



Art i Disseny

# ANALOGIES ANALOGIES

Art i Disseny

Juncal Caballero Guiral y Pablo González Tornel

EDICIÓN EN CASTELLANO



Art i Disseny

# ANALOGIES ANALOGIES

Art i Disseny



Art i Disseny

ANALOGIES

ANALOGIES

Art i Disseny

Juncal Caballero Guiral y Pablo González Tornel

## BIBLIOTECA DE LA UNIVERSITAT JAUME I. Dades catalogràfiques

Noms: Caballero Guiral, Juncal, autor, organitzador | González Tornel, Pablo, autor, organitzador | Universitat Jaume I. Publicacions, entitat editora | Galeria Octubre, institució d'acollida

Títol: Analogies : art i disseny / Juncal Caballero Guiral y Pablo González Tornel

Descripció: Publicacions de la Universitat Jaume I. Servei de Comunicació i Publicacions, [2020] | Col·lecció: Galeria Octubre ; 1 | Catàleg de l'exposició organitzada a la Galeria Octubre, Castelló, 5 desembre 2020 – 14 febrer 2020 | Referències bibliogràfiques

Identificadors: ISBN 978-84-17900-67-0

Matèries: Art modern – S. XX – Exposicions | Art modern – S. XXI -- Exposicions

Classificació: CDU 7.036/038(083.824) | THEMA AGC 3MP



Publicacions de la Universitat Jaume I es miembro de la une, lo que garantiza la difusión y comercialización de sus publicaciones a nivel nacional e internacional. [www.une.es](http://www.une.es).



Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Dirijase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, [www.cedro.org](http://www.cedro.org)) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

© Del texto: sus autores, 2020

© Fotografías: Gabriel Ahís, Joan Callergues y Pascual Mercé, 2020

© De esta edición: Publicacions de la Universitat Jaume I, 2020

Coordinación editorial: Carme Pinyana

Corrección y traducción: Servei de Llengües i Terminologia, Universitat Jaume I

Edita: Publicacions de la Universitat Jaume I. Servei de Comunicació i Publicacions

Campus del Riu Sec. Edifici Rectorat i Serveis Centrals. 12071 Castelló de la Plana

[www.tenda.uji.es](http://www.tenda.uji.es) [publicacions@uji.es](mailto:publicacions@uji.es)

Colección: Galeria Octubre

Directores de la colección: Pablo González Tornel y Juncal Caballero Guiral

Directores de la Galeria Octubre: Juncal Caballero Guiral y Pablo González Tornel

Comisariado de la exposición: Juncal Caballero Guiral y Pablo González Tornel

Coordinación de la exposición: Silvia Martínez Saborido y Gaetano Giannotta

ISBN papel: 978-84-17900-67-0

Depòsit legal: CS-102-2020

DOI: <http://dx.doi.org/10.6035/GaleriaOctubre.2020.1c>



# Índice

Prefacio de Carmen Lázaro Guillamón, Vicerrectora de Cultura  
y Relaciones Institucionales

*Volver a empezar*, Rosalía Torrent y Víctor Mínguez

*¿Diseño o arte?*, Pablo González Tornel

*No es lo que parece, ¿o sí? Arte y diseño para una exposición*,  
Juncal Caballero Guiral

*Biografías*, Gaetano Giannotta

Catálogo de las obras



Art i Disseny

# ANALOGIES

Art i Disseny

*Culture is cool*

**RAMÓN ÚBEDA I OTTO CANALDA**

*Design interests us because it is something everyone can relate to, something everyone has, whether they know it or not*

**FRONT DESIGN**

*Volem sentir l'emoció, no de la forma i el color, sinó de l'ànima de la forma i el color*

**MANUELA BALLESTER VILASECA**

UJI

MACVAC

Escofet driade vitra.

# Prefacio

CARMEN LÁZARO GUILLAMÓN

Vicerrectora de Cultura i Relacions Institucionals  
Universitat Jaume I

Abrir este catálogo me sitúa ante un lance hasta ahora no abordado por mí que acepto, por esa razón, desde la absoluta humildad y con gratísimo compromiso con Pablo González Tornel y Juncal Caballero Guiral, coordinadores de esta nueva etapa de la Galería Octubre de la UJI. A pesar de que en ocasiones el escenario no es el mejor de los posibles y las circunstancias no son del todo amables, con lo que tenemos se puede y se debe continuar, y ofrecer así muchos «nuevos inicios», siempre desde el trabajo en colaboración, el rigor, el buen hacer y la responsabilidad de las personas que, de la vocación académica, cada una según su ciencia, hemos hecho nuestra pasión de vida, dedicada al conocimiento y a su creación, desarrollo y difusión.

Decía Georges Bernard Shaw que «la gente que dice que no se puede hacer no debe interrumpir a los que lo están haciendo», y tenía razón... Aquellas personas que consideran que no se pueden conseguir determinadas metas, no deberían interferir en los intentos de las demás por llegar a alcanzar lo que hasta ese momento era inalcanzable.

Es precisamente en ese dejar hacer en donde la expresión artística se materializa, cobra sentido y nos hace sentir. Todavía más, es ese dejar hacer el que permite que con *Analogies* el diseño industrial y la pintura entablen un diálogo que no tiene como objetivo esencial el que anhela la dialéctica, esto es, lograr soluciones, sino más bien propiciar que pueda oírse su conversación, y que quienes son capaces de escucharla capten múltiples propuestas, sean estas complementarias o disconformes, comprensibles o absolutamente enigmáticas.

En realidad, poco importa cómo sea ese diálogo, desde la amable conversación hasta la acalorada discusión, desde el que busca la verdad hasta el que se ajusta a los principios de la estricta retórica, sea como sea, *Analogies* ofrece a quienes escuchen la interlocución entre el diseño industrial y la pintura, la muestra de un diálogo plausible y querido, haciéndonos testigos de ese entendimiento, incluso protagonistas del armonioso consenso.



# Volver a empezar

ROSALÍA TORRENT I VÍCTOR MÍNGUEZ

Volver a empezar. La galería de arte Octubre lo ha hecho en varias ocasiones. Primero situada en un pasillo del antiguo campus de Borriol; más tarde en un espacio de ese mismo campus; finalmente en el lugar que ahora ocupa en el ágora de nuestra universidad. Pero aquí también ha recommenzado en diversas ocasiones. Y también, en algún momento, ha estado en peligro de desaparecer. Afortunadamente, ha predominado el convencimiento de que toda universidad que se precie de un conocimiento humanista tiene que promocionar y difundir la creación artística. El profesorado comprometido con el arte ha luchado por la sala, evitando que se convirtiera en un cajón de sastre donde cupieran propuestas ajenas a su idiosincrasia. Y aquí está, ahora, tras haber acogido exposiciones que hubieran deseado para sí algunos de nuestros mejores centros de arte. Temáticas o individuales, se han sucedido una serie de muestras que han ido desde el apoyo a los nuevos valores hasta la afirmación de los ya consagrados.

