amplían las posibilidades de construcción de realidades y en lugar de reducirse, se expande pues es el espacio físico el que tiende a desaparecer pero no sus acontecimientos. Efectivamente, el concepto tradicional de *habitabilidad* contemporáneo se sustituye por el de *evento* como lo afirma Hernández (2002) “*ya que este aportaría una serie de necesidades del individuo actual. Entendido el evento como un incidente, una acción temporal o sorpresiva, adaptable a los cambios de la dinámica de la sociedad postindustrial*” (25). El ejemplo de la imagen, *The Tree Of Fucking Creatives*,(2009), Tony Hornecker.



En consecuencia, los espacios se volvieron aún más especializados a igual que los objetos, y así como en la modernidad fue la función, en la posmodernidad el acento está más en la forma, pues ya no están en función de la actividad humana sino, que, además los objetos deben *significar culturalmente*, para ello se necesita su exterioridad. Pues si objetivamente en la vida cotidiana y en la cultura, el sujeto urbano ha sido la respuesta a lo creativo en el ámbito de crear modelos sociales e instituciones que alimentan la diversidad y la heterogeneidad “*el mundo contemporáneo funciona a partir de las*

fantasías urbanas y lo soporta la experiencia de la creación... en la ciudad, la cultura, la significación de consumos y su dimensión simbólica son expresiones de la conducta humana”. (Niño, 1992, 57). La imagen muestra este objeto de Pablo Reinoso “Spaghetti Bench” (2006) handcrafted wood and steel legs, Carpenters Workshop Gallery, London.

Es decir, en lo que entendemos como *posmodernidad*, la concepción de *belleza* es ampliada como noción de *experiencia*, es decir, ya no sólo se trata de contemplación sino de *disfrute colectivo*, que va más allá de los sentidos, de las sensaciones, de la intuición, de la imaginación. Se dan implosiones desde las *subjetividades* y la explosión de las *singularidades contemporáneas*, utilizando el lenguaje de Xibillé pues: “*las subjetividades contemporáneas tienen otras formas de configuración que no tiene que ser ni fijas, ni permanentemente estables*” (Xibillé ,1.995, 141).

Estas nuevas “*formas en el diseño*” se traducen como modos, que a manera de pequeños *relatos* se manifiestan en lo que conocemos en diseño como “*tendencias*” o en este caso, como diseño de la experiencia. Ciertamente en la posmodernidad los relatos son muchos y diversos, y con mayor razón en el diseño; relatos que en la posmodernidad se multiplican y se abren a la era de la deriva. Emergen así escrituras fragmentadas

[*Deconstructivistas como en Derrida*] como modos de experiencia que evidencian especialmente en el siglo XXI; Además, son incuestionables, en el traslado de estas estructuras en los *modelos*



sociales que señalan nuevos movimientos. El diseño, tiende a retomar lo *antiguo* y lo asocia con lo *nuevo*; lo que se renueva en manifestaciones como los *neos*, los *retro*, y los *post*. Por lo tanto, son elementos que se unen y configuran para enriquecerlos. De ahí, la importancia de las *reescrituras* que proliferan de la memoria, la explosión de lenguajes y los sujetos. En este sentido el *diseño* también participa pues “*la individualidad es un hecho social*” y la cultura se manifiesta en la *ciudad* y en la vida privada, y todo esto genera cambios en las formas del diseño contemporáneas. La imagen nuevamente muestra una de las intervenciones de Tony Hornecker.

Conclusiones

Con este análisis ha sido posible visibilizar, desde el punto de vista de la estética, la evolución del diseño industrial desde una perspectiva distinta, pues sin bien se han manifestado **en términos de movimientos o tendencias**, todos estos elementos, así como sus objetos, han servido para identificar elementos **deconstructivistas**, con los que se puede afirmar que el diseño se transforma permanentemente a partir de sus objetos y/o prácticas, según *tiempos, lugares y personas*. Sin embargo, a manera de conclusiones, y respondiendo a las pregunta que nos hicimos inicialmente, podemos decir que efectivamente el diseño, aunque surge de una “*condición moderna*” se ha ido transformado, o mejor, *deconstruido* para llegar a lo que conocemos hoy.

Ahora bien, se puede afirmar en primer lugar que aunque el diseño se dirigió inicialmente hacia la *ciencia y la tecnología*, la idea de desarrollo se centró en el progreso. Luego, se han ubicado cuales han sido las principales líneas de la modernidad, que como estéticas, dan forma al mundo moderno, pues hay que reconocer **que el proceso de modernización en el Siglo XX tiene su mayor desarrollo, justamente por los drásticos cambios sociales, económicos, culturales y del entorno gracias a la revolución industrial y sus máquinas**. Esta es la condición hija de la modernidad que todavía persiste en muchas formas. La vida moderna ha permitido que la polémica relación entre *forma y función se desvíe del objeto de uso hacia la mercancía*, y esto implica una crítica de la sociedad de consumo; la experiencia de lo nuevo está en la forma (apariciencia) y por tanto, la ruptura como exigencia ya que los objetos en el diseño mutan del funcionalismo de la máquina y se muestran en su forma como objetos de consumo.

Sin embargo, vale pena rescatar del pensamiento moderno, sus *memorias*, pues con ellas, ha sido posible identificar algunas líneas de *sujeción moderna*, en las que todavía estamos instalados contemporáneamente. Con estas memorias, hemos visto como ciertos rasgos se *deconstruyen* para dar paso al *diseño contemporáneo*, pues el diseño ha trazado estos recorridos en sus más altos niveles de *creación* y por tanto, **se han generado grandes cambios no sólo a nivel de sus creaciones sino de gran impacto sobre la cultura**, pues si bien la industrialización ha incrementado ampliamente el efecto de la *actividad del diseño*, transformado en su proceso evolutivo, las *técnicas, los procesos, los conceptos, los manejos, los objetos, y con todo esto el espacio, la cultura y al hombre mismo*. Aunque, hemos visto además, que *emergen* otras tendencias, y el sujeto es ahora *nómada* y demanda *objetos nómadas* y con ellos, es posible señalar que efectivamente emerge una cultura posmoderna, entendida como aquello “*se inscribe dentro de lo discontinuo, lo fragmentario, lo heterogéneo; incluso cambia las formas de percibir el espacio y el tiempo*” (Salabert, 1995, p.27). Es el tiempo del diseño, el cual ha experimentado un nuevo cambio en la **transformación en el universo industrializado**, las manufacturas se han incrementado así como el número de consumidores; las ideas y los conceptos transforman de igual manera la experiencia y la percepción de mundo.

Por tanto, puede decirse que el diseño contemporáneo tiene su centro en lo humano y de este modo, la atención ya no es sobre la forma y la función sino precisamente se desdibuja para darle sentido a la experiencia. Aunque, sin duda, el objeto sigue “*atado*” a la modernidad en muchas formas, comenzando por el insistente apego a lo funcional; es el tiempo de los objetos del *sin sentido; estéticas efímeras; estéticas del evento, de la versatilidad, de las desapariciones funcionales*; en esta condición surgen subjetividades como *diferencias, desviaciones y emergencias*

que devienen como consecuencia del desbordamiento de lo tecnológico y como resultado se obtienen lenguajes como Salabert lo expresa: *“pequeños goces impregnan poco a poco el conjunto de la vida, por donde se expande y diversifica todavía más, donde se dispersa llegando a fondo de cada grieta, mojando la epidermis continua de una cotidianidad que es superficie sin cuerpo”* (2002, p.33). Y para finalizar, como lo indica Gómez en la conferencia sobre post diseño, cuando dice: *Al instalarnos en un análisis deconstructivo del Diseño, nos veremos enfrentados a la posibilidad de iniciar nuevas formas de hacer, esto significa posicionarse en el hecho histórico, la posibilidad de comenzar otra cosa, luego del término de una etapa, una "post-historia" en la idea de Danto.* (Gómez, 2002).

Es posible determinar una deconstrucción en el diseño industrial actual, donde el objeto se ha re-significado y como ejemplo de ello, veremos el caso de los desechos, entendidos como basura, lo notamos en la *deconstrucción del medio ambiente* donde el desecho también llamado *basura* se convierte en una *estética de consumo, en un tema cotidiano y forma de vida.* Nietzsche, decía que *«los desechos, los escombros, los desperdicios no son algo que haya que condenar en sí: son una consecuencia necesaria de la vida.*

Si, del “síntoma de riqueza” que trajo consigo el consumo, del derroche y del desperdicio que queda después de eso, pero que como consecuencia tiene una enorme proporción de desechos cuyo reciclaje no puede abandonarse en manos de procesos espontáneos o naturales, y una parte significativa de la población que no consigue integrarse directa ni indirectamente en los procesos productivos y consuntivos. En el mundo actual se ve la necesidad de convivir con el desecho, dejando de considerarlo como tal y convirtiéndose en lo que no tiene lugar, lo que no está en su sitio y, por tanto, lo que hay que trasladar a otro sitio con la esperanza de que allí pueda desaparecer como basura, reactivarse, reciclarse, extinguirse: lo que busca otro lugar para poder progresar. *Se trata de encontrar un sitio –en otro lugar– para aquello que no lo tiene –en este lugar– Sí, "basura" significa también esto: lo que tiene un destino, un porvenir, una identidad secreta y oculta, y que tiene que hacer un viaje para descubrirla.*

Y es así como aquello que debiendo permanecer oculto se ha revelado (scheling). En las formas que reaparecen de lo cotidiano como material en bruto. La basura se convierte en recurso, como materia prima, ayudando al medio ambiente disminuyendo el impacto de la industria del consumo, generando otro tipo de industria a partir del desecho.

Desde aquí puede entenderse la basura como *signo*, entendiendo la basura como *objeto* que se transforma en el sentido de *desecho* y se *re-significa*, como materia prima que puede transformarse en otro objeto, es decir, se *“deconstruye”* para dar paso a la creación de otros objetos.

En analogía, de igual manera puede entenderse este ejercicio de deconstrucción en el diseño industrial pues se da paso del diseño industrial tradicional donde se crean objetos nuevos, a la deconstrucción de los objetos que ya existen como lugar de transformación para la creación. Los objetos como materialización de la cultura, aquellos objetos que una vez acabados son adaptados a otras necesidades.

Tendencias

¿Es aquello que llamamos basura algo que deba incomodarnos? O ¿podemos verlo como un recurso potencial

Diseño + Desechos (D+D)



Es cierto que es cada vez mayor el número de Diseñadores que usan los desechos para crear sus obras, y serán más si seguimos el ejemplo de la Universidad Andrés Bello de Chile que está impulsando la creación artística a partir de la reutilización de residuos en su Escuela de Diseño, ubicada en Viña del Mar. Se trata de concienciar a los alumnos sobre el uso de material de desecho en sustitución de materias primas. Para de este modo, evitar la continua contaminación del planeta. El líder de este proyecto Alejandro Sarmiento también dicta una charla titulada: *“Cómo re-significar la basura y diseñar con residuos”*.

Sarmiento creó una herramienta específica para cortar el plástico de las botellas basada en una herramienta similar usada por los gauchos argentinos para cortar el cuero. Con esta herramienta es capaz de cortar el plástico de las botellas en hilos de distinto grosor y de distintos colores para, después, crear distintos objetos artísticos. Además, enseñó a usar la herramienta a ex reclusos, de modo que se convirtió para ellos en una alternativa para ganarse la vida. Las creaciones de este artista han ganado varios premios en eventos como el Salón del Mueble y Ecodesign de Sao Paulo, la feria Designers Block de Tokio o la Design Competition de la Parsons School of Design de Nueva York. Lo cual es una clara muestra de que la basura bien usada puede sorprendernos.



Hay otra Universidad que fomenta esta práctica, La Universidad Creativa quienes cada año desde hace 5; realiza un concurso taller de un día en donde los estudiantes a partir de desechos realizan objetos útiles sin traer ideas preconcebidas. Lo cual llama a la subjetividad en el diseño y lo afirma esta frase usada en el taller: *“Basura de unos, tesoros de otros”*.

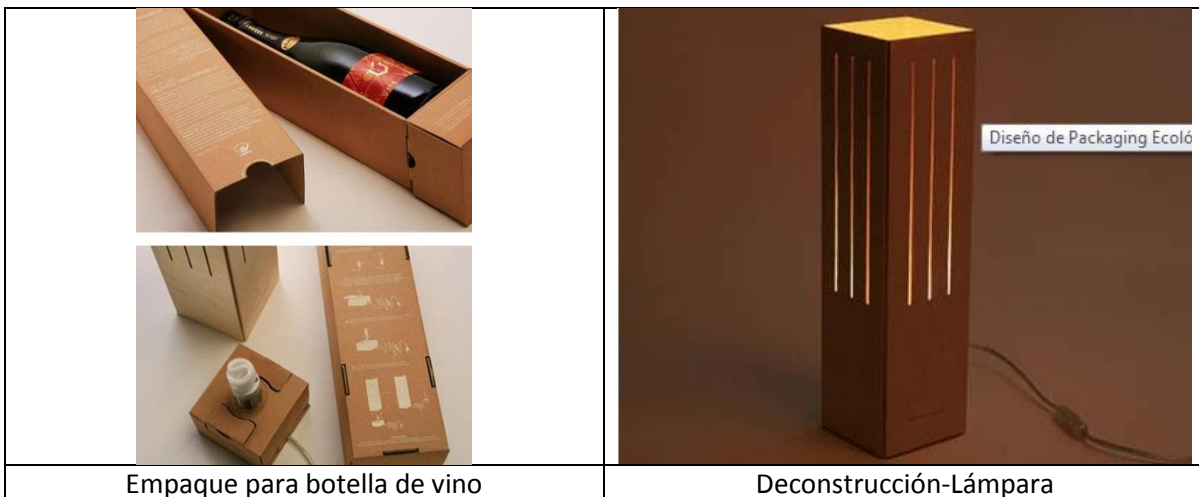
Industria + Desecho (I+D)

Packaging: Diseño de envases ecológicos

El diseño ecológico de envases se está convirtiendo cada vez más en el *estandar* de la industria del packaging. De las 3R de la cultura ecológica (reciclar, reducir y/o reutilizar) cuando menos una siempre esta presente en el empaque ecológico.

La información que circula sobre la importancia del cuidado del medio ambiente hizo repercusión en las decisiones de consumo de los compradores. De acuerdo con una encuesta internacional sobre packaging de alimentos realizada por The Nielsen Company, el 90 por ciento de los consumidores mundiales eco-conscientes están dispuestos a renunciar a ciertos aspectos o roles del envase funcional y conveniente si esta acción ayudara a mejorar la calidad del medio ambiente. La innovación en materia de desarrollo de envases encuentra su desafío en la elaboración de envases sustentables. Una de las formas de llegar a ellos es por medio de la reducción de la cantidad de materiales que se utilizan para fabricar un objeto, aspecto que han desarrollado ampliamente las fabricantes de botellas PET, por ejemplo.

Otro medio es aplicar materiales reciclados o amigables con el medio ambiente en el diseño de los envases (un ejemplo es la nueva botella plástica de Coca-Cola Plant Bottle, fabricada en un 30% a partir de plantas). Finalmente, se pueden crear envases reutilizables. Más allá de los materiales y de los recursos que se utilicen para la fabricación del envase sustentable, está el diseño, su forma y flexibilidad. Aquí es donde la imaginación lúdica entra en juego para crear nuevos packs llamativos y ecológicos.





Mobiliario: Diseño de muebles con desechos

El uso de materiales modulares para la elaboración de muebles para oficinas o el hogar, con materiales como la madera, el cartón y metales son destacados "La madera vieja es mucho más interesante que la nueva; utilizo lo que la gente desecha". Afirma el holandés Piet Hein Eek quien ha expuesto sus obras en el MoMA.



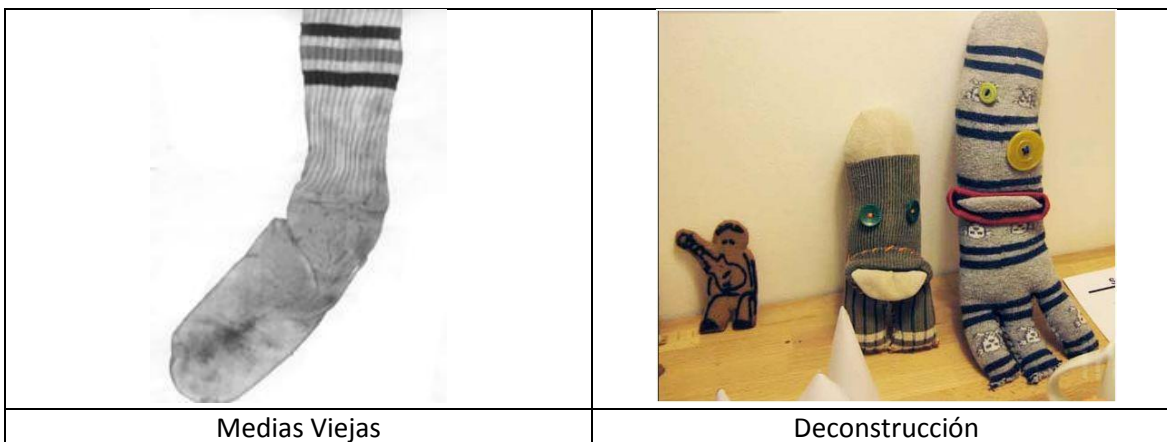
Son varios los diseñadores que han expuesto sus obras con desecho en el MoMA, cada uno con un estilo y una intención diferente, más que todo por intenciones artísticas.

Moda + Desecho (M+D)



“Las prendas recicladas incorporan el plus de tener una historia detrás, el valor de lo vivido”. Habla Juan López-Aranguren, miembro fundador de Basurama. “La ropa creada a partir de prendas ya usadas tiene varias ventajas, como que el diseño es personal y resulta muy accesible porque la gente se deshace de sus prendas con cierta regularidad. A nivel creativo, diseñar sobre una materia prima limitada”.

También podemos encontrar ropa hecha de desechos, incluso de alta costura, porque más que un material importante se ha convertido en una moda usar desechos.



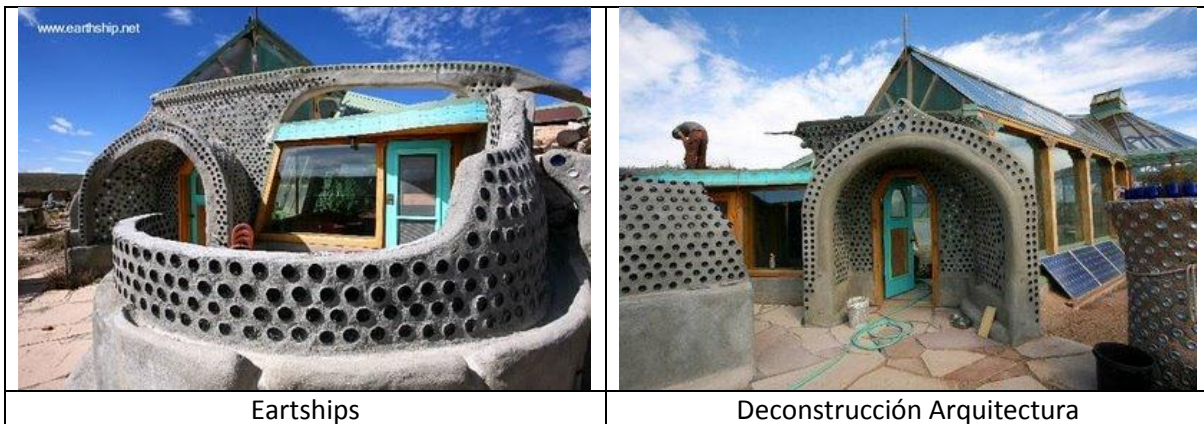
Arquitectura + Desecho (A+D)



El sector construcción es identificado como uno de los que más afecta el medio ambiente, debido a la cantidad de recursos naturales que consume, al volumen de residuos que genera y a la cantidad de CO2 que emite con su operación, producido, entre otras razones, por los combustibles fósiles empleados en el transporte de materias primas.

Conscientes del daño generado, urbanistas, arquitectos, constructores y agentes inmobiliarios, han entendido que el paradigma de adaptar el medio a las necesidades del hombre puede cambiarse por uno donde los proyectos se adaptan al medio, respetando las condiciones naturales que los lugares poseen sin que ello represente sacrificio alguno de la comodidad y la modernidad para los usuarios .

Brighton y en Fife, Escocia - se convierte en el primer país de la Unión Europea en aceptar, oficialmente, la edificación de casas ecológicas elaboradas a base de materiales de desecho (Basura) conocidas como Earthships (en ingles: "barco terrestre", "nave de tierra" o simplemente: ecocasas) hechas completamente con material reciclado: botellas, latas de aluminio y llantas de carros, entre otros. El concepto de este tipo de vivienda parte de un espíritu de reciclaje combinado con la utilización de energías renovables, con lo que se pretende además de hacerlas muy económicas, darle una ayuda a descontaminar y disminuir el impacto al medio ambiente y permitir su integración poco contaminante al mismo.



Además de esta propuesta, existen páginas web dónde se encuentran materiales reciclados:

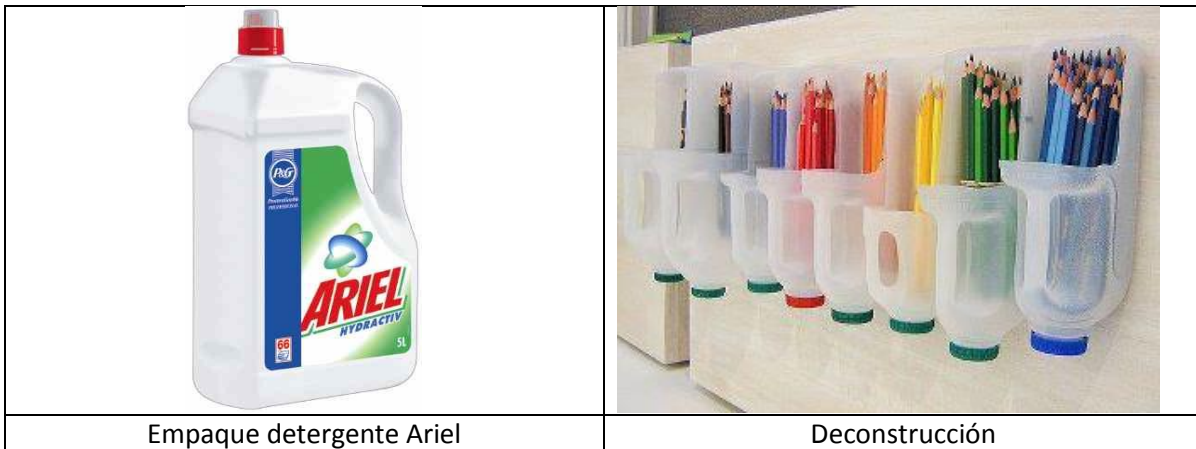
<http://www.cdmaterialtrader.org/> <http://www.planetreuse.com>

En estas páginas web se pueden encontrar dichos materiales.

Subjetividad + Desecho(S+D)



Las relaciones anteriores nos muestran como con la deconstrucción del medio ambiente ha surgido una nueva manera de diseñar y de ver el mundo, a tal profundidad que el diseño ha retomado su lado artesanal y nos ha demostrado que para un verdadero cambio la contribución debe ser de todos. Por este motivo muchos toman la iniciativa en sus hogares para contribuir y hacer cosas útiles, para devolverle el valor a las cosas que una vez compradas “perdieron valor”.



Actividades tan simples como cortar, pegar y armar son ahora unas herramientas indispensable en el hogar y en las manos de aquellos que se atreven a experimentar con la basura y con la creatividad de una manera simple y útil.



Es así como esto se convierte en un signo de la deconstrucción en el diseño en el mundo actual una vez el objeto se convierte en desecho tiene un destino, tiene otro uso. Lo que nos propone la deconstrucción es precisamente esto, algo con un significado establecido, no significa solo eso, puede significar más cosas, expandirse. Las personas hemos aprendido a leer la basura como un recurso para el diseño y tal vez en un futuro como el único. Nos ha demostrando lo flexible que es y cuantas cosas puede significar, cosas que nunca antes se habían pensado. Ya no es indispensable hacer objetos nuevos (industrialmente hablando), la máquina ya no es lo principal como en la era moderna, pues demostró que no solo construye si no que destruye, pero gracias al síntoma deconstructivista en el diseño se ha sacado provecho de eso para generar una nueva manera de hacer las cosas, en la que todos estamos involucrados por ser una sociedad no solo a nivel local si no mundial y que tenemos el derecho y deber de asumirlo para cuidar nuestro planeta, el cual hemos llevado a un punto de declive y de lo cual nos tenemos que hacer responsables así como fuimos capaces de aceptar y contribuir en el consumo masivo que trajo consigo el capitalismo.

Por estas razones este documento no se quedará en las palabras aquí plasmadas, este es el principio de un proyecto con desechos. -Hemos visto que el plástico, la madera y el cartón son los materiales preferidos- En este proyecto se usaran metales como una muestra de la diversidad de recursos que podemos encontrar en los desechos pero sobre todo y más importante como una muestra de la deconstrucción en el diseño.

Bibliografía

AUGE, Marc (1995) "Hacia la contemporaneidad". En: *Hacia una antropología de los mundos contemporáneos*. Barcelona: Gedisa, (1995): 73.

AGAMBEN, Giorgio. (2008). *Qué es lo contemporáneo*. Trad. Ariel Pennisi. Documento en línea.

BAUDRILLARD, Jean. *El Sistema de los Objetos*. México: Siglo Veintiuno, 1969.

----- *Cultura y simulacro*. Barcelona: Editorial Kairós. 1984

BAUMAN, Zigmunt. *Trabajo, consumismo y nuevos pobres*. Barcelona: Edit. Gedisa, 2000

BENJAMIN, Walter. *La obra de arte en la época de su reproductividad técnica*. Madrid: Taurus, 1992

BERMAN Marshall (1981) *Todo lo sólido se desvanece en el aire*. España: Ed. Siglo XXI

Bourriaud, N. (2008) *Estética relacional*. Buenos Aires, Argentina. Adriana Hidalgo Editora.

..... *Postproducción*. Buenos Aires, Argentina. Adriana Hidalgo Editora.

Nicolas Bourriaud. (2008) Topocrítica. El arte contemporáneo y la investigación geográfica". En: Proyecto Arte Contemporáneo Murcia, ed. Heterocronías. Tiempo, arte y arqueología del presente. Murcia: CENDEAC (2008): 24.

Nicolas Bourriaud. (2009). Radicante. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, Editora 57.

BOZAL, Valeriano. Necesidad de la ironía. Madrid: Editorial: Visor, 1999

BROHC, Herman. El Kitsch: antología del mal gusto. Londres: Editorial: London, 1968

CULLER, Jonathan. Sobre la deconstrucción. España: Ed. Cátedra. 1992

DERRIDÀ, Jacques (1988) "El filósofo y los arquitectos" en: Entrevista de Hélène Viale, Diagonal, 73, agosto, 1988, pp. 37-39. Edición digital de Derridà en Castellano.

DANTO, ARTHUR (1.999) Después del fin del arte. Ed. Paidos Iberica Ediciones, Madrid.

DONALD A. *Emotional Design*. New York: Editorial: Basic Books, 2004

DUQUE, Félix. *Ruinas posmodernas*. Medellín: Edición Postgrado de Estética- Universidad Nacional de Colombia, sede Medellín con el apoyo del CINDEC. Facultad de Ciencias Humanas y Económicas, 1999

FINKIELKRAUT, Alain. *La derrota del pensamiento*. Editorial: Barcelona Editorial Anagrama, 1990.

Foster, H. (2004) *Diseño y delito y otras diatribas*. Madrid, España. Ediciones Akal.

FOSTER, Hal. *El retorno de lo real: la vanguardia a finales de siglo*. Madrid: Akal. 2001

GIEDION, Siegfried. *La mecanización toma el mando*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili, 1948

GUATTARI, Félix. *Las tres ecologías*. Valencia: Ed. Pre-textos. 1990

GOMEZ, Cristian. Conferencia "POST-DISEÑO": el Análisis Crítico del Discurso Visual, Universidad de Chile, Santiago de Chile, 2002.

HERNANDEZ García, Iliana. *Estética de la habitabilidad y nuevas tecnologías*. Bogotá, CEJA. 2003.

LÉVY, Pierre. *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Editorial Paidós, 1998

MALDONADO, T. *El diseño industrial reconsiderado*. Barcelona: Gustavo Gili. 1993

MANZINI, Ezio. *Artefactos: Hacia una nueva ecología del ambiente artificial*. España, Ed. Celeste. 1992.

PARDO, José Luis. *Las formas de la exterioridad*. Valencia: Ed. Pre-textos. 1992

----- *Nunca fue tan hermosa la basura*. Madrid: Conferencia Distorsiones Urbanas de Basurama. La Casa Encendida, 2006

SALABERT, Pere. *De la creatividad y el Neo-Kitsch*. Meditaciones Posmodernas. España: Editorial: Montevideo Vintén editor, 1993

VATTIMO, Gianni. *En torno a la posmodernidad*. Barcelona: Ed. Anthropos, 1983

XIBILLÉ M., Jaime. *La situación postmoderna del arte urbano*. Medellín: Universidad Nacional, 1995.