

WENCESLAO RAMBLA ZARAGOZÁ

Catedrático de Estética y Teoría de las Artes

**Arte y diseño:
una mirada entre antropológica,
técnica y estética**

**Lección inaugural
del curso 2006/07**

Castellón de la Plana, 22 de septiembre de 2006

Producción del Servicio de Comunicación y Publicaciones
Campus del Riu Sec. Rectorado y servicios centrales
12071 Castellón de la Plana
Tel. 964 72 88 19. Fax 964 72 88 32
<http://www.uji.es/publ> · publicacions@uji.es

Dipósito legal: CS 22-2006



1. Panorama introductorio

En conversaciones corrientes es ya muy habitual escuchar la palabra diseño como otrora lo fue la de arte, lo cual no significa que se use correctamente. Así, es algo corriente etiquetar “de diseño” un mueble, una lámpara, una joya..., como equivalente a moderno, de actualidad, que está a la última..., siendo así que todo cuanto el hombre hace ha sido diseñado.

Y ello por dos razones: una, porque cualquier cosa artificial que éste produce lo hace motivado o con vistas a un fin. Así, cavila o piensa, cómo, de qué manera, bajo qué “forma” y soporte, materializará el objeto o instrumento que le conviene.

Y la otra, porque el ser humano parte, para tal obrar, de su radical especialización biológico-conductual, lo que le lleva a que tenga que realizar (planificar) su vida. Y para ello, entre otras cosas, ha de inventar cuantos utensilios le sirvan como intermediación entre su cuerpo y la realidad cuya problemática ha de resolver satisfaciendo las necesidades que le ocasiona. Y en ese imaginar las soluciones inventa el “medio” más adecuado para solventarlas. Es así como, poniendo un ejemplo, el hombre desnudo en un principio comprueba que ese, su primer caparazón –su propia piel– no basta para resguardarle de las inclemencias climáticas. Es por eso que busca proveerse de un segundo caparazón: las pieles de animales, para lo cual diseña el vestido valiéndose de pieles, lana, fibras vegetales... que manipula, corta y cose en función de la forma y proporciones de sus partes corporales. Pero así y todo, aún necesita un tercer caparazón que le proteja de los desconocidos y enemigos. Primero, buscará la cueva –tercer caparazón–, pero después construirá otros más fiables: un palafito si está en terreno pantanoso, una recia cabaña de piedras si en un descampado, en forma de torre para otear el horizonte ante visitas extrañas, etc..., para lo que, de nuevo, tendrá que diseñar la “forma” y escoger el material más adecuado.

Sin embargo, con esto sólo no basta para desenvolverse en este mundo. Así, detengámonos y preguntémosnos: ¿Y qué hay en la cueva, la choza o la casa? La respuesta no es difícil: utensilios, herramientas, vasijas, aperos, armas, objetos...



No en vano, el agua se conserva mejor en una tinaja tapada, los alimentos cocidos evitan infecciones, el espejo nos devolverá nuestra propia mirada y facilitará el acicalarnos para el otro u otra, usando un collar, un maquillaje apropiado.... Y todas estas cosas, es decir cuantos objetos, adminículos, artilugios usamos deben ser pensados, ideados, antes de hacerlos. Es decir: han de ser diseñados.


Y ¿dónde están a mano, a nuestro alcance? Pues justamente en nuestras casas. De ahí que los objetos “vivan” en nuestro hábitat. De ahí que a los arquitectos, o a un número apreciable de ellos, les haya interesado no sólo proyectar casas sino diseñar los objetos, o una buena parte de aquellos que “habitarán” en ellas.

De manera que es en el “hogar” donde *conviven* conjuntamente personas y objetos que éstas diseñan. ¡Vamos! que determinados hombres y mujeres diseñan . Y por extensión, también habitan los objetos —objetos específicos— en el templo, la escuela, el hospital, la fábrica, el centro recreativo.... Así pues, todos estos sitios y más, están provistos de sus correspondientes objetos. Universo de cosas artificiales, extenso y variado que va formando parte irrenunciable de nuestra existencia.

De ahí que lo objetual configure o constituya un ámbito esencialmente humano: porque somos *antrophos* necesitamos objetos; porque nos valemos de ellos hemos de elaborarlos; y porque hemos de elaborarlos tenemos previamente que proyectarlos. En definitiva, en gran medida somos lo que somos en connivencia y convivencia con diseños. Y diseños de cosas que van jalonando nuestra vida. No estamos, por tanto, ante una cuestión baladí, más o menos oportunista, de moda. No. El diseño no es algo de ahora sino de siempre. El hombre es un animal *habilis y faber* que desarrolla una industria desde que aparece su inteligencia, y cuyos resultados transmite a sus descendientes que no sólo aprenderán tales comportamientos, técnicas y formas de ir produciendo, sino que los irán mejorando: perfeccionando lo que se siga diseñando y construyendo.

Queda claro, pues, que cualquier objeto, desde el más humilde hasta el más sofisticado, pasando por el más necesario o de mayor utilidad, ha sido diseñado. De forma que hablar de diseño es hablar del hombre, responde a sus necesidades. De donde su radical especificidad originaria: todo cuanto el ser humano diseña no es sino una manifestación de su inherente dimensión antropológica.

Y semejante consustancialidad no sólo atiende a la satisfacción de sus necesidades más perentorias, sino también a otras como las de índole estética. A todos nos gusta llevar un traje bien cortado y elegante, que nuestra casa sea confortable pero también lo más hermosa posible, que nuestro sofá no sólo sea



cómodo sino bonito, que nuestro coche sea seguro y rápido pero no un adhesionista... Es así, por tanto, como consideramos lo conveniente que resulta la unión entre la funcionalidad de una cosa y su atractivo estético. Algo por cierto que no siempre ha estado equilibrado, pues muchos objetos se consideran necesarios pero son feos y otros pueden ser muy bonitos pero poco prácticos. De ahí que constituya un reto, y sea una objetivo a lograr, el que en el *Design* moderno se aúnen lo más perfectamente posible ambos extremos: lo bello y lo útil, lo funcional y lo estético. Matrimonio, conviene observar, no siempre fácil de lograr, y sin embargo necesario si queremos hablar de diseño de un modo riguroso y desde una óptica actual.

Por otro lado, no hemos de olvidar que el ser humano comporta una dimensión cognoscitiva: entender un problema, indagar cómo se resuelve, cavilar como puede objetivarse en una solución concreta.... Pero también comporta otra dimensión: la estética. Es decir, que los productos además de útiles sean atractivos.

Y además una dimensión de no menor importancia cual es la dimensión moral. Moral o ética que, en el ámbito del diseño, significa evitar el abuso o malgasto de materias primas y tender a su posible reutilización o reciclaje; pues a fin de cuentas todo proyecto acaba por objetivarse en un soporte, y éste implica una materialidad y un gasto de energía. Es decir, el ecologismo no sólo comporta preservar el medio ambiente de forma directa, sino también indirecta: desde de las cosas que el hombre hace valiéndose de aquel. Y no sólo defendiéndolo de un modo llamativo, con proclamas y manifestaciones más o menos rimbombantes, sino día a día en las cosas pequeñas que sumadas son muy grandes; o sea, en la cotidianidad de nuestras acciones y consumo de tantos y tantos productos de los que nos servimos. He aquí pues cómo, frente a la ligereza o estupidez con que a menudo se incurre al hablar de diseño, se constata que en el fondo hablamos de algo muy serio. No en vano a lo largo de nuestra vida vendremos a contactar —visualizar y/o utilizar— con un número de objetos en torno a los 20.000, lo cual no es moco de pavo.¹ Muchos de ellos pasan por nuestras vidas sin pena ni gloria, pero los usamos. Con otros establecemos una relación psicológica: mi reloj, mi pluma, mis pendientes, un libro que tanto me costó encontrar en tal o cual edición, aquel disco que me regaló mi novia, mi butaca preferida, mi casa, mi casa... (y no me refiero al melancólico sonsonete del añorante E.T.).

Es decir, el universo objetual que nos rodea y del que nos valemos —objetivación del Espíritu que diría Hegel— no manifiesta sino un modo de vivir, de proceder para resolver cuestiones de forma enraizada en el ser y existir del individuo. Y a su través es cómo se puede conocer no sólo el poder comunicativo-emotivo de los propios objetos, sino también el grado de desarrollo de



una sociedad y la evolución de los gustos estéticos. De donde su inserción, a la hora de su análisis, dentro de un triple discurso: científico-técnico, estético y semiótico.

O dicho de una manera más sencilla: el diseño no es ni más ni menos que el resultado de la ecuación “industria + cultura” y, en consecuencia, un asunto mucho más serio o de mayor relevancia que el mero adjuntarlo a un estúpido y esnob “¿estudias o diseñas?”. No olvidemos, con Vilém Flusser, que “hoy en día diseño significa más o menos aquel lugar en el cual el arte y la técnica (y por ello el pensamiento valorativo y científico) se solapan mutuamente con el fin de allanarle el camino a una nueva cultura”².

Por otra parte, no puede pasarse por alto que, así como entre el hombre y la realidad está el “objeto” que aquel diseña (ya como producto industrialmente materializado, bien como servicio establecido), entre el objeto y sus usuarios se establece un puente comunicativo. Y es aquí donde interviene el diseño gráfico: aquella realización de imagen y texto que no sólo refiere las virtudes del producto en cuestión (función informativa), sino que además de transmitir tal mensaje, el proceso se plantea de una forma artístico-visual. De ahí que la atención al mensaje a transmitir mediante el cartel, el prospecto, el propio envase del producto, etc... no sólo responda a su contenido, sino que haya de efectuarse en virtud de una configuración (color, tipografía, grafismos, trazados...) que atraiga, despierte el interés, seduzca, conmueva; en definitiva se plasme según una formalidad de connotaciones artísticas: la llamada función estética.

Y qué duda cabe que en este despliegue visual para ofertar bienes y servicios, juega un destacado papel todo lo que supone la identidad corporativa e identificación de productos. Toda una serie de iconos, bien bajo la forma de marcas y logotipos, de señalética apropiada o de otras creaciones, que sirven para diferenciar unos objetos y servicios de otros, atraer al público hacia los mismos y distinguirlos de la competencia. De manera que la invención de la imagen apropiada, la gracia y el estilo artístico con que presentar lo que se ofrece, constituye un asunto de suma importancia.

2. Arte y Diseño. Artista y diseñador

– I –

En el diseño, como sintetiza Rawson³, se trabaja fundamentalmente con cuatro elementos: *materiales*, que se modifican mediante *procesos*, según *conceptos formales*, para cumplir determinados *finés*. Hablando en sentido amplio, los materiales y los procesos se manifiestan en la artesanía y en las artes industriales. Los conceptos formales y las finalidades requieren modelos intelectuales que identifiquen problemas y elaboren soluciones. Por supuesto que los fines tienen una importancia fundamental, ya que cubren un espectro entero: desde el polo de la eficacia técnica en el diseño industrial puro hasta el polo de la satisfacción emocional, intelectual y estética (*intensivamente* en el arte, y por *extensión* también en el diseño).

Mutatis mutandis, el arte comporta materiales que se modifican —conjuntan, combinan, alteran— mediante una serie de pasos. Cada actividad artística tiene, en principio, unos procedimientos técnicos propios con que llevarla a cabo y según unos conceptos formales provenientes: en unas épocas, de determinados modos de entender la representación de la realidad; en otras, resultantes de potenciar ante todo la autonomía del lenguaje artístico frente a aquella, etcétera. Y, en cualquier caso y en todo tiempo, trenzados bajo unas coordenadas socioculturales que históricamente trazan el itinerario estilístico, las corrientes y las sub tendencias en donde tales conceptos se desarrollan, entran en conflicto o predominan temporalmente unos sobre otros para, por último, revertir en unos fines. Fines que en el caso de la creación artística pura pueden concluir en la consecución de una finalidad desinteresada (si es que entendemos interés como sinónimo de pragmatidad) o último estadio (o primero según se mire) que va en pos de la belleza —sea cual sea la forma bajo la que se adjective— a través de una peculiar experiencia: la estética. Experiencia que suele propiciar, generar o inducir en los contempladores, que no usuarios (entendido este término como utilizadores de enseres o consumidores de productos), esa clase de realizaciones objetuales etiquetadas como obras de arte.

Hasta aquí vemos, por tanto, que entre el cúmulo de elementos con que el diseñador trabaja (convengamos por ahora que quizás a excepción del últi-




mo, los fines) y los que administra el artista para el despliegue o manifestación de su creatividad, no hay tanta diferencia. O dicho de otro modo: no parece que diseñadores y artistas sean especímenes de procedencia galáctica muy distante.

Como tampoco en su momento histórico, pasando a la esfera artística, empezó a considerarse que hubiese tanta diferencia entre artes mayores y menores, al admitirse por fin que algo puede tener mayor o menor calidad artística al margen de esa definitivamente proscrita división de las artes. Así por ejemplo, un pequeño grabado puede ser, en su modalidad, mejor concebido y plasmado, ser más bello en definitiva, que un conjunto escultórico proyectado y erigido espectacularmente.

Como asimismo tampoco la división —ya obsoleta— según el criterio de los materiales en nobles e innobles hace que una obra sea estéticamente mejor que otra. Si acaso hablaremos de materiales más o menos idóneos para la elaboración de un determinado tipo de objeto⁴. Vemos, pues, que la validez de clasificaciones del tramo “conocimiento/realidad/praxis” de que se trate, elaboradas según criterios que esconden concepciones de esta índole, han sido —y otras lo están siendo— concienzudamente revisadas. Es por eso que la contraposición Arte-Diseño también hubo de revisarse (afortunadamente se ha llevado o está llevándose a cabo desde diversos ángulos y ámbitos) porque, a lo mejor, hay más aspectos que los unen que los separan, sin que eso implique, desde luego, obviar o capitidismuir la distinción esencial entre ambos territorios que, evidentemente, no se puede negar. Pero, ¿acaso distintos territorios, con sus especificidades morfológicas (*topografías*) y ambientales (*climáticas*), no pueden ser recorridos por un mismo tren (*creatividad*), al igual que un mismo territorio puede ser atravesado por un mismo convoy formado por vagones con distintos cometidos —con sus correspondientes formas-contenidos— pero necesariamente interconectados (*eficazmente interrelacionados estética y funcionalmente*) para formar ese único convoy? Sin duda que sí.

Por otra parte, tengamos en cuenta que términos que elucidan conceptos, que a su vez sintetizan elaboraciones eidéticas sobre visiones/parcelas de realidad, como “modernidad”, “forma” o “función”, y que antaño eran imprescindibles para toda práctica de proyecto, han perdido globalmente —como subraya Pierluigi Cattermole⁵— su sentido; transformándose en prótesis de un discurso que puede decirlo todo y lo contrario. No obstante, si bien el diseño contemporáneo, en su tramo más coetáneo, tiene frente a sí dimensiones mucho más complejas de las que podríamos definir con esa o parecida terminología, no por ello vamos a deslegitimarla, aunque evidentemente sin dotarla de una posición aurática.



De ahí la conveniencia de revisar términos y nociones en este campo de trabajo como mucho tiempo atrás se empezó a hacer en el artístico, pues aunque la antigüedad del diseño industrial en sentido estricto no se pueda comparar con la del arte, perdidos los orígenes de éste en la noche de los tiempos, su componente tecnológico (y la técnica ha avanzado en el recién clausurado siglo XX de un modo prácticamente geométrico respecto a épocas precedentes) hace que precisamente conceptos básicos como “forma” o “función” hayan de volver a examinarse, o cuanto menos manejarlos con más cuidado. No en vano, al haberse convertido en muchas ocasiones toda esta temática en moda, enseguida aparecen por todos lados no pocas tergiversaciones: ya sean en el campo no profesional —donde gurús, chamanes e intérpretes del más diverso pelaje pontifican sobre la disciplina proyectual con poca o ninguna base, pero con un desparpajo que echa de espaldas—, ya dentro del propio campo profesional, no exento de inexactitudes cuando no de auténticos posicionamientos parciales; y que se dan tanto desde un enfoque tecnológico, convertido en tecnocrático de sustentarse en exclusivistas visiones ingenieriles, como desde una vertiente formal, demasiado extravagante a veces en sus especulaciones.

Algo —toda esta situación— que creo ha hecho más mal que bien a la posición de cuantos pensamos que el diseño industrial no ha de entenderse como una mera tarea técnica, ni tampoco como provocadora algazara postmoderna (lo que no impide valorar cuanto de positivo tuvo este audaz enfoque en la década de 1980, en especial la potenciación de la imaginación y la emoción), sino que ha de considerarse el actual escenario social, cultural y tecnológico como algo sumamente interconectado en donde aquel —el diseño— tiene sentido. Lo cual exige gran esmero en el tratamiento conjunto de los problemas, donde intervienen muchos factores, y no quedar deslumbrados por individualidades espasmódicamente estelares. Y de cuyo éxito —de abordar inteligentemente tal entramado relacional— será posible conseguir pulir los flecos pendientes en el diseño de hoy, así como estar en disposición de enfrentarnos a nuevos territorios vírgenes con posibilidades de máximo crédito para la disciplina.

Desde un enfoque universitario: afianzando una rigurosa enseñanza asistida por una no menos rigurosa investigación. A nivel del sector empresarial: logrando el refrendo sin ambages del papel del diseñador, catalizador que hace posible y coherente la creatividad en la empresa, mediante la producción y comercialización de sus proyectos. Y con respecto al usuario: facilitándole el que sepa distinguir el diseñador estrella, aupado por los *mass-media* y oportunísticamente erigido en tal, del profesional serio cuyo trabajo responde a una eficaz cultura del proyecto, acorde con la línea de solventar proble-




mas y servicios a fin de lograr la promoción y mantenimiento de un hábitat privado —estéticamente logrado y en concordancia urbanístico-ambiental— en pro de una nueva sociedad donde el respeto al medio —evitando la cultura del *gadget* y potenciando la del reciclaje—, al tiempo que ecológicamente sostenible por adecuada administración de las materias primas, sea un asunto ético, no por nada, sino por su fundamentación social.

También exige, por supuesto, evitar demagogias de corte político y estilizaciones “a la baja” de la experiencia, a pesar de que el proceso de la cultura moderna, como subraya José Jiménez, conlleva estructuralmente la expansividad de lo estético en la vida de cada día como pura estilización de la experiencia. Algo que habrá de *controlarse* o atenderse con sagacidad, pues es chocante que siendo así que la mayoría de la gente todavía no ha captado la idea de modernidad en profundidad, ni el valor de lo estético en sentido riguroso, y ya ambos extremos están siendo pulverizados en un proceso de vaciamiento por los medios de comunicación masiva a través de los mil y un canal simplistas y repetitivos que expanden mensajes estereotipados e interesados sobre las necesidades humanas, los ideales individuales y sociales, los universos de valor... En cambio, como propugna Jiménez, “sólo la estética como experiencia y compromiso radical con el devenir temporal, abriendo al arte nuevos espacios vírgenes, resistentes y no roturados por los medios, puede romper la estetización”.⁶

— II —

Y acordándome de la celebración en su día (apenas hace unos años) del año de la nominación de Weimar —solar fundacional de la Bauhaus— como capital europea de la cultura, me pregunto si no cabrá retomar, de alguna manera, los ideales bauhausianos. No ya con la pretenciosa intención de recrear el mundo, del anuncio de arte total que preconizó Gropius en su programa (*...tengamos voluntad, concibamos y realicemos en común la nueva construcción del porvenir. Con ella se unirán la arquitectura, la escultura y la pintura en una sola forma que se elevará un día, gracias a millones de manos de artesanos, hacia el cielo, símbolo de cristal de una nueva fe verdadera...*)⁷, pero sí hacia el establecimiento de un nexo conceptual sólido, sin las unilateralidades de las últimas décadas, entre Arte y Diseño. Al igual que antaño se procuró entre Arte y Belleza y que tan decisivo papel tuvo para el nacimiento de la Estética, tras las primeras propuestas de Giambattista Vico —la de una lógica de la imaginación alternativa, aunque confluyente respecto a la lógica racional— y la formulación *sensu stricto* de Alexander G. Baumgarten en 1750. De modo que



la disciplina del diseño se encamine cada vez más, retomando la tesis fundamental de Otl Aicher, hacia la configuración del ideal de humanidad en la consideración del “mundo como proyecto”, donde los aspectos materiales de la vida y de la existencia no se olviden; pero no suponga, el esfuerzo por su consecución, un olvido de componentes utópicos y también formalistas (aspectos que tanto tuvieron que ver en la evolución artística de principios del pasado siglo) que en estos momentos, apenas estrenado un nuevo milenio, deberían retomarse puestos al día. Y que en el caso que nos ocupa (preocupa) el mejor camino sea, sin duda alguna, el abandono del funcionalismo puro y duro (que desde luego cumplió su papel hasta llegar al dogma de la normalización), así como el de ciertos aspectos del conglomerado estilístico y rasgos psicológicos del ecléctico Nuevo Diseño de los ochenta (aun admitiendo que también aportó lo suyo⁸), para pasar a propiciar un diseño —llamémosle neorracionalista— donde la lógica de la imaginación alternativa, por utilizar las palabras de Vico, potencie los aspectos estéticos, sociales y emocionales de una sociedad democrática y no sexista —también en sus propios objetos—, sin dejar de converger en la lógica racional que asegure el servicio que el producto en cuestión exija.

Y en los países en vías de desarrollo insistir en aplicar el potencial que encierra la microelectrónica avanzada, cuyos componentes de última generación pueden llegar a alcanzar costes aceptablemente asequibles, en conjunción con el uso de materiales autóctonos. Materiales que dichos países sí suelen disponer (a pesar de que, lamentablemente, en gran medida para su expolio) y que, bien aprovechados, evitarían el desmesurado empleo de semipreparados occidentales, limitándose así la dependencia o neocolonialismo tecnológico para la elaboración de sus propios productos y bienes de equipo. Materias primas muy interesantes, en fin, las de muchos de estos países en crecimiento, para conformar el producto de acuerdo con la idiosincrasia de la clase de sociedades a que representan, con lo que aquella tipología peyorativa entre materiales nobles e innobles de la que hablábamos a propósito del arte, afortunadamente ya abolida, también puede tener su eficaz —y nunca mejor dicho— puesta en práctica en el desarrollo y evolución del diseño de dichos pueblos.

Tengamos en cuenta además que, actualmente, ya se está en disposición de pasar del dominio tecnológico en su dimensión más fría a una clase de tecnología pensada para otro tipo de desarrollo, como la propuesta por Jordi Mañá: “fundamentada en un renovado humanismo que participe en el control social, que se sitúe en una escala productiva menos gigantesca y más próxima al individuo, que procure un mayor protagonismo de la sociedad en las decisiones y que fomente un amplio sentido de solidaridad entre los pueblos de la tierra”⁹.




3. De nociones y pasajes: pasajes nocionales

- I -

A propósito de los sentidos que un término pueda tener, o del significado que le podamos atribuir, me vienen a la memoria una serie de sugerentes pasajes. Así, recuerdo en primer lugar el del arquitecto, diseñador y pintor Oscar Tusquets, en el que ante la pregunta sobre si, como diseñador, se debe privilegiar la función o la estética, respondía que esta disyuntiva no existe, que la cuestión está así mal planteada, pues en un objeto útil la estética es indisoluble de su uso. Y aducía en ese pasaje un caso relativo a la belleza de una tetera que, según sus propias palabras, no se expresa en una imagen estática sino en funcionamiento: en la temperatura de su manejo, en el equilibrio de pesos que sentimos al inclinarla, en la manera que se vierte el líquido y en su sonido al hacerlo, en la pulcritud de su interior... De forma que si todo eso resulta agradable, sin duda nos gustará el objeto, de lo contrario acabaremos por odiar su imagen.

Es decir, en la noción de belleza manejada por Tusquets a propósito de su *Juego de té Oronda*¹⁰, que así se llama, es evidente que se apoya en y acoge un conjunto de sutilezas perceptibles por diversos sentidos. No solo se trata de la belleza de la pieza entendida como una determinada forma objetualmente dada para su contemplación, sino que se trata de una “belleza implicada” con el funcionamiento que del objeto se espera, o sea de la finalidad para la que se pensó. Es asimismo evidente que si la tetera tiene una pieza de madera en su asa metálica es, además de para no quemarse uno la mano (*practicidad*), para que el usuario se recree (*esteticidad*) en la textura que táctilmente le confiere al objeto una peculiar calidad (*artisticidad*). Y si el interior del recipiente viene bañado en oro, ello no solamente procura un envejecimiento impoluto e inalterable del material dispuesto a contener el líquido, evitando sabores no deseados, sino que otorga —semejante tratamiento de la vasija con tan noble metal— unos cálidos y bellos reflejos en la visión del té. En definitiva, *artisticidad* implicada en la estructura del objeto e involucrada, a la vez, en el dinamismo propio que exige la operatividad de esta clase de artefactos.¹¹



Y si de un arquitecto y diseñador pasamos al campo de la ingeniería, también encontramos opiniones fundadas acerca del ensamblaje entre el buen hacer funcional y artístico, como demuestran sobradamente las obras del que fuera ingeniero y catedrático de estética José A. Fernández Ordoñez. Sus intervenciones demostraron hasta su muerte que es posible conjugar razón e imaginación, técnica y arte, intentando preservar la belleza no sólo en general, sino allí donde es más difícil: en la utilidad Y para muestra un botón: el puente pulcro, elegante y liviano como una pluma, a pesar de sus 30.000 toneladas de acero corten y más del triple de hormigón blanco, el *Pont del Milenari* en Tortosa (Tarragona), proyectado con Julio Martínez en 1978 y construido en 1981, en donde todo el mundo puede apreciar cómo se ha sabido conjugar en esta obra el camino de la razón como ingenieros con el amor a la belleza de la estética. Belleza sin distinciones, pues el diseño de este puente constituye un perfecto encaje entre un lugar frágil, paisajística y ecológicamente, y un artificio monumental de espléndida envergadura. Singular simbiosis, en resumen, por la que no sólo se preserva un entorno natural sumamente delicado —desembocadura en Tortosa de un río emblemático: el Ebro— integrando el puente en él, sino que además con éste se ayuda a *construir*, no un entorno natural, desde luego, pero sí el paisaje de ese entorno. Diseño de la obra pensado, pues, bajo la óptica de preservación ambiental y de producir el mínimo impacto visual paisajístico.¹²

Y si de estos ejemplos actuales pasamos al ayer, un ayer muy lejano, encontramos también significativas posturas acerca de esta interacción que estamos considerando: la de la coimplicación entre funcionalidad y esteticidad. Así, encontramos un antiguo precedente en el pasaje relativo al famoso fabricante de armaduras Pistias, del que nos habla Jenofonte en *Memorabilia* III, 8 y *Commentarii*, III, 10, 10, de eso hace la friolera de 2.500 años. Pues bien, Jenofonte ya informa de que en Sócrates aparece ya la consideración de la importancia de lo útil en el concepto de lo bello, de modo que una cosa es bella si se adapta a una finalidad concreta. En este sentido, en el diálogo entre Sócrates y Pistias, se argumenta que una armadura de bella factura es compatible con acomodarse a la armónica figura del caballero que la usa y procurarle además el servicio que ha de prestar. Sin embargo, cuando apretándole Sócrates las clavijas a Pistias le pregunta (pregunta trampa) qué pasa si el cuerpo del individuo es desgarbado, desproporcionado (por tanto no armónico= no bello), Pistias le responde que hará la armadura según la forma del cuerpo de ese individuo.

Evidentemente surge aquí una dificultad, pues en ambas hipótesis la coraza se adapta a las proporciones del cuerpo, pero nos encontramos que: en un caso el cuerpo del usuario es hermoso (armonía), mientras que en el otro no



(cuerpo de malas hechuras, contrahecho). Es entonces cuando Sócrates nos espeta su corolario: se trata de dos bellezas. En el primer caso, las proporciones de la armadura, además de convenir (ajustarse) al cuerpo del caballero, son de por sí bellas. En el segundo caso, son bellas en tanto que se adaptan al cuerpo, o sea: en el ajuste coraza-cuerpo; de modo que aunque la forma del cuerpo no sea hermosa, al ajustarse satisfactoriamente a éste la coraza, permite que pueda considerarse bello al interrelacionado binomio. De forma que la belleza de la armadura no es absoluta, sino que guarda relación con el cuerpo que la viste y ha de proteger. Es decir: curiosamente *también* es bella a causa de su utilidad.

Así pues Sócrates, unos 2.500 años antes que el arquitecto alemán Gottfried Semper —quien en su teoría de la forma esencial recogía la noción de funcionalismo regido por el principio de idoneidad—, ya manifestaba un funcionalismo estético al afirmar, como vemos, que todas las cosas que sirven a los hombres son a la vez bellas y buenas en tanto que objeto de un buen uso, de modo que —continuaba ejemplificando el filósofo— hasta una bolsa de estiércol (una bolsa de basura diríamos hoy) es bonita si está en función de su fin, en cambio un escudo de oro (de guerrero se entiende) si no es apropiado para cumplir la finalidad que de él se espera es feo. O como escenificaría Dielmann en 1990 en su *Diálogo del Diseño. Sócrates, Produktos y la silla*, tendríamos:

“*Produktos*: ¿Has oído tu hablar, oh Sócrates, de una ciencia que se ocupa de la decoración de las casas y responde al nombre de diseño?

Sócrates: Ciertamente he oído hablar de ella, está en boca de todos.


Produktos: Dime entonces joh Sócrates! Qué opinas de esta ciencia.

Sócrates: La tengo en mucha consideración allí donde es útil, en bien poca, donde no lo es”.¹³

- II -

Si la operatividad permitía, pues, considerar bello al interrelacionado binomio coraza-cuerpo, vemos —volviendo a nuestros días— que tal asunción de operatividad satisfactoria no está muy lejos de lo postulado por André Ricard sobre lo que él denomina belleza de lo eficaz: “Existe una singular relación entre perfección operativa y perfección estética. Una íntima relación entre belleza y eficacia. Es como si la optimización de la eficacia, en los seres y las cosas, se expresara en la belleza de sus formas o de sus gestos”¹⁴.

Y si volvemos a mirar por el retrovisor de la historia, ¿qué no decir de la posición de Aristóteles cuando, a pesar de haber permanecido bastante fiel a la tradición pitagórica de la belleza (la armonía es divinamente bella por



las sencillas proporciones de índole matemática), se interesaba por otros significados, llegando a afirmar que “la belleza exige siempre una perceptibilidad apropiada”, anticipándose, sin saberlo, a cuestiones de la futura actividad proyectual?

En efecto, el Design Zentrum de Berlín llegó a elaborar en 1979 —ya ha llovido desde entonces— una descripción de cinco puntos sobre el “buen diseño”, entre los cuales figuraba uno referido a que “la función del producto y su manejo deben ser visibles para ofrecer una clara lectura al usuario”.¹⁵ ¿Qué tal? Por cierto, y hablando de armonía —concretamente de su forma ática ‘armotton’ (*harmotton*),— ya venía a significar “juntar según una disposición apropiada”. Por tanto, más que viable transpolación *avant la lettre* a la adecuación ergonómica “instrumento-usuario, máquina-cuerpo”. Pero resulta que más tarde sería llamada ‘prepon’ (*prepon*)), término que los romanos traducirían según una doble acepción: a) como *decorum* para indicar la belleza formal de la cosa y b) como *ap-tum* para expresar la belleza funcional de un objeto. Con lo cual, sin duda empezaba a abrirse para el futuro, a nivel nocional y de discusión intelectual, el binomio forma-función como oportuno sinónimo de bello-útil.

Apertura a la que no podía faltar la participación del gran filósofo del Siglo de las Luces, Immanuel Kant. En éste, al declarar lo bello como “finalidad sin fin” y establecer una distinción entre lo bello y lo placentero, lo útil y lo perfecto (lo que le llevaría a una reflexión sobre las denominadas “belleza libre” —por su forma pura— y “belleza adherente” —en cuanto la belleza de algo presupone un concepto y su perfección con arreglo al fin a que está destinado—), podemos vislumbrar la anticipación a determinadas corrientes artísticas del siglo XX. De modo que, sin ir más lejos, de la “belleza libre” quedarían prendidos estilos, tendencias o movimientos como los de los constructivistas, los cultivadores de la abstracción geométrica e informalista, amén de otros tipos de formalismos. Y por lo que a la “belleza adherente” respecta, perfectamente podemos sacar interesantes consecuencias en la interrelación entre la funcionalidad: utilidad de un objeto, finalidad de un edificio, necesidad de una planificación urbanística... y la artísticidad que tales realizaciones puedan comportar, propiciando de esta manera una vivencialidad estética muy apreciable.¹⁶

Me perdonarán —quienes me lean o hayan seguido en vivo la Lección Inaugural— que me haya extendido en esta suerte de incursión diacrónico-nocional, pero con ello he pretendido subrayar, siquiera como botón de muestra susceptible de unirse a muchos otros, que la Estética no ha dejado de dar importancia, desde su propia atalaya, al tema de lo funcional. Así como señalar —enseguida pasaré a ello—cómo la dimensión estética de la persona y su propensión a resolver problemas se anclan en su dimensión antropológica y dentro del plano de la cotidianidad.




De manera que, si la Estética ya hacía tiempo –largo tiempo– que iba danzando por el mundo antes de su proclamación oficial en el XVIII, de forma parecida este tipo de reflexiones (contraposiciones, síntesis, implicaciones...) entre lo bello y lo práctico, lo formal y lo funcional, proporción y hermosura, adaptación y utilidad... fueron desplegándose anteriormente también al nacimiento oficial de aquella, e incrementándose hasta llegar a la aparición del diseño industrial propiamente dicho. Punto en el que, con persistente vigor, se han retomado estas cuestiones, bien por sí mismas, bien enlazadas con otras y/o con los nuevos retos que lógicamente han ido surgiendo con el transcurrir del tiempo.

– III –

Abundando más en esta temática, y en relación con cierta terminología mucho más cercana al hoy que la repasada, cabe decir por ejemplo, de pasar a analizar expresiones más o menos genéricas como “artes industriales”, “artes decorativas” o “artes aplicadas” –las cuales, como subraya Borrás Gualis¹⁷, mantienen su vigor con varia fortuna según autores y tradiciones culturales–, que no pueden confundirse las “artes industriales” –de hacerlas equivalentes a “artes decorativas”– con el Diseño Industrial, cuyos objetos –como dejó perfectamente establecido Gillo Dorfles en su ya clásica obra *El diseño industrial y su estética*– se distinguen en el conjunto de las artes decorativas e industriales por su especificidad, al tratarse de objetos seriados producidos totalmente de modo mecánico y cuyo componente artístico queda cabalmente organizado: radica plenamente ya en el proyecto o diseño *previo*, por lo que el proceso de fabricación no le añade nada. Por consiguiente, la artísticidad resultante constituye un cociente visualizado/apreciado (de darse/percibirse en cuanto tal) tras la materialización de la pieza según procesos mecánicos, pero es en su “concepción” –que quede claro– donde se encuentra el *quid* de la cuestión, ya que una vez en marcha el proceso fabril, nadie puede intervenir para reconfigurar el producto.


También en el desarrollo de un proceso artístico (cuando pongamos por caso se realiza una escultura o una pintura), la idea *in mente* del artista se gesta, va aflorando y tomando cuerpo hasta evidenciarse (plasmación objetual) en la correspondiente pieza. Si bien aquí, el propio interaccionar manual individualizado entre creador y obra en proceso mantiene un permanente y flexible *feed-back*: una interconexión fluyente de ida y vuelta que no se da en el proceso mecánico del diseño. Es por eso que el componente estético del diseño y el de la obra artística no difiere en cuanto a su ideación conceptual bá-



sica, pero sí (y de ahí la distintividad o especificidad en su esfera, aparte obviamente de la pragmaticidad del primero) en el modo en que se predetermina y se lleva a cabo mediante el proceso de materialización de los objetos pertenecientes a cada ámbito. Paradójicamente, en la medida en que el proceso artístico se considere más como acción intencional (*conceptual art*) que como elaboración prioritariamente material, más se conecta con ese extremo del diseño que mejor le confiere a éste su esencialidad: aquello que, dejando aparte el subsiguiente proceso mecánico en virtud del cual acabará erigiéndose seriadamente la pieza, más lo hace diseño: la idea que encierra y cómo quedará proyectivamente configurada, es decir, lo que será *a priori* así y no de otra manera. Y justamente en tal estadio es donde, indefectiblemente, se ha debido pensar y predeterminar cumplidamente la carga de artísticidad que vaya a tener o no el instrumento, enser o artículo de que se trate, y que lógicamente podremos considerar (apreciar estéticamente) una vez se haya materializado por obra y gracia de la cadena industrial y no por *mano artística*.

Ciertamente, la aparición de nuevos procesos tecnológicos están permitiendo un cambio a la hora de valorar esa indefectible fijeza del proceso mecánico. Así, como hace notar Isabel Campi: “La lógica profunda sobre la que se basa hoy la producción industrial no puede ser definida sino de manera muy impropia como racional. Racional es la lógica con la que se construye la máquina y la manera como trabaja ésta, pero su nivel tecnológico avanzado permite hoy obtener productos que tienen una enorme posibilidad de variación formal y de decoración. Eso significa que el estado de necesidad con el que el diseño histórico controlaba sus rígidas formas de proyectos ha sido totalmente eliminado y ahora se ve abocado a la gestión exclusivamente formal de sus códigos compositivos pasados”¹⁸.

Bien, sin que esto invalide lo expuesto anteriormente, es cierto que algo ha cambiado en este sentido. De manera que, al menos en cuanto a la viabilidad de realizar series limitadas en cuanto a formas, colores y proporciones variadas, podemos considerar el panorama de un modo menos rígido, con lo que las fronteras entre los procesos artísticos y diseñísticos se están difuminando día a día de una forma sorprendente. Aspecto este en el que también incidía, a principios de los noventa, Tomás Maldonado al hablar de procesos de producción diferenciada, por la cual ya es posible “combinar un ciclo de trabajo de una sola línea con ciclos de líneas convergentes, divergentes o cruzadas, de forma que pueden alternarse lotes de productos distintos y de dimensiones variables”.¹⁹ Con todo, la novedad de tal flexibilidad procesual recaía más en el cambio nocional de los conceptos de “iteratividad” y de “serie” que en la distintividad respecto a la elaboración manual básica de un proceso de objetivación artística.



Aún así y todo, si de los procesos de diseño de producto pasamos a los del diseño gráfico (no olvidemos que el diseño industrial posee la particularidad de generarse a caballo entre dos culturas, la tecnológica y la visual. Así como no puede negarse que la fenomenología de la pintura, la fotografía, el dibujo o el grabado muestra una gran *familiaridad* con la del diseño gráfico), se constata cómo la aparición de versátiles herramientas informáticas, con *software* altamente sofisticado y con posibilidad de visualización simultánea en pantalla (total o fragmentariamente, solapadamente o en secuencia encadenada) de cada uno de los pasos que se están ejecutando (además de otros que, ya hechos y provisionalmente fijados, sirven de comparación, amén de la *presencia* de otros alternativos como previsible camino a tomar), permiten que el proceso creativo, por el que la idea *in mente* del diseñador va aflorando, desarrollándose y plasmándose, sea susceptible de irse modificando de forma muy parecida (dada la capacidad que —insisto— las tecnologías digitales tienen para mostrar a la vez todo aquello con lo que se está trabajando, y los pasos previos y/o desechados, facilitándose así continuamente sobre la marcha cualquier cambio) a la de un artista plástico. Es decir, en realidad el diseñador está operando según un procedimiento de fluido *feed-back* (mente-pasos objetivadores reconsideración-mental nuevo-paso materializador, etc...) como aquel que hemos dicho desplegaba el artista en su propio proceso de objetivación artística. Por otra parte, vertiente esta del diseño gráfico en la que no puede olvidarse la influencia que, desde los años ochenta/noventa del pasado siglo hacia aquí, ha tenido la teoría de la deconstrucción al concretarse en la creación visual de imágenes y tipografías de un modo sorprendentemente autoexpresivo, como si se tratase de una actividad artística pura.

4. De la antropológica forma del hacer humano: cognoscitivo, creativo y técnico

- I -

Mas volviendo a nuestra inicial comparación entre las tareas y propósitos del diseñador y los del artista, y el *status* de ambas esferas creativas a la luz de ciertas clarificaciones, proseguimos.

En primer lugar, el resultado final del trabajo de un diseñador y el que sale de las manos de un pintor, escultor o fotógrafo parecen –algo, bastante, mucho...– distintos; ya veremos. Pero algo muy a tener en cuenta, y sin embargo creo que ha sido muy poco debidamente subrayado, es que tanto el objeto que un diseñador proyecta y la pertinente rama industrial produce, como el objeto denominado obra de arte, y en estos últimos tiempos “acciones” e “intervenciones” que inducen a una experiencia estética más o menos fugaz o permanente (y más allá del accionismo tipo *happening*, en cualquier época: la “representación” que se ejecuta un número indeterminado de veces: ópera, danza, obra musical... en base a un libreto y/o partitura, susceptible de actualizarse bajo unas determinadas condiciones técnico-instrumentales apropiadas), brotan de y se insertan en algo sustantivo: la inherente dimensión antropológica de sus creadores e intérpretes y de sus contempladores y usuarios.

Como se sabe, tanto desde el punto de vista morfológico como comportamental, lo específico del ser humano es su inespecialización. Es por eso que, tal indeterminación sea suplida por patrones no biológicos de comportamiento: los llamados patrones culturales, los cuales pueden agruparse tipológicamente según el más común de los enfoques antropológicos en: utensilios, normas y símbolos comunicativos.


Al que me siga le va a parecer que estoy apartándome de lo que llevamos entre manos, pero enseguida se dará cuenta de que en realidad no es así, pues bajo la apariencia de lejanía temporal, lo que estoy haciendo es acercarme a una consideración antropológica de lo que en este discurso también



pretendo destacar, a saber: que tanto el diseño industrial —algo muy moderno y próximo— como las manifestaciones artísticas —algo tan antiguo y remoto como la aparición de la inteligencia humana— tienen una fundamentación común precisamente por enraizarse, tanto la dimensionalidad práctico-cognoscitiva como la estética, en el pensar y obrar del hombre. Y aun cuando en un principio, tanto la vertiente utilitaria pura y dura (industria lítica) como la artística (pinturas rupestres) aparecen bastante escindidas, eso no determina una excluyente bifurcación para siempre. Eso tampoco significa que la componente artística de determinados procesos (rituales) no fuera además “útil”, y que al cabo del tiempo —muchos miles de años tras la revolución tecnológica de neolítico, para no retrotraerme más— se hayan llegado a entreverar de tal modo funcionalidad y esteticidad, y bajo unas coordenadas socioeconómicas totalmente distintas, que *lo ingenieril* del producto industrial, como flechado hacia la satisfacción de necesidades mediante objetos y servicios proyectados por el hombre y constituidos mecánicamente, y *lo formal*, como cualidad que no sólo queremos apreciar estéticamente como fuente de placer en un objeto *ad hoc* (es decir, artístico), sino en todo el universo de cosas-artefactos que configuran nuestro entorno, concretan nuestro hábitat y nos procuran un más fácil vivir cotidiano, hayan acabado por *contaminarse* felizmente —al modo que nos sugiere Cattermole²⁰— como no había sucedido en cualquier otra época histórica de una manera tan masiva (sociedad de consumo) e influenciadora (sociedad mediática).

Asumiendo, pues, esta raíz antropológica fundamentante paso a comparar ambos planos de realidad creados por el ser humano, confrontando ciertos aspectos concomitantes que son clave y, desde luego, sin obviar los distintivos. De forma que pueda constatar, desde esta atalaya, que es mucho lo que une Arte y Diseño, al tiempo que persiste lo que impide efectuar tentativas reduccionistas. De ahí que en este ensayo a guisa de Lección, o viceversa, haya tenido que empezar —a parte de por una amplia introducción— por efectuar una serie de consideraciones previas sobre determinados aspectos de la terminología empleada en este campo, a fin de facilitar cierta claridad nocional y hacer ver que esta confrontación, o quizás sólo contraposición, sigue despertando interés.

Cuando contemplamos una obra de arte, además de tener que mantener una actitud estética (lo pertinente) para poder experimentarla en cuanto tal, podemos, desde una actitud cognoscitiva, hacernos una idea más completa —generalmente en conjunción o con ayuda de otros procedimientos o informes— tanto de la época en que se llevó a cabo, con sus aspectos socioculturales y demás, como del rango que estilística, formalmente, etc. manifiesta la propia obra en su inherente historicidad. Es decir, un determinado cuadro de la Escuela



de Nueva York, una dinamizada escultura futurista o aquella capilla *le corbusierana*, ya no es —ahora, en el momento de su contemplación por un espectador— sólo un objeto singular, fruto de una subjetividad creadora, sino que la trasciende: va más allá del plano de la objetualidad fiscalista, hasta ubicarse o instituirse en un «plano de objetividad» que informa —al margen ya de su autoría aunque sin renegar de ella— a cuantos quieran *escuchar* acerca de los patrones culturales, técnicos, económicos, ideológicos y naturalmente formales-estilísticos, que hicieron posible esos y otros (de otros autores y con otras cualidades estéticas) productos del universo artístico. Productos asignables a su vez a conjuntos que pueden clasificarse; más aún, que de hecho son clasificados en variadas tipologías por estudiosos e investigadores.

Después de valerse Jackson Pollock (del que precisamente ahora se cumplen cincuenta años de su muerte), como así lo hizo, de una (su) peculiar forma de chorrear pintura sobre una superficie con intencionalidad artística; después de que lo que significó *la velocità* en una escultura futurista, fija de por sí pero con intención de sugerir el movimiento; tras el empleo y modulación del hormigón tal como fue imaginado por Le Corbusier, etc....; otros artistas han realizado nuevas y distintas creaciones. Pero aquellos ya históricos *inputs* creativo-configuradores de sus respectivas poéticas y en sus respectivos campos quedarán en la memoria, podrán ser utilizados por otros, aunque naturalmente bajo sus (otros) personales criterios. Sin embargo el establecimiento, mediante aquellos pasos constituyentes, de algo innovador en su día no quedará en el vacío, no se ha de empezar desde cero en la siguiente experimentación.

En el terreno de la invención industrial, después de la aparición del motor de explosión, los sucesivos motores del mismo tipo han ido siendo más potentes, más livianos, de más ajustado consumo... incluso con transformaciones hacia híbridas alimentaciones energéticas. Y si de las máquinas pasamos a considerar los bienes de equipo, aduzcamos un ejemplo más bonito: el del danés Verner Panton al realizar, en 1960, la primera silla de plástico inyectado hecha en una sola pieza. Tal procedimiento sirvió para explorar nuevas vías, dentro del diseño, en el uso flexible de la fibra de vidrio, el pexiglás o la espuma, al tiempo que generó una peculiar estética del mobiliario y de su propio entorno en virtud de las relaciones luz-color. Extremo, a partir del cual, otros diseñadores han seguido tratando y desarrollando satisfactoriamente el potencial que encierra el persistente binomio “forma-función”, sin descuidar la emoción que como en su caso fue especialmente cautivadora. En suma, el ser humano, una vez creado el *sistema*, no ha tenido que empezar de nuevo. De manera que, tanto la creación de singulares piezas únicas denominadas obras de arte, como la realización seriada de artefactos diseñados por el hombre,



han ido evolucionando, cada uno/una en su ámbito, a partir de lo hecho. Y ambos extremos hundiendo sus raíces en el peculiar hacer —*facere* y *poiesis*— del *antrophos*.

Así pues, e insistiendo en este punto, cuando observamos un objeto utilitario, por ejemplo un arcabuz del siglo XV, además de podernos acercarnos a él con cierta actitud estética —pues posiblemente aparecerán en el arma una serie de finos detalles y destacados acabados de realce (intencionalidad) artístico— constatamos que este instrumento inventado para disparar (matar), sustituto o prolongación de un ente natural (binomio mano-brazo/inteligencia, asimismo capaz de efectuar tal tipo de actos), despliega un «plano de objetividad» que, al igual que en los anteriores ejemplos, nos suministra una serie de datos que reflejan el nivel técnico alcanzado en el momento histórico de su manufactura, las costumbres sociales de una época, la situación económica por la que se atravesaba... Pero aún más: ese «plano de objetividad» que “universalmente” define una actividad resuelta técnicamente de ese modo, es atemporal de suyo. Es decir: las condiciones intelectivas (espíritu) que lo han hecho posible (materialización) dejan para la posteridad la posibilidad de que el ser humano retome el estadio técnico (mecanicidad/automatismo del artefacto) y de acabado (ornamentación), así como otros factores no menos importantes (valor ergonómico de tal objeto); en definitiva: el resumen del grado o nivel al que se ha llegado en esa “clase” de tarea. Y de esta forma hacer que prosiga el proceso: modificándose posteriormente el objeto en tal o cual sentido, anulando ciertos aspectos considerados hasta entonces inamovibles y que una radical innovación puede llevar a que cumpla su cometido según otras pautas. En suma, a continuar acometiendo nuevas vías y aportando soluciones al margen o más allá —pero gracias a los iniciales estadios— de su originario/a invención/inventor, creciendo *in progressus*.

Ciertamente, la función para la que fue diseñado tal artefacto (matar desde lejos), el animal a su manera también la hace, sólo que para su cumplimiento seguirá repitiendo una y mil veces el mismo mecanismo conductual; y encima, lo hará cuerpo a cuerpo y no a larga distancia, que es la forma innovadora de matar por el hombre (con esto ni estoy induciendo a matar ni a hacer la guerra, ¡que conste!). Lo que quiero subrayar es que la tarea animal siempre se realiza volviendo a empezar desde el principio²¹. En cambio, como decía Hegel, el trabajo humano configura algo a través del utensilio, cuya puesta en acción se transforma desde el iniciático polo subjetivo en una actividad universal, conforme a reglas universales, es decir conforme a reglas máximamente comunicables entre individuos dotados de intelecto.²²

Por su parte, la actividad artística, que en sus remotos orígenes tuvo un marcado carácter pragmático —conseguir ciertas utilidades desde representaciones mágicas, pintadas, esculpidas o actuadas, que las propiciasen— evoluciona, con el paso del tiempo, hacia una función simbólica en alianza con aspectos míticos y religiosos, con un papel a cumplir en la sociedad, hasta que dicha función se despega de los mismos —aunque sin olvidarlos del todo— para centrarse en su propio desarrollo como lenguaje autónomo. De modo que, por un lado, este tipo de objetivación y, por otro, la objetivación denominada ciencia, ya autónoma de cualquier otra instancia a la que estaba unida originariamente (tras el nivel de hominización en el que todas las objetivaciones se hallarían embrionariamente mezcladas en el plano mismo de la cotidianidad), fueron especificándose²³; hasta que al fin un gran número de tales objetivaciones dejaron de justificarse por una u otra clase de pragmatismo y lo hicieron, en cada caso, por ellas mismas.

Sin embargo con el transcurso del tiempo, y henos ante otro aspecto importante a considerar, entre las objetivaciones que paulatinamente fueron desarrollándose a partir de la realidad de la cotidianidad (*Alltäglichkeit*) —y sin que ello signifique, como deja perfectamente claro Román de La Calle, que ésta se identifique con el plano del hecho artístico, con el de la ciencia o con el de la moral²⁴— aparece, una vez superada la larguísima etapa del diseño sin diseñadores —su *prehistoria*—, un fenómeno novedoso que no nuevo: el del Diseño Industrial: objetivación que, asumiendo aquel incesante discurrir tecnológico originario tras el nivel de hominización, se va a implicar de un modo novedoso con aspectos de índole artística. De manera que sin quedar supeditada, tal objetivación, a este ámbito —el artístico—, ni marginarlo, surge otro distinto: aquel que vendrá a etiquetarse como Estética Industrial; patente ejemplo de confluencia, que no de reduccionismo, de varios dominios para afrontar la labor de diseño, proyectación y ejecución. Esto sí es un inmejorable ejemplo de lo que se denomina *interdisciplinariedad operativa*²⁵. Y más pronto o más tarde cualquier objeto, o al menos un número elevado de ellos, ya no se limitaría a la exclusiva cumplimentación de su función utilitaria, sino que en su manufactura, tendente a hacerla factible, se previó la posibilidad de gustar tanto al usuario-poseedor como al hipotético círculo de sus próximos o allegados, con lo que lo concerniente al aspecto formal quedaba, a su vez, entreverado de un papel simbolizador de la posición del individuo.


E igualmente, se reproduce —aunque ya de pleno en la historia del diseño— el proceso protohistórico anteriormente señalado. Así, las condiciones intelectuales que hacen factibles la herramienta o enser instauran el «plano de ob-



jetividad)), el cual formaliza en un momento dado el *status* de tal objeto utilitario; a la vez que, por su parte, el despliegue *poético* del creador de formas bellas va dejando (sincrónicamente con el hacedor de aquel y diacrónicamente a través de su propia creación de formas) una serie de estilemas que, sobrepasando su propio quehacer y tiempo, trazan el itinerario de tendencias y corrientes artísticas, cuyas rupturas, *remakes*, citacionismos y eclecticismos varios, descubrimientos..., demuestran el trenzado histórico existente entre un tipo y otro de *artificios* elaborados por mano humana.

Dimensiones diferentes, sí: lo pragmático instrumental y lo bello formal, aunque enclavadas en un mismo entronque antropológico. Diversidad de significados: también, pero de algún modo condenados a entenderse, pues en mayor o menor grado existe un común denominador: aquel que se insiere en ambos territorios (a modo de intersección generadora de una *nueva clase* de creaciones) fecundando su «perceptibilidad visual global». La cual, si en uno de ellos —el mensaje directo de su función— era prioritaria antes de que se propiciase dicha interseccionalidad, y por su parte, el otro ámbito aportaba la (su) significatividad estética, no por eso puede dejar de comprobarse que entre ambas categorías (¿aún quedan quienes creen que existe todavía un conflicto que resolver?) la coimplicación es más estrecha a medida que la susodicha *visibilidad funcional* (la que evidencia lo pragmático) viene entreverándose con el *aspecto visual* (el que evidencia lo formal). O dicho de otra manera: permite corroborar la intersección aludida entre la comprensión de su utilidad-funcionamiento y el aspecto atractivo-atrayente del objeto. Y ello no por que el objeto en cuestión —quiero subrayar— deje de resolver la necesidad para cuya resolución se creó, sino porque su configuración formal enmascara, precisamente a causa de la tecnología más puntera, los resortes operativos.

Lo cual comporta, eso sí, que en muchos productos de diseño de estos últimos años, el usuario deba readaptarse en la búsqueda y manejo de los mismos (nuevo aprendizaje operativo) como ocurre en otros campos de la teoría y praxis humana (piénsese en el tipo de tirador o manillas de las puertas traseras del *Alfa Romeo 156* o *147*, camuflados allí donde en otros automóviles aparecen pequeñas branquias de aireación). Y en los casos de máxima *visibilidad funcional* (segmento mayoritario de diseños) todo el conjunto se resuelve asimismo en una “idea visual” con la que entramos en contacto y que, indefectiblemente, valoramos como más o menos bonita, bella, agradable, elegante..., o todo lo contrario. Lo cual permite afirmar, sin dejar de ser compatible con la tríada propugnada por Gillo Dorfles para el diseño (seriabilidad, producción mecánica y presencia de un cociente estético debido a la inicial proyectación), que las dos regiones de significado interactúan cada vez más estrechamente, puesto que cada vez se comportan más como una *nueva clase*



surgida de la intersección de las dos clásicas o típicas ya señaladas (la funcional y la artística) y que convenimos en llamar Diseño. Es por eso que, creo que el posible problema futuro de un supuesto incremento negativo estilístico, pueda venir más a causa de un incremento de la invisibilidad tecnológico-operativa que por una desmesura estética, aunque a ésta, al ampliar su espacio para que el objeto sea palpable, se le echen las culpas.




5. Epílogo de la lección, cuya temática sigue abierta hacia el futuro

– 1 –

Tras todo lo expuesto y de cara al futuro, qué duda cabe que habrán de reconsiderarse algunas cosas, ya que:

Por un lado, cada vez es más elevado el número de productos –especialmente los proyectados para atender necesidades comunicativas– en los que está siendo prioritaria la reducción de peso/volumen, y cuya resolución (a los años más recientes de la Historia del Diseño me remito) va a requerir una menor corporeidad y no centrarse precisamente en su aspecto (forma), que no ha de dejar de ser fácil y cómodamente manipulable, con lo que el problema formal y de apariencia más o menos bella empieza ya, actualmente, a ser justamente causado por los nuevos patrones y modelizaciones tecnológicas. ¡Quién lo iba a decir! Recordemos, entre objetos incluso ya “antiguos” y casi *naturales*, el teléfono. Éste parece un objeto que satisface artificialmente (larguísimas distancias, usos horarios diferentes) una necesidad natural, sin que conozcan tantísimos de sus usuarios a qué interno resorte *mágico* responde, qué extraño *corazón* lo hace funcionar. Sin embargo, la gente sí sabe la cantidad de formas que ha ido adquiriendo a lo largo del tiempo, tanto fijas: parece lógico, como ahora móviles: todavía más lógico y más *natural*, pues ¿acaso para hablar tenemos que estar anclados en un sitio?. Más aún, el objeto cambia de forma (parece una calculadora con una diminuta pantalla de cristal líquido o LCD), pero no de su esencial función. Si bien, la función adquiere nuevas modalidades de uso más *naturales*: movilidad inalámbrica, conversaciones a tres y más bandas simultáneamente, envío/recepción de mensajes escritos e icónicos (con lo que a la *naturalidad* del escuchar y hablar se suma la de visualizar) y otras como acceso a Internet. De manera que, en definitiva, ambos aspectos –funcionalidad, esteticidad– han debido de reconceptualizarse mutuamente, justamente por la variabilidad en el uso y ergonomía configurativa.



Y por otro lado, día a día se va incrementando enormemente el número de artilugios, especialmente proyectados para atender necesidades de trabajos mecánico-rutinarios, donde la relación de la máquina-herramienta *minor* y su estética forma-final prácticamente se fusionan de un modo como jamás había sucedido antes en esta vertiente del diseño de producto. De manera que robótica y automatismos, cada vez más inteligentes y de menor volumen, están generando un diseño *minimal* que confirman el crecimiento y afianzamiento de aquella interseccionalidad significativa antes subrayada. Como ejemplos ya podemos hablar de prototipos como el robot cortacésped *Automover* —diseñado por Stina Nilimaa Wickström para Electrolux— que recuerda a un animal pastando, o el aspirador automotor *Trilobite*, que recuerda la forma de un trilobite, también de Electrolux y diseñada por otra mujer: Inese Ljunggren.

Eso cuando no es el caso —dentro ya de la más avanzada tecnología digital y miniaturización más radical— de nuevos productos que *sufren* una enorme pérdida de corporeidad para las numerosas funciones que prestan, como el sistema de comunicación inalámbrica para el hogar, el *BeoCom 6000* de Bang & Olufsen. Por no mentar —dentro del cambio o renovación del paradigma cosal— interesantes ejercicios, como el equipo musical *BeoSound 9000* de esta misma firma. Fórmula en la que, como todas las de Bang & Olufsen en donde el equilibrio entre técnica y estética es sobresaliente, se ha buscado —desde una visión tecnicista y formal— el modo de devolver el sentido visual a la música en plena época de los CDs. ¿Cómo? Pues evitando el socorrido diseño de una caja/cargador negro que se trague los CDs y cuyo sonido escuchamos sin “verlos”. Sin embargo ahora, con este nuevo producto innovado, mientras se escuchan los CDs se ven girando —y en vertical a guisa de columna— como si de antiguos discos de vinilo se tratara. Es decir, esta firma danesa ha devuelto el “sentido visual” a la música reproducible. Y ello sin menoscabo de su optimización sonora, lograda mediante un *clasper* lector que cambia de un disco a otro en el mismo tiempo que cambia una canción a velocidad de vértigo: con una aceleración mayor que la de un Ferrari Testarrosa, sólo que en silencio absoluto.

Y si de objetos que, *sufriendo* una enorme pérdida de corporeidad para las numerosas funciones que prestan, recuperan el sentido visual de antaño en nuevas y avanzadas propuestas como la mencionada, pasamos a otros, ¿Qué decir de aquellos cuya forma —configurativa y estética— ya no es como hasta ahora se creía debían de tener, tipológicamente hablando? A nadie se le ocurre pensar que una calculadora de sobremesa y portátil pueda enrollarse y llevarse colgando de la mano como un bolsito o pequeño paraguas plegable. Y sin embargo con la calculadora *Sushi*, del honkongués Alan Yip, (de mediados de los noventa), es perfectamente posible: el objeto es plano como una



típica calculadora, pero a la vez su cosalidad también es flexible. De modo que, después de usarse con *normalidad* se pliega y enrolla *ilógicamente*, es decir, como no podíamos imaginar en esta clase de aparatos. No sólo constituye, pues, el ejemplo de un objeto (cada vez habrán más) cuya función puede llevarse a cabo *desde/por* formas distintas (la forma en todo caso condiciona o aconseja, pero no determina indefectiblemente la función), sino también del desenfado colorístico que aportó en su día al diseño la cultura pop.


- II -

Así pues, ante la complejidad de la noción diseñadora, lo que contribuye a hacer difícil su definición idónea, ¿no estaremos, como viene a preguntarse Rafael Prats, ante una manifestación artística con sus características peculiares y, en este sentido, le pasa lo que a otras? ¿Dónde está la definición del arte? ²⁶

Por otra parte, en su crítica al esteticismo —a propósito del mito del carácter volátil y evanescente de la experiencia que desde el final de siglo se alienta— José Jiménez subraya las paradojas que esto conlleva en el terreno de la reflexión estética. Una de ellas alude a dónde puede ahora situarse la diferencia entre representación y realidad. Otra, al desdibujamiento de los límites tradicionales del arte, y la tercera importante, en forma de pregunta, tiene también su intrínquilis: ¿Qué tiene más fuerza estética, cualquier ejemplo de diseño industrial que nos sale al encuentro en la calle: un nuevo modelo de coche, pongamos por caso, o las viejas formas tradicionales del arte ya con una existencia secular? ²⁷

Y he aquí, para terminar, una nueva paradoja, pues si bien en los últimos años el diseño ha llegado a convertirse en fenómeno social, como pone de relieve Rosalía Torrent²⁸, pasando a recibir un tratamiento de comunicación semejante al que ocurre en torno a ciertos acontecimientos sociales, ¿cómo sigue siendo minoritario a la hora de ser atendido por la prensa y la crítica desde un punto de vista riguroso y, al mismo tiempo, con claridad para los ciudadanos? Algo que sin duda —acometer a fondo esta clase de cuestiones de un modo crítico e interdisciplinar— sería altamente positivo tanto para el propio diseño y el *designer* como para el usuario si, dejando el lenguaje hiperestetizado de la publicidad —algo que tanto influye en la aceptación acrítica del producto— se pasara a una información y valoración crítica del diseño sin que eso supusiera, desde luego, una nivelación a la baja en la consideración artística del fenómeno.


En definitiva, la problemática del Diseño al igual que la del Arte es, y seguramente seguirá siendo en este nuevo siglo XXI, algo tendente cada vez más



hacia una confluencia de intereses (en el sentido noble del término), ya que tratándose de dos desarrollos fundamentados antropológicamente en el *hacer* y el *crear poético*, su evolución adquiere indefectiblemente los tintes o visos de un proyecto común. No porque sean reducibles, sino porque a estas alturas —en las que por cierto el Arte no ha muerto aunque se va metamorfoseando en formas y alianzas nuevas— el Diseño, dejada atrás la mostrenca visibilidad industrial y la mecanicidad recubierta de detalles ornamentales para su embellecimiento epifenoménico, ha llegado no sólo a considerar muy seriamente la estética en la implicación de la actividad proyectual, sino también a reparar en cómo la propia tecnología en su imparable avance requiere: en unos casos, una relación interactiva de menor co-presencialidad física (servicios, telemática); pero asimismo cada vez más exige también, en muchas otras situaciones, una mayor y patente formalidad (= más visible, aprehensible, destacable, *señalizable*) a fin de albergar su invisible operatividad que tenderá a resolverse mediante un mayor disfrute.

Es por eso que, frente a posiciones irreductibles o unilaterales, al igual que frente a fagocitaciones de uno y otro signo en este campo bifronte de creación, propugnemos una Estética Industrial no como *apartheid* de la Estética a secas o con mayúsculas —experienciable en entornos naturales y obras artísticas de contemplación desinteresada—, sino como operativa intercomunicación funcional en el ámbito de la excelencia formal, impulsando una fusión de ambos territorios en provechosa contaminación mutua y sin descuidar la dimensión emocional humana.

Por tanto, de la misma manera que la *mecanicidad* ha de comportar —ya lo hizo— un nuevo modo de considerar y facilitar el mundo mediante los objetos a cuyo través *también* lo proyectan y configuran; la *Weltanschauung* de los pobladores de esta cada vez más imbricada aldea global parece exigir hoy —o al menos es mi deseo y/propuesta— una mirada donde el artefacto se entienda más que nunca como prolongación humana y, en consecuencia, en más afinada comunión con el resto de sus consustanciales dimensionalidades; por tanto *también* con la dimensión estética. En este sentido, ¿acaso sería descabellado pensar que el diseño ha pretendido —pretende o está pretendiendo— democratizar la Estética (hacer una *estética difundible* en palabras de Misha Black), poniéndola al *servicio* del usuario gracias a los objetos precisamente generados por la economía industrial? Seguramente no es descabellado pensarlo. Con todo y como afirmaba Peter Dormer al advertir, refiriéndose al diseño, que se ha convertido en el arte popular del siglo XX, es posible que tal aserto no sea muy profundo, pero desde la perspectiva que nos proporciona de nuestro tiempo sin duda es sumamente interesante.²⁹ Si bien, como mediaría Bernhard E. Bürdek —reputado teórico, profesor de la Hochschule für




Gestaltung (Offenbach am Main)— a propósito de la concisa frase de Johann Wolfgang Goethe de que “el arte es el arte”, todo esto debería hacer reflexionar a los diseñadores y recordarles los deberes propios de su profesión.³⁰ Profesión a la que, recién estrenado el tercer milenio, ya no le es posible —recordando los oídos sordos que se hicieron, tras el informe del Club de Roma sobre la situación de la Humanidad a causa del crecimiento desaforado de los países industrializados, ¡hace ya treinta años!, a las propuestas de proyectar diseños de mejor factura y mayor durabilidad, procurando la reutilización de materias primas y facilitando su reparación— dejar de atender seriamente esta problemática. De modo que, como afirma Jordi Pericot, “ya no podemos resolver un problema puntual de diseño sin considerar las implicaciones contextuales que conlleva. Así, debemos aceptar la necesidad de aplicar un “diseño sostenible” enmarcado en las nuevas líneas del sentido que conforman la realidad industrial en su globalidad y las estrategias de futuro defendidas por una política de desarrollo que se oponga a la degradación del medio”.³¹


Y siempre sin olvidar, como sostiene Flusser, que el término “diseño” ha podido ocupar el espacio que se le atribuye en el discurso actual teniendo en cuenta que las palabras —y sus correspondientes nociones— *diseño*, *máquina*, *técnica*, *ars* y *Kunst* quedan estrechamente interrelacionadas. No en vano, cada uno de los conceptos que entrañan es impensable sin los demás. Y todos ellos tienen su origen en la misma toma de posición existencial frente al mundo. Sin embargo, esta conexión interna fue negada durante siglos, al menos desde la época del Renacimiento. De modo que la cultura moderna, burguesa, al contraponer de manera tajante el mundo de las artes al mundo de la técnica y de las máquinas, provocó el que la cultura se escindiera en dos ramas ajenas la una a la otra: por un lado la científica: cuantificable y “dura”; y por otro, la estética: cualificadora y “blanda”. Esta distinción, anticuada y dañina comenzó a finales del siglo XIX a pasarse de fecha, concluye el experto Vilém Flusser. Y así, el diseño saltó la zanja que existía y formó un puente, con lo que “hoy en día *diseño* significa —como avanzamos— más o menos aquel lugar en el cual el arte y la técnica se solapan mutuamente con el fin de allanarle el camino a una nueva cultura”.³²


Y como reafirma su discípulo Gustavo Bernardo: “El mundo de las artes y el mundo de la tecnología, separados desde el Renacimiento, se reencuentran en el *Design* moderno que, aun sobrecargado de la ideología de progreso, admite un espacio de invención, subversión e ironía”.³³

NOTAS

- (1) Norman, D.: *La psicología de los objetos cotidianos*, Nerea, Madrid, 1990, pp. 26-27.
- (2) Flusser, V.: *Filosofía del diseño. Las formas de las cosas*, Editorial Síntesis, Madrid, 2002, p. 25. (Esta edición se corresponde con la edición inglesa *The Shape of Things*, traducida por Pablo Marinas).
- (3) Rawson, Ph.: *Design*, Prentice-Hall, Englewood Cliffs, USA, 1988. (Trad. cast. de Alberto Villalba Rodríguez: *Diseño*, Edit. Nerea, S.A., Madrid, 1990, p. 9).
- (4) Aspecto este en el que, en principio, el diseño nunca ha tenido grandes prevenciones. Es decir, el que los materiales sean más o menos naturales o de elaboración sintética no ha supuesto generalmente en el diseño industrial *sensu stricto* grandes inconvenientes, especialmente cuando se admitió sin reservas el Principio funcionalista de idoneidad. Otra cosa es que los costes y/o penetración/aceptación por el mercado haya influido en el empleo de un tipo u otro de material. Pero en todo caso tal elección se debe más a factores económicos, o a prejuicios que al respecto pueden tener aún determinados grupos de consumidores, que a una mayor o menor atribución de significación estética al material de que se trate.
- (5) Cattermole, P.: “El diseño en los noventa. El desafío de la responsabilidad” en *Diseño industrial en España*, (Giralt-Miracle, Capella & Larrea, ed.), Plaza y Janés, MNCARS, Madrid, 1998, p. 71.
- (6) Jiménez, J.: “La modernidad como estética” en *La modernidad como estética* (actas XII Congreso Internacional de Estética), Instituto de Estética y T^ª de las Artes, Madrid, 1993, pp. 9-16.

- 
- (7) Santiváñez, H.: “Diseño y arquitectura en la Bauhaus”, *Revista de Occidente*, nº 212, Madrid, 1999, p. 77.
- (8) Ciertos tipos de móviles como el *Nokia 3210* (superado ya en estos momentos por otros modelos, como los de la actual *NSeries* de 2006, con mejoradas y añadidas prestaciones), fueron diseñados con carcasas intercambiables de llamativos y variados colores. Aparatos lanzados al mercado bajo el señuelo de ser un producto sugestivo, desenfadado y muy divertido, adaptable al estilo de vida del usuario (especialmente al juvenil) sin menoscabo del rigor exigible a sus características técnicas (ya podía permanecer en espera hasta dos semanas sin necesidad de recargar su batería, enviar mensajes con imágenes; además era dual y disponía de otras utilidades para funciones más avanzadas como, por ejemplo, la de su texto predictivo que podía adivinar lo que uno quería escribir... Más funcionalidad imposible); de modo, en suma, que artículos así concebidos ¿acaso serían pensables sin la vía de desenfado e ironía que abrió el diseño posmoderno?
- (9) Mañá, J.: “Tecnologia per a un altre desenrotllament”, *Temes de Disseny*, nº1, Servei de Publicacions Elisava, Barcelona, 1996, p. 137, cita recogida por Raquel Pelta en “Del diseño sin límites a los básicos” en *Un móvil en la patera. Diseñando el siglo XXI*, de AA. VV. Publicaciones del EACC, Castellón, 2001, p. 189.
- (10) Tusquets, O.: *Más que discutible*, Tusquets Editores, Barcelona, 1994, pp. 93-94.
- (11) Y pasando a otro tipo de objetos bien distintos, como son los aparatos pensados para un tipo u otro de medición, y que por tanto exigen una máxima precisión, ¿qué no decir de su reloj de pared *Nautilus* (diseñado en 1996 con la colaboración gráfica de R. Rosusselot) que, aun externamente de forma redondeada, se caracteriza por “encerrar/seguir” la trayectoria numérica en espiral. Algo congruente con la imagen de la esencia infinita del tiempo: así aparece la numeración en modalidad horaria de 24 horas de forma que la espiral hace casar visualmente el 1 con las 13 horas, el 2 con las 14, y así sucesivamente hasta llegar a la correlación entre las 12 con las 24 horas. Este producto constituye, pues, un notable ejemplo de cómo la depurada lógica prevista para conseguir una impecable función, queda coimplicada con una formalidad (relieve gráfico en espiral sustentador de las cifras) de estética sumamente ingeniosa y elegante, y todo ello con una perfecta visibilidad funcional.

- 
- (12) Molinuevo, J. L. “Hacia una estética de las nuevas tecnologías”, en AA. VV.: *A qué llamamos arte. El criterio estético*, Ediciones Universidad de Salamanca, 2001, pp. 58-59
- (13) *Disain Dialog. Sokrates. Produktos und der Sthul* [Diálogo del Diseño. Sócrates, Productos y la silla], idea de Axel Dielmann, en *Rogue*, nº 6, 1990.
- (14) Ricard, A.: *La aventura creativa. Las raíces del diseño*, Ariel, Barcelona, 2000, p. 74.
- (15) Bürdek, B.E.: *Design: Geschichte, Theorie und Praxis der Produktgestaltung*, DuMont Buchverlag GmbH, & Co, Kommanditgesellschaft, Colonia, 1994. [Tr. cast. de Fernando Vegas López-Manzanares: *Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño industrial*, Gustavo Gili, S.A., Barcelona, p. 14]. Últimamente ha aparecido en lengua inglesa una revisión de esta obra bajo el título: *Design. History, Theory and Practice of Product Design*, Birkhäuser Verlag, Basel, 2005.
- (16) Rambla, W.: “Desde la dimensión estética de la persona: una lección general”, en *Teoría de Europa*, de AA.VV., Nau Llibres, Valencia, 1993, p. 131.
- (17) Borrás, M.: *Teoría del Arte I*, Historia 16, Madrid, 1996, p. 116.
- (18) Campi, I.: “El retorn de l’ornament”, *Temes de Disseny*, nº 2, Servei de Publicacions Elisava, Barcelona, 1988, pp. 89-90.
- (19) Maldonado, T.: *El diseño industrial reconsiderado*, (3ª edic. revisada y ampliada), Gustavo Gili, Barcelona, 1993, p. 11.
- (20) Cattermole, P.: *Opus cit.*, p. 71.
- (21) Quizás a excepción de los chimpancés, orangutanes, bonobos y gorilas, cuyas últimas investigaciones acerca de sus capacidades cognitivas y conductuales, etólogos, paleontólogos y otros estudiosos admiten que aprenden a fabricar sus propias herramientas desde su infancia. Así como, lo más sorprendente, parece que cada población tiene su propia cultura, cuyos individuos transmiten de generación en generación. De hecho estos simios son, después de nosotros, las criaturas que usan un mayor número de herramientas y con más finalidades instrumentales. Es decir, *son capaces de entender las consecuencias de determinadas acciones y planificar así el futuro*,



tal como señalan Nicholas Mulcahy y Joseph Call del Instituto Max Planck de Antropología Evolucionista en Leipzig.

- (22) Hegel, G.W.F.: *Filosofía real*, F.C.E., México, 1984, pp.182 y ss.
- (23) Lukács, G.: *Estética I*, Grijalbo, Barcelona, 1965, pp.33-146.
- (24) De la Calle, R.: *Lineamientos de Estética*, Nau Llibres, Valencia 1985, p. 171.
- (25) *Ibídem*, p. 23.
- (26) Prats, R.: “El diseño en Valencia durante la década de los ochenta” en *El arte valenciano en la década de los 80*, de AA.VV., A.V.C.A & Instituto Valenciano de Arte Moderno, Valencia, 1993, p. 273.
- (27) Jiménez, J.: *Opus cit.*, p. 12.
- (28) Torrent, R.: “Del diseño como arte y medios de comunicación social” en *Hecho artístico y medios de comunicación*, de AA.VV., A.V.C.A. & Institutió Alfons El Magnànim, Valencia, 1999, pp. 105.
- (29) Dormer, P.: *Diseñadores del siglo XX*, Edic. Ceac, Barcelona, 1993, p. 10.
- (30) Bürdek, B.E.: *Opus cit.*, p. 68.
- (31) Pericot, J.: “Diseño y globalidad proyectual” en *El Diseño. 150 años entre la teoría y la práctica*, de AA. VV., Institutió Alfons el Magnànim, Valencia, 2000, p. 29.
- (32) Flusser, V.: *Opus cit.*, pp. 24-25.
- (33) Bernardo, G.: *Prefacio a la obra de Vilém Flusser antes citada*, pp. 9-21.



WENCESLAO RAMBLA
Praga, agosto 2006



**UNIVERSITAT
JAUME·I**