Deseamos una larga vida a Octubre, ese octubre en el que antes empezaba el curso académico, ese octubre firmado por Eisenstein. Una vida larga y coherente. Apoyada por la institución que la acoge, semillero de proyectos como el que ahora se propone: un diálogo en

tre piezas de diseño (concretamente asientos) y piezas artísticas. En cuanto a los asientos, la empresa Vitra ha cedido varios de ellos; Ramón Úbeda y Otto Canalda han prestado otro, igual que el singular Fabio Novembre. También lo ha hecho, dejando a la sala su silla Wassily, el Museu d'Art Contemporani Vicente Aguilera Cerni, al que igualmente pertenecen las obras artísticas de la muestra. Arte y diseño se miran, y nosotros miramos sus maneras de hacer, para concluir quizá que, al fin y al cabo, lo que importa es, justamente, la idea, y saber expresarla a través de la forma.

La galería Octubre empezó su andadura pocos meses antes que cayera el muro de Berlín y se anunciara algún tiempo después el fin de la Historia. Desde entonces y hasta ahora hemos vivido mucha más Historia de la que habríamos querido: guerras, catástrofes, crisis y otros espantos que nos han sobrecogido en una sucesión ininterrumpida. Y las ventajas obtenidas estas tres últimas décadas nos empujan hacia un mundo tecnológico más alienado y estéril en el que la conjura de los necios tiene más posibilidades de triunfar que nunca. Por eso ahora, como antes, el arte, trascendiendo la belleza y poniendo en valor la utopía, sigue siendo absolutamente imprescindible. Porque contemplándolo obtenemos respuestas para seguir luchando cada día, cada año.



# ¿Diseño o arte?

PABLO GONZÁLEZ TORNEL

Universitat Jaume I

Las órbitas definidas del arte y del diseño (industrial) son, como la mayoría de los aspectos de la cultura contemporánea, una muestra más del empeño de la humanidad por clasificar todo aquello que percibe. Como si de planetas, especies de insectos o variedades botánicas se tratara, el ser humano, a partir del siglo XVIII, se ha esforzado por etiquetar cada elemento del mundo con el que interactúa. Clasificar quiere significar conocer y, de alguna manera, domesticar. Solo si sé que Rembrandt es un pintor barroco de la escuela holandesa del siglo XVII, podré decidir dónde y cuándo debe ser expuesto y, lo que es más importante, qué valor tiene su obra. La creatividad humana se ha resistido desde siempre, sin embargo, a la categorización, y cuando esta se ha impuesto lo ha hecho de la mano no de los propios artistas, sino de la de un mundo académico completamente ajeno al proceso creativo.

Clasificar parece ser un deseo innato del ser humano y esta voluntad ha afectado, cómo no, a la actividad artística. Desde la Antigüedad, el ejercicio del arte se ha encontrado en una tierra de nadie a medio camino entre las técnicas consideradas serviles y las llamadas

artes liberales. ¿Es pintar una actividad del intelecto o de las manos? ¿Es esculpir una acción de la mente o de la gubia? ¿Es construir algo más que unir ladrillos con argamasa? Solo en el siglo XVIII el arte encontró su lugar en una categoría nueva, las bellas artes, que dignificó la profesión reclasificándola. La lucha no había sido sencilla y había durado siglos. Sin embargo, durante el proceso, el artista, buscando un nuevo reconocimiento social, dejó muchos cadáveres por el camino. Para acercarse a las actividades liberales y ser reconocido como creador intelectual, el arte negó cualquier actividad mecánica que hiciera peligrar su nuevo estatus. Entonces, antiguos artistas se convirtieron en zapateros, ebanistas, tejedores o decoradores, indignos de sentarse en la misma mesa que un pintor o un arquitecto.

El mundo contemporáneo ha perpetuado un sistema clasificatorio injusto, incapaz de entender que, las más de las veces, la actividad intelectual y creadora del ser humano se resiste a ser encasillada y termina permeando la cultura material que nos rodea. Todavía la mayoría de nuestros museos, por mucho que puedan pretender lo contrario, son pinacotecas. Colecciones de cuadros

como las que colgaban en los salones de Felipe IV en el Alcázar. ¿Nada ha cambiado? Algunas cosas sí, pero pocas. Solo algunos museos de arte antiguo, como el Kunsthistorisches Museum de Viena, se reclaman a sí mismos no como un almacén de cuadros, sino como un museo de historia del arte, aunque, ciertamente, el grueso de la colección permanente está formado por pinturas. Tan solo las salas de arte contemporáneo, algunas de ellas, se han atrevido a afrontar el arte de una manera integral y desde una perspectiva social, y a dar cabida en sus espacios a expresiones de la creatividad humana que van más allá del lienzo, el mármol o el papel. Y no lo han hecho todas. Prueba de que la ya ajada separación entre arte y artesanía sigue en buena medida vigente es que siguen proliferando en la geografía occidental los museos del diseño. Una nueva categoría estanca para una nueva clasificación de nuestra cultura material.

## Los artistas diseñan

Los artistas diseñan. Lo han hecho siempre. Y a nadie se le han caído los anillos. Cuando a mediados del siglo XVII, en la ciudad más culta del mundo, Roma, la clienta más culta del mundo, Cristina de Suecia, quiso un espejo, no se lo pidió a cualquiera. Se lo encargó al artista más famoso del orbe, Gian Lorenzo Bernini. Este, frente al encargo realizado por una mujer que, si bien era famosa por su inteligencia, no lo era por su belleza, ideó una fábula. Bernini no pudo recurrir a *topoi* empleados en este tipo de obras como el del juicio de París, que se empleó, sin embargo, en un espejo propiedad de la bella María

Mancini, conservado en Génova. El escultor napolitano talló un marco, no conservado, en el que una formidable figura de Cronos, el tiempo, descorría una cortina para mostrar a aquella que se reflejaba en el espejo y que se mostraba, por lo tanto, como la verdad.

Nadie dudaría en calificar el diseño que Bernini realizó para el espejo de Cristina de Suecia como arte. Y, no obstante, corresponde a una categoría que hoy definiríamos como diseño de producto. Otra vaguedad clasificatoria, la de producto, sobre la que volveré más adelante. Sin embargo, esta separación artificial no existía en el siglo XVII. Bernini, con su extraordinaria capacidad creativa y técnica, dio a luz cuadros, esculturas, edificios, escenografías, piezas de mobiliario, vestidos y hasta operaciones urbanísticas. Cobró por toda esta producción como el gran artista que era y por ninguna de sus obras se le consideró indigno de la profesión liberal que ejercía.

El diseño de producto cobró en el siglo XVII una entidad tal que llegó a generar algunos de los objetos más fascinantes de todos los tiempos. En la misma ciudad que Bernini y en la misma centuria, otro gran artista total, Giovanni Paolo Schor, diseñó un conjunto de mobiliario, parcialmente conservado, para la más bella mujer de Europa, María Mancini. Aquí destacaba la desaparecida cama con forma de enorme concha abierta a modo de carroza tirada por caballos y seres marinos. En la práctica, como Bernini había hecho con Cristina de Suecia, Schor transfiguró a la ocupante de su lecho en una nueva Venus que, reencarnada, hacía su aparición sobre un amasijo de sedas y oro en el romano palacio Colonna.

Al observar los diseños de Bernini o Schor, además de percibir los permeables límites entre arte y diseño, se

constata otra realidad: la potencia creadora del arte ha tendido a colonizar todos los aspectos de la vida y de lo que hoy llamamos cultura material. Sin distingos entre gran o pequeño arte, las culturas más refinadas han dotado a los objetos de un valor añadido que es, sin duda, artístico. Cómodas, tapices, cuadros, piezas de vestuario, relieves, esculturas y, desde luego, sillas no fueron concebidas por mentes distintas, ni son, conceptualmente, diferentes. Tan solo el mundo contemporáneo, por motivos muy variados, ha separado utilidad y belleza, función y expresión, técnica y creatividad, estableciendo un muro entre dos mundos que, durante mucho tiempo, fueron uno solo.

Cuando se separó a las bellas artes del resto de sus compañeras se hizo en función de criterios artificiales. Uno de ellos fue el del utilitarismo: si el bien generado era de utilidad práctica, su artífice era un artesano; si, por el contrario, correspondía de manera exclusiva al ámbito del deleite estético, era artista. Un caso aparte ha sido siempre el de la arquitectura, que nunca, ni mediante la más elaborada de las carambolas, ha podido evitar su carácter utilitario. Aquí se produjo una disociación aún más curiosa entre la parte artística de la disciplina y aquella que se pretendía exclusivamente técnica. Esta nueva clasificación acabaría generando notables disfunciones en el seno de las academias de bellas artes y, más adelante, en el crecimiento paralelo de las escuelas de arquitectura e ingeniería, que continuaron mirándose con recelo durante décadas. Por lo que respecta al resto de manifestaciones artísticas, la amputación fue más clara. Así, el diseñador de carrozas pasó a ser un fabricante de coches, mientras que quien ejecutaba retratos

era un pintor. La división es completamente antinatural y, desde la perspectiva actual de la historia social, nadie puede negar la utilidad práctica que el arte ha tenido en las distintas épocas y culturas.

Un caso en el que se percibe claramente el artificio de la división entre arte y diseño o entre arte y técnica son las primeras décadas de andadura de la Real Academia de Bellas Artes de San Carlos de Valencia. En esta institución de enseñanza y promoción de las bellas artes, la segunda creada en España tras la de San Fernando, se instituyó una sección sin paralelo en otras academias, la de Flores y Ornatos. Su objetivo fue el fortalecimiento de una escuela de pintores diestros en la creación de diseños originales, fundamentalmente floreales, susceptibles de ser proporcionados como patrón a la floreciente industria de sedería valenciana. Esta anomalía académica creó una categoría de artistas que eran, *de facto*, diseñadores industriales.

No es una casualidad que la creación de una categoría de artistas-diseñadores ocurriera en Valencia. En la ciudad, desde principios del siglo XVIII, se había producido un formidable desarrollo del decorativismo aplicado a la arquitectura que había diluido las fronteras entre arquitectura, escultura, pintura y ornamento. Artistas como Francisco Vergara o Luis Domingo se habían resistido a la clasificación gremial y, desde su formación como escultores, habían invadido repetidamente las competencias de otras artes. Estos ornamentistas o decoradores, con enormes capacidades para enfrentarse a proyectos de índole muy diversa, son los que justifican, en última instancia, el debate surgido en el seno de la Academia en torno a qué disciplinas podían o no ser

consideradas artísticas y qué profesionales eran los más adecuados para desempeñarlas.

Las disfunciones surgidas dentro del ámbito académico son solo una muestra de la resistencia de la actividad artística a ser clasificada y del éxito efímero de los diseñadores del siglo XVIII que consiguieron romper la categorización de las bellas artes. Escultores como Ignacio Vergara, autor de refinadísimas piezas de estatuaria, fueron, así mismo, encargados de diseñar y tallar magníficos carruajes como el del marqués de Dos Aguas. Y pintores como Miguel Parra se manejaron de manera desenvuelta como retratistas y suministradores de patrones florales. Sin embargo, el diseño, en su camino por ser reconocido como arte, contó con una lacra que solo se mostraría en toda su dimensión en el siglo XIX. Con el desarrollo de la industrialización, ya presente en el concepto de las reales fábricas borbónicas del siglo XVIII, el diseño comenzó a generar obras múltiples. Una sola idea, un solo diseño, era susceptible de dar lugar, en teoría, a infinitas materializaciones. Y esto fue una punta de lanza para las bellas artes, que se encastillaron en su capacidad para crear obras únicas y originales y, por lo tanto, superiores.

Este juicio de valor sobre la obra múltiple encierra una notable paradoja que, sorprendentemente, no fue percibida como tal por los artistas académicos. La propia Academia preconizaba la consideración de las bellas artes como una actividad liberal basada en el intelecto y, por lo tanto, en la idea o el proyecto. La ejecución material era solo un medio necesario para dar forma a los conceptos. Si esto era así, ¿cómo denostar una idea solo por haber sido ejecutada más de una vez?



Manuela Ballester, *Jarra a la luz natural Jarra a la luz natural y Jarra a la luz eléctrica*, 1976, y Hella Jongerius, *Bovist*, 2019

## Prototipo y réplica

La producción seriada de objetos con una función utilitaria, pero con un elevado grado de refinamiento, formó parte de la política de establecimiento de reales fábricas borbónicas en el siglo XVIII. En España, esto supuso la separación efectiva del proceso creativo del de manufactura en mucha de las operaciones de diseño de producto. El caso más evidente es el de la Real Fábrica de Tapices, con nombres tan señalados entre los creadores de diseños como Francisco Bayeu o Francisco de Goya. Ningún historiador contemporáneo negaría el enorme valor artístico de los cartones elaborados por Goya para este fin, pero otorgar la misma estimación a los tapices es otro cantar. Los cartones ocupan su lugar en museos de la talla del Prado, pero las piezas textiles generadas a partir de ellos tienen un encaje más complejo.

La producción seriada ha generado, desde la óptica de buena parte de la historiografía del arte, una disgregación clara entre el proceso creativo e intelectual destinado a la generación de un prototipo, y la producción múltiple de objetos a partir de dicho prototipo. Se acepta unánimemente que Francisco de Goya o Marcel Breuer son artistas consagrados, pero la producción seriada de sus diseños es tratada, en muchas ocasiones, como un proceso de vulgarización del arte a través de la generación de obras múltiples. En otras palabras, o la obra de arte es única y exclusiva, o es considerada como un elemento cualquiera, con más o menos gracia, de la cultura material. El mundo actual ha agudizado esta tendencia, pues productos del más refinado diseño, como las piezas de mobiliario de Philippe Starck, se amontonan en

los escaparates de los grandes almacenes o en cientos de páginas web. Cualquiera, con un poco de dinero, puede adquirirlas y esto es algo que la historia de las bellas artes no perdona.

La seriación es, ciertamente, un proceso vinculado al mundo actual y a la eclosión del diseño de producto como disciplina. Sin embargo, conviene reflexionar sobre ella antes de equipararla con la vulgarización, pues, de nuevo, estaremos aplicando categorías propias de una configuración decimonónica del concepto de las bellas artes. El alto valor concedido a un dibujo de Miguel Ángel o a un óleo de Velázquez estriba no solo en la maestría de su lápiz o su pincel, sino en la escasez contada de su producción. Un cuadro, desde este punto de vista, solo tiene dos opciones: o es un Velázquez o no lo es. En esta nueva clasificación, tanto los museos como, sobre todo, el mercado del arte, han tenido una gran responsabilidad. La cuantificación del valor económico objetivo de una obra, que permite que se tase, se venda y se compre, descansa, en buena medida, en su carácter exclusivo y escaso. Se ignora, en todo momento, cualquier interpretación social de la historia del arte y, como si volviéramos a ponernos en la piel de Giorgio Vasari, solo importan el nombre y la firma. Los cuadros ya no son obras de arte, son Goyas o Tizianos. Su aprecio se basa en su autenticidad y originalidad y el valor de un museo en su capacidad para acumularlos.

La obra de arte original parece ser aquello que distingue a las bellas artes del diseño de producto (nótese que la propia nomenclatura «diseño de producto» es en sí despectiva), el diseño de moda o el de interiores (nuevas categorías establecidas desde las propias escuelas de

diseño). Sin embargo, la propia historia del arte niega el carácter original de muchas obras de arte. Desde los estudios de David Freedberg y Hans Belting todos estamos acostumbrados al empleo de los términos arquetipo y prototipo como idea visual a partir de la cual se generan las imágenes figurativas. Esto implica que, durante siglos, los artistas encarnaron con su pincel ideas visuales compartidas cuya plasmación matérica buscó, ante todo, ser idéntica al arquetipo. Jan van Eyck, o su taller, pintaron en torno a 1438 la *Santa Faz de Cristo* que hoy se conserva en la Gemäldegalerie de Berlín. El maestro flamenco reprodujo una imagen que cientos de pintores habían ejecutado antes que él y que otros tantos harían después. Igualmente, del propio obrador del pintor salieron réplicas de la *Santa Faz* que, con mayor o menor participación del maestro, no dudaron en multiplicar esta imagen. Del taller de Rogier van der Weyden, a partir del modelo que aparece en la llamada *Virgen de San Lucas* del Museo de Boston, salieron infinidad de imágenes de María con el Niño que son idénticas entre sí. No obstante, nadie duda del enorme valor de estas pinturas, pues son Van Eycks o Van der Weydens. Incluso aquellas piezas identificadas como obras de taller, producidas de manera más o menos seriada y sin participación directa de los maestros más allá de la idea original, fueron apreciadas en su momento y lo son en la actualidad.

La replicación y la obra de arte multiplicada son procesos inherentes a la creación artística y la concesión de valor a la réplica, o la ausencia de él, es un fenómeno subjetivo no endógeno, sino exógeno. La percepción del objeto como obra de arte o producto es una decisión del público definida por mecanismos concretos. En el caso

de las imágenes figurativas, el valor otorgado a la réplica depende, en gran medida, del carisma del prototipo. Es decir, si Jan van Eyck crea un prototipo que adquiere, gracias a su autor, un notable carisma, las copias que del prototipo salgan de su taller, aunque no sean de su mano, compartirán parte del poder carismático del original sobre el público.

En el diseño de producto el proceso por el que las réplicas deberían conservar parte del aura de la idea original se encuentra, en buena medida, corrompido por el mismo mercado que ha definido el valor de los originales artísticos. Así, la silla *Barcelona* de Mies van der Rohe puede ser adquirida en la actualidad gracias a diversos distribuidores y con precios ciertamente muy distintos. La pieza lleva produciéndose industrialmente más de medio siglo. Sin embargo, las sillas fabricadas por Knoll, que compró la licencia a Mies van der Rohe en 1953, son las popularmente consideradas originales. Estas son notablemente más caras y su posesión se ha convertido en un elemento de prestigio y símbolo de estatus al que no puede acceder cualquiera. Sin embargo, otros muchos fabricantes elaboran réplicas perfectas del diseño de Mies a precios mucho más asequibles (aunque legalmente no se las puede nombrar como silla *Barcelona*).

La saturación del mercado ha generado una depreciación clara de la silla *Barcelona* y de otros muchos diseños excepcionales. Algo similar a lo que ocurrió con determinadas obras de Murillo durante décadas al aparecer de manera insistente en los recordatorios de primera comunión de buena parte de los niños y niñas de España. Sin embargo, sería absurdo comparar la impresión fotomecánica de un óleo sobre lienzo con cualquiera



Isabel Taboada, *Sin título*, 1972, y Sori Yanagi, *Butterfly Stool*, 1954

de las muchas reproducciones del diseño de Mies van der Rohe. La mayor parte de los diseños de mobiliario, decoración o moda de los siglos XIX y XX carecen de un prototipo material susceptible de ser considerado el original. Si lo pensamos un poco, nos daremos cuenta de lo absurdo que es considerar algunas sillas Barcelona más auténticas que otras. Resulta ridículo, esnob, inculto y, si se me permite, un poco cateto.

En el diseño industrial o de producto, de manera aún más evidente que en las artes visuales, el arquetipo es una imagen mental de la que cada una de sus materializaciones no es sino una réplica. Es cierto que las primeras sillas *Wassily* fueron realizadas bajo la atenta supervisión de su diseñador, Marcel Breuer, en su taller de la Bauhaus. Pero el diseño ya nació en su mente para multiplicarse, no para ser fabricado una sola vez y ser recluido después en un museo. Esa es la especificidad del diseño dentro del marco estructural de las artes (que no de las bellas artes): su negación de la obra única y el reconocimiento de la esencia del prototipo en cada una de sus materializaciones.

Cada silla *Barcelona* es la creación de Mies van der Rohe. Y dependerá de nosotros, el público, considerarla una obra de arte o no. Pero esta consideración no deberá someterse a absurdos preceptos mercantilistas como la posesión de la patente o la licencia por parte de un fabricante. Ni tan siquiera el hecho de que el autor estuviera presente mientras los herreros curvaban el acero otorga un ápice de valor añadido a la pieza. Como historiadores del arte podremos defender una postura tradicional y considerar que solo la obra en la que está certificada la intervención directa, física, de su autor merece entrar en

nuestra disciplina. O podremos decidir que el diseño es una categoría más dentro de las artes, con sus propias reglas, y que el genio del creador está en cada una de las múltiples materializaciones de su idea. Pero, si tomamos esta segunda opción, debemos aceptar que las reglas del diseño son distintas a las de la pintura o la escultura.

### El museo y el enmarque de una obra de arte

Los museos son las nuevas iglesias. Templos en los que las piezas pasan de ser simples elementos de la cultura material a objetos sagrados. Este procedimiento no es tampoco ajeno a la historia del arte, en particular a la historia del arte sacro. El cambio de estado que supone para un cuadro o para su autor el hecho de entrar a formar parte de la colección permanente de un museo importante es muy similar al que padecieron durante siglos las imágenes sagradas. En este último caso el rito ha sido definido por historiadores como Edward Muir o David Freedberg como enmarque o consagración. Muir analizó particularmente el caso de una pintura de la Virgen en la Florencia bajomedieval, la *Madonna dell'Impruneta*. Como muchos otros iconos, el hallazgo de este estuvo rodeado de un aura milagrosa. Sin embargo, su culto quedó reservado al ámbito privado hasta que se le construyó un santuario, se orquestó la solemne traslación de la imagen y se la enmarcó adecuadamente en su altar. A partir de aquí el icono de la *Madonna dell'Impruneta* adquirió un carisma especial y se convirtió en el más popular de la Toscana altomoderna.

Con las obras de arte ha ocurrido, desde principios del siglo XIX, un proceso de sacralización similar. Privadas de una valoración religiosa, histórica, propagandística o social y reducidas a meros objetos estéticos, su carisma depende hoy en día de ser incluidas en un museo relevante. Y la exclusión de sus salas supone, implícitamente, su destierro de la gran historia del arte. Una historia del arte, no lo olvidemos, que sigue construyéndose muchas veces de acuerdo con criterios decimonónicos. Esta dependencia de la historia del arte con respecto a los museos genera disfunciones injustas y, en ocasiones, visiones sesgadas de la propia historia. Pondré un ejemplo. La historia de la pintura española se ha narrado, durante dos siglos, a través de la colección permanente que cuelga en los muros del Museo del Prado. En el caso del Barroco, esto ha llevado a un encumbramiento claro de las escuelas andaluza y madrileña y a una construcción centrada en la figura omnipotente de Velázquez. La tercera de las principales escuelas pictóricas del momento, la valenciana, no existe en el discurso museográfico del Prado. Y para que esto sea así no hay ninguna razón objetiva ni científica. La ausencia de la Valencia barroca en la principal pinacoteca del Estado procede de la propia configuración de sus fondos, formados a partir de la colección real, y dominados, lógicamente, por artistas castellanos.

Juan Ribalta o Jerónimo Jacinto de Espinosa, valencianos del Seiscientos, esperan todavía ver sacralizadas sus figuras en las salas de los grandes museos, pero esta situación no les resta un ápice de calidad y sus obras soportan perfectamente un cara a cara con Zurbarán. Habrá que esperar. Sin embargo, estoy seguro de que otro

valenciano, Juan de Juanes, entrará en breve en la primera línea de la pintura del Renacimiento universal. El Prado le ha dedicado una sala. Pero aquí, su presencia, como la ausencia de Ribalta y Espinosa, es solo accidental, y deriva del regalo del magnífico *Retablo de San Esteban* a Fernando VII. Además de que la presencia o no de determinados artistas y obras en los museos pueda y deba ser discutible y discutida, tampoco la adopción de criterios exclusivamente estéticos para decidir un planteamiento museográfico corresponde a una perspectiva del siglo XXI. Como el propio Ministerio de Cultura propugna, los museos han de ser instituciones sociales. Y ser social no solo significa acercarse a la sociedad que los alberga, sino ser capaces de estudiar y mostrar el arte desde una metodología histórico-social que no centre los criterios expositivos en razones de pura índole estética.

Las piezas de diseño han tenido tradicionalmente un encaje complicado en el sistema de sacralización de los objetos que es el sistema occidental de los museos. Es cierto que existen, desde el siglo XIX, algunas instituciones dedicadas de manera casi exclusiva a la exhibición de productos de lo que podría denominarse diseño industrial. La eclosión de este tipo de museos se encuentra, por un lado, en el evidente interés del público contemporáneo por unos objetos que, muchas veces, son fáciles de comprender y apreciar. Por otro, la caracterización de los museos como espacios sacralizadores de los objetos ha facilitado la creación de nuevas salas que sean capaces de poner en valor un patrimonio hasta hace muy poco minusvalorado. Así, uno de los que posee una colección permanente más atractiva y un montaje más seductor para el visitante es el Museo de Artes Aplicadas de Viena,

que abrió sus puertas nada menos que en 1863. Sus salas muestran piezas textiles, de mobiliario, de vidrio u orfebrería desde la Edad Media hasta nuestros días, con clímax de una belleza fascinante como la colección de sillas Thonet. Sin embargo, el propio nombre del museo establece una tradicional división jerárquica de las artes según la cual los objetos que expone no pertenecerían a las bellas artes, sino a las ocasiones en las que estas han decidido descender de su Olimpo para impregnar objetos de la vida cotidiana. Nos encontramos, de nuevo, ante el mantenimiento de un sistema clasificatorio que debe, como mínimo, ponerse en duda.

A partir de instituciones como la vienesa, en muchas capitales han proliferado los museos dedicados a las llamadas artes menores o artes aplicadas, bien sea con carácter abarcante o monográfico. Parece evidente que esta tendencia, como la multiplicación de instituciones dedicadas a la salvaguarda de los objetos fruto del diseño de producto, muestran una sensibilidad nueva hacia el patrimonio cultural producido de manera industrial. Un caso paradigmático es el de los museos estatales españoles, en cuyo seno encontramos particiones que parecen fruto del más puro azar. Las nomenclaturas Museo Nacional de Cerámica y de las Artes Suntuarias, Museo del Traje o Museo Nacional de Artes Decorativas no pertenecen a un mismo sistema clasificatorio y plantean serias dudas acerca de cuál es el lugar adecuado para cada objeto. Tal vez este sea el momento para repensar no solo nuestro enfoque en los estudios sobre diseño, sino la totalidad de nuestro sistema de museos. Más de dos siglos de andadura bien merecen un momento de reflexión.



Antoni Tàpies, *Tres cartons*, 1974, y Frank Gehry, *Wiggle stool*, 1972

## Arte, diseño y sociedad

La historia del arte ha cambiado. Cuando surgió como disciplina en el siglo XVIII, aunque existieran ya conatos desde el XVI, el empeño de los investigadores se centraba en la clasificación y jerarquía de objetos considerados mejores o peores conforme a criterios de gusto estético. En su momento, este planteamiento metodológico pudo tener sentido, y fue siguiéndolo cómo se crearon las grandes pinacotecas europeas. Hoy, pese a las resistencias, el mundo ha cambiado y, con él, la manera de contemplar el patrimonio cultural por parte de muchos historiadores. La historia del arte ya no es crítica estética, es un modo de acercarse a la historia a través de su cultura material con el objetivo de reconstruir sociedades, ideologías, e incluso emociones. Solo así se entiende la eclosión de metodologías como la antropología de las imágenes (de nuevo Hans Belting), que ha puesto el acento en las relaciones establecidas entre las obras de arte y la sociedad que las acogió.

Los museos ya no son, o no deberían ser, almacenes de objetos bonitos. Solo si pretendemos que lo sean se entiende la división de estos almacenes en secciones de pintura, escultura, artes suntuarias o textiles. Los museos son, por definición, instituciones consagradas a la salvaguarda, investigación y difusión del patrimonio cultural y dicho patrimonio cultural, sin establecer distinciones jerárquicas, no puede ser narrado cuando se compartimenta de manera artificial. Para que el público pueda acceder a la cultura de una sociedad y de una época, resulta tan relevante un lienzo de Kandinsky o de Mondrian, como una pieza de mobiliario de Marcel Breuer o



Exposición *Analogies: Art i Disseny*, Galería Octubre, Universitat Jaume I, vista general

Gerrit Rietveld. De hecho, lienzos y sillas tienen mucha más fuerza juntos que por separado.

En el mundo contemporáneo, la aparición de nuevos procesos creativos ha generado obras de arte distintas. Es cierto que los resultados materiales del diseño de producto son múltiples y que, en ocasiones, el proceso de replicación genera una sobrecarga visual de determinadas piezas. Sin embargo, el proceso creativo que lleva a un diseñador contemporáneo a producir una fantástica pieza de mobiliario no es diferente del que llevó a Bernini a idear algunos de los objetos más hermosos nunca inventados. Charles Rennie Mackintosh se enfrentó a los mismos problemas a principios del siglo xx y, con un lápiz similar, ideó piezas de mobiliario que resultaron fascinantes entonces y siguen siéndolo ahora. No importa cuántas veces el diseño original se materializara en madera. Y tampoco si el arquitecto tocó con sus dedos la silla concreta que estamos admirando. Su idea nació

para ser reproducida y su fuerza se mantiene en cada una de las réplicas.

La industrialización es una realidad y la producción en serie un hecho. Pero cabe plantearse si esta coyuntura resta valor al objeto de diseño o si, por el contrario, aporta nuevas posibilidades de fruición más democráticas y sociales. Hay que cuestionar una visión elitista de la obra de arte según la cual solo el objeto único es valioso y aporta a su poseedor un aura esnob que deriva solamente de la imposibilidad del resto de la humanidad para poseer la misma cosa. ¿Es esto un valor en sí? ¿Se puede equiparar la idea de poseer un gran diamante con la de colgar un lienzo de Mark Rothko en el salón? Todos deberíamos preguntarnos si el arte, una de las más refinadas expresiones del sentimiento y el pensamiento humanos, puede ser objetualizado de una manera tan descarada. Y si estamos dispuestos a permitirlo o preferimos admirar un diseño genial y dejarnos emocionar por él.



# No es lo que parece, ¿o sí?

## Arte y diseño para una exposición

JUNCAL CABALLERO GUIRAL

Universitat Jaume I

La ciudad de Valencia acaba de ser nombrada capital mundial del Diseño para el año 2022. Es previsible que, desde este momento hasta aquella fecha, empiecen a programarse –tanto en la capital valenciana como en otros lugares del entorno– actividades vinculadas a esta disciplina. La Universidad de Castellón, pionera en la implantación de los estudios de Diseño Industrial en nuestro país, quiere contribuir a este acontecimiento con esta primera exposición en la galería Octubre. En relación con el evento, hemos programado esta muestra, que propone una lectura conjunta de objetos industriales frente a otros artísticos, mostrando que la creación, al fin y al cabo, es eso: creación, y que independientemente de las evidentes diferencias entre sus respectivos objetivos y modos, arte y diseño pueden tener lecturas paralelas.

El diseño industrial es una de las actividades a la que se ha concedido mayor atención durante las únicas décadas, seguramente porque es una de las que más valor añadido aporta a sus productos. Es sin embargo una disciplina cuyo ámbito, especificidad

y relaciones con otras esferas creativas se está modificando constantemente. Por esta razón, antes de pasar a analizar las obras que forman parte de esta exposición, nos detendremos en una breve caracterización de la misma, pensándola justamente en relación con la actividad artística.

Dado que la aparición del diseño industrial es relativamente reciente, solo desde hace poco tiempo podemos analizar su fusión con otras formas creativas, entre ellas al arte. Hasta finales del siglo XVIII (hay quien diría que hasta las primeras décadas del siglo XX) no podríamos ni siquiera intuir cómo ambos (diseño y arte) iban a proponer razones conjuntas, en un proceso que no siempre ha sido aceptado por los y las practicantes de una y otra actividad. De hecho, sus relaciones son complejas, aunque sus espacios pueden ser comunes. Porque si, en principio, el diseño lo encontramos en entornos domésticos y el arte en los sacralizados museos, lo cierto es que también el primero ha accedido a las salas de exposiciones y el segundo podemos encontrarlo en entornos más

cotidianos. El MoMA de Nueva York fue el primero en abrir sus puertas al diseño, confiriéndole un estatus hasta ahora desconocido. Su autoridad incontestable hizo que muchos comenzaran a percibir el mundo del objeto industrial de un modo diferente, contemplándose en ellos la función estética antes que la función práctica que le es inherente. Paola Antonelli, *curator* de la colección de diseño de la que dispone el MoMA, afirmaba: «las decisiones autoritarias de los curadores del Museo, en casi setenta y cinco años, no han hecho sino situar el diseño industrial moderno entre las artes y proporcionar las premisas sobre las cuales otros deben medirse a sí mismos» (Antonelli 2003, 11). También otros centros como el Pompidou parisiense acogen en sus espacios piezas de diseño, aunque suele ser en montajes temporales.

Por su parte, el Design Museum de Londres fue el primero del mundo dedicado en exclusiva a los objetos diseñados y producidos en serie. El Designmuseum Danmark de Copenhague, a su vez, atiende al diseño y la artesanía danesa e internacional, en una nueva demostración de la relación de actividades creativas, en este caso la artesanía y su sucesor el diseño industrial. También hay museos específicos en Milán, Ciudad de México, Lisboa... y por supuesto está el Vitra Design Museum, de la marca helvética Vitra, un museo fundamental en la relación del diseño y la arquitectura, y que participa en esta exposición con la cesión de cinco sillas producidas por la propia marca.

El diseño –lo estamos viendo–, se ha hecho un hueco en espacios secularmente vinculados al arte, pero también el arte ha bajado, aunque tímidamente,

a las casas, y ¿por qué no decirlo? a los bares, y muy especialmente a las mismas calles, que se convierten en escaparates habituales para sus diferentes manifestaciones. Muy cerca de nosotros, la localidad de Fanzara, en Castellón, es ya desde hace tiempo un referente en este sentido, pues cada año su trama urbana se llena de pinturas que se enseñorean de sus calles. Joan Feliu, preguntándose sobre el éxito de las actividades desarrolladas en este pequeño pueblo del interior, dice que su acierto estuvo en que «hizo patente que los valores del arte que tienen que ver con la concepción del mundo de los habitantes de Fanzara, es decir, los que están ligados a nuestra imaginación o intelecto, siempre tendrán más peso que los valores ligados a un aspecto material o técnico» (Feliu Franch 2016, 43). El arte en las calles ya había tenido claros exponentes con tantas y tantas esculturas esparcidas por sus plazas y rincones. Ahora también la pintura asalta los muros, y ofrece al viandante el día a día de la creación.

Si, por un lado, observamos cómo los espacios dedicados a arte y diseño han ido intercambiándose, igualmente, si nos remontamos a sus respectivas historias, resulta fácilmente contrastable que sus cauces creativos han confluído en diversos momentos de su desarrollo. El modernismo, el *art déco*, el *pop art* o la postmodernidad, así como diversos comportamientos contemporáneos, van a corroborarlo. Durante estos estilos, se produjeron una serie de convivencias que nos hacen dudar de la unilateralidad de los planteamientos con los que a veces se han pretendido definirlos. Las fronteras, de hecho, se traspasaban continuamente. Y si bien el diseño seguía siendo

diseño en cuanto que estaba fabricado por la máquina, era útil y se incluía en él el concepto de seriación, el interés por la forma se visualizaba continuamente.

De todas esas características, la de la utilidad, esto es, la función, es el continuo caballo de batalla. Pero tenemos que ser conscientes de que tener o no una función de uso no convierte automáticamente un objeto artístico en uno de diseño o viceversa. En el año 1971 Bruno Munari, en el ya clásico estudio *Artista y designer* quiso, como buen funcionalista, dejar clara la diferencia entre arte y diseño industrial. «Siempre queda el hecho palpable de que un auténtico diseñador jamás intenta tener un estilo» (Munari 1971, 57), decía. Mucho se ha reflexionado sobre esta cuestión desde la teoría del diseño. Evidentemente, hay diseñadores «con estilo», y no tan solo los modernistas o postmodernos. Tenemos, en este sentido, que replantearnos certezas iniciales.

Pero además del intercambio de lugares expositivos, el diseño y el arte han empezado a compartir muchas más cosas, tanto que muchas veces hemos asistido a su fusión. Es imposible no citar a Duchamp y sus *ready-made*, por esa extraña fusión de la mirada artística con el objeto *desacralizado* propio de los procesos industriales. El caso de los *ready-mades* sería uno de los primeros en los que se traspasa la frontera entre arte y diseño, aunque no tanto por el objeto en sí (la *Fuente* de Duchamp continúa siendo un objeto industrial), sino por el modo en el que se intentó exponerla en el museo. A partir de aquí, la hibridación se multiplica, primero con los futuristas –a través, sobre todo, de Giacomo Balla. Muchos años más tarde

los ochenteros postmodernos seguirían sus huellas. Antes, sin embargo, futuristas, constructivistas y neoplasticistas reanimaron el debate con sus increíbles objetos llenos de estilo, llenos de arte. En los años setenta, esta vanguardia se maridó con el arte pop mediante el arte Lowbrow o surrealismo pop, específico de la cultura *underground* surgida en Los Ángeles.

En resumen: décadas de arte y diseño a cuya relación queremos aludir en esta exposición, que enfrenta (o, mejor, vincula) ocho piezas de cada una de estas disciplinas. Respecto a las de diseño, se trata de una serie de asientos (llamémosles «sillas» aunque algunos no lo sean propiamente) de distintos ámbitos y características, pero todos ellos iconos contemporáneos. Las piezas artísticas, por su parte, recogen igualmente fórmulas muy diversas, que van desde la figuración –incluso naif– a la abstracción más contundente. Silla y objeto artístico / Objeto artístico y silla. Unidos por materiales, colores, motivos formales o incluso vivenciales, nos disponemos ahora a recorrerlas a través de una mirada conjunta.

El color rojo une, a simple vista, el cuadro *Pompeya* de Rafael Canogar, fechado en 1997, con la silla *Nemo* de Fabio Novembre, producida a partir de 2010. Invirtiendo lo que en apariencia podría ser lógico: que la obra artística recogiera la figura y la de diseño prescindiera de ella, esta oposición de piezas se sitúan en la estricta paradoja. Así, la obra de Canogar se mueve en una abstracción de la que sin embargo es rescatada por su título, que nos lleva a la sofisticada Pompeya sepultada por la erupción del Vesubio. El rojo del fuego cruzado por el negro de la muerte aparece en un Canogar

histórico, fundador del grupo El Paso e integrante de Crónica de la Realidad, un artista cuyas obras nos invitan a reflexionar sobre el espacio y el tiempo y nos permiten realizar múltiples lecturas, que sin embargo parecen tener el común denominador tanto a estos dos elementos como a la propia razón poética, preocupándose «por expresar a través de la pintura su idea del espacio. Su sintaxis plástica es una lógica poética dual: revelación del sueño. La pintura no es investigación sino develación de la realidad [...]. El cuadro se vuelve poesía. No como texto visual, como asimilación, cambio y experimentación. Cada cuadro desea extraer de sí mismo su propio significado poético y estético» (Muñoz 2013, 22). Si la obra de Canogar alude a un lugar específico, la pieza de Fabio Novembre nos traslada a otro de cualidades teatrales. Un rostro, una máscara a modo de respaldo que aunque posee «una intencionalidad más esteticista, no deja por ello de resultar misteriosa» (Marín & y Torrent 2016, 142). Ciertamente, el misterio es inherente a la propia silla. El lugar donde reposar nuestra espalda es aquello que nos permite escondernos, transformarnos. El no mostrar el rostro nos permite transmutarnos en quien deseemos, incluso en NADIE (Nemo sum). Ese Nadie, nombre con el que Ulises consigue escapar del cíclope, «¿Quieres saber mi ilustre nombre, cíclope? Voy a decírtelo, y tú me harás el presente de la hospitalidad que me has prometido. Mi nombre es Nadie. Así me llamaron siempre mi padre y mi madre, y así me llaman mis compañeros» (Homero s. VIII a. C., 198). O ese Nadie tras el que se esconde el Capitán Nemo de *Veinte mil leguas de viaje submarino*, un hombre

misterioso, quien parece no tener pasado. Tanto la pieza de Canogar como la de Novembre nos permiten abstraernos de nuestra propia realidad, convertirnos y pasearnos por espacios ajenos a nosotros.

Seguimos. *Cul is cool* –rebautizada más tarde simplemente como *Cool*– es una pieza de 2013 firmada por los versátiles Ramón Úbeda y Otto Canalda. No hemos dudado en enfrentarla al *Torso* de Xavier Medina Campeny realizado en 1972. Este escultor, tras una fase inicial en la que trabaja la abstracción constructivista, se decanta por el estudio del cuerpo, y dentro de él por su fragmentación, recurso surrealista que sin embargo adquiere en el artista rasgos peculiares. Si en el surrealismo predomina la magia y el sueño, en esta obra, sin embargo, hay un fuerte componente clásico; diríamos que nos encontramos ante una pieza rescatada de nobles ruinas de ágoras perdidas. Si no fuera por el poliéster de su composición, si no fuera por el brutal corte que la disecciona tanto en la parte superior como en la inferior, estaríamos tentados de atribuirle orígenes muy distintos. Medina, que ha firmado el proyecto del Tetramorfos que coronará el templo expiatorio de la Sagrada Familia, ha hecho de la figura humana, extraña o dramática, su mejor modo de expresión. Su fuerza, en este caso, nos sirve de contrapunto a una pieza de diseño también fragmentada, igualmente extraña, inusualmente lúdica. Es la silla *Cool* a la que antes hacíamos referencia. En un momento –lo hemos visto– perdió el *cul* de su nombre inicial, seguramente en aras de una carga de sofisticación que sin duda posee, cosa que no rebate el sutil sentido del humor que la envuelve. Dicen que



Xavier Medina Campeny, *Torso*, 1972

está inspirada en el mismo culo del David de Miguel Ángel, y que se gestó al propio tiempo que Ramón Úbeda redactaba su estupendo *Sex Design*, libro que recoge algunas de las piezas fundamentales de ese lugar en el que los seres humanos se encuentran y reconocen. No es que este taburete pueda relacionarse directamente con el sexo, pero sí con la sensualidad que puede precederle. De hecho, algunas de las fotografías con las que se publicita, no pueden sustraerse al eros, al fin y al cabo, como dice el mismo Úbeda: «Se calcula que doscientos millones de personas hacen el amor cada día en todo el mundo» (Úbeda 2004, 9). Son, desde luego, muchas, para tan poco diseño que se ha hecho para él.

La obra de Óscar Borrás, *Costa Blanca ecológica*, de 1994, se inscribe en ese arte naif que tan bien han explorado algunos de nuestros artistas. Un mundo que destila idilio pero sobre todo deseo de futuro –pensemos en el título de la obra–, se presenta rotundo a los ojos del espectador o espectadora. Es curioso ver cómo la tierra y las casas que presiden la parte superior de la composición, tienen la misma importancia que el mar de la zona inferior en la cual se mueven, libres, los peces. Decía Antonio Cobos con motivo de una exposición del pintor en la madrileña galería Zuccaro, que la pintura de Óscar Borrás se asienta «sobre los firmes cimientos de una sinceridad absoluta. No pretende este artista crear pintura grande, con el ventajismo de añadir gracia mediante la adición de elementos ingenuistas deliberados totalmente insinceros, [...] sino crear pintura apasionadamente ingenua para conseguir una deleitosa atmósfera de paz y poesía» (2017).

Es cierto, su modo de componer emana espontaneidad, también confianza. Y amabilidad, la misma que encontramos en el *Resting Bear* (oso descansando) de Sofia Lagerkvist y Anna Lindgren, actuales integrantes del grupo sueco Front Design, que iniciara su andadura a mitad de la primera década del siglo XX, entonces conformado por ellas y otras dos diseñadoras. Su trabajo parte de una colaboración que va desde el inicio de la idea hasta su desarrollo final. Sus obras, representadas en el MoMA, Victoria & Albert Museum, Vitra Design Museum o Centre Pompidou, también transmiten, como Borrás, una sinceridad aplastante. Lejanas de modas y de efectismos, vuelven a la inocencia, en este caso a través de los animales durmientes. De hecho hicieron una serie, *Resting Animals*, donde los animales aparecen en la serenidad del sueño. Los más pequeños de esta serie eran objetos de cerámica: un gato y dos pájaros de diferentes tamaños. El más grande, el oso que ahora vemos en esta exposición, que puede cumplir la función de taburete, respaldo u otomana. La imagen del animal durmiente sugiere y devuelve tranquilidad a los hogares, como devuelve paz Borrás, a través de su naturaleza llena de paz y vida.

Nos centraremos a continuación en dos piezas con el denominador común de que en ellas aparece un objeto tan cotidiano como una jarra. Este es el motivo central del cuadro de la artista valenciana Manuela Ballester, y uno de los que pueblan el cojín decorativo de suelo firmado por la neerlandesa Hella Jongerius. Aparentemente, poco más podrían tener en común estas mujeres, la una republicana española que transcurrió su vida en el exilio; la otra una diseñadora que

conoce y ejerce la libertad propia de un país centroeuropeo actual. Pero si analizamos sus respectivas obras, acabamos descubriendo en ellas un cierto aire de familia. Jongerius, una creadora fuera de los cánones, ha abandonado el tan conocido juicio (a veces prejuicio) racionalista de «la forma sigue a la función» para unirse a la idea de que «la forma sigue a los sentidos». Así, nos regala un diseño donde lo pequeño, el gesto artesano, la intuición, se adueñan del objeto, rompiendo las distancias entre lo industrial y lo artesano, entre lo que parece propio de tiempos pasados y la más estricta contemporaneidad. Esto ocurre con el *Bovist*, esa especie de cojín-taburete-otomana que forma parte de esta exposición. En concreto es el *Pottery*, pues sus dibujos nos devuelven la cacharrería de las antiguas y nuevas cocinas. Y lo hacen sobre una tapicería que ella cuida hasta el extremo, donde destacan los grandes bordados en una tapicería de tela lúdica y colorista. Un asa logra que los usuarios arrastren fácilmente este asiento del todo atípico. Hay cierta estudiada ingenuidad en esta diseñadora, como también lo hay, si bien de manera distinta, en la obra de Manuela Ballester. Quizá, en la artista valenciana, la forma seguiría a la intuición. Sus obras (de las cuales una pequeña y escogida serie se encuentran en el Museo de Vilafamés) tienen en ocasiones un sentido mágico, mientras que en otras, como la que aquí nos ocupa, domina un aire de candor. Una jarra, solo una jarra, unos reflejos, unas líneas, una aparente facilidad. Y una precisión cabal en la ejecución, oculta precisamente tras su aparente facilidad. Manuela Ballester vivió en Berlín, ciudad a la que se trasladó en 1959 tras sus primeros años de exilio

en México y allí murió en 1994. Jongerius trasladó su estudio a esta ciudad en el 2008. Es casualidad, claro.

A partir de ahora, la presentación de las obras que componen esta exposición tiene que ser, necesariamente, distinta. Hasta el momento, habíamos enfrentado objetos de diseño que de un modo u otro mimetizaban la realidad, con otros artísticos que combinaban el rechazo a lo icónico (Canogar) con lo reconocible (Borrás, Ballester, Medina). Sin embargo, ahora, nuestros objetos de diseño pierden el contacto con el icono para reafirmarse en su carácter abstracto. Por su parte, las obras de arte, al igual que las anteriores, gozan de distinto grado de aproximación a lo real. La fantástica y pétreo biblioteca de Isabel Oliver tiene como observadora a la silla *Wassily* de Marcel Breuer, mientras que las figuras de Isabel Taboada se miran en la *Butterfly* de Sory Yanagi; la *Panton* del autor que lleva su nombre se mira en el nudo de Teresa Marín, mientras que los cartones de Tàpies encuentran su reflejo en la *Wiggle Side Chair* de Frank Gehry.

Empecemos con la *Wassily* de Breuer y la obra, sin título, de Oliver. Diseñada en 1925 y producida a partir del año siguiente, la silla del húngaro Breuer es conocida así en honor a Kandinsky, si bien su denominación primera fue *B3*. Un nombre aséptico para un objeto que tal vez en inicio quiso serlo, pero que ha trascendido hasta convertirse en uno de los iconos del diseño internacional. Su estructura tubular de acero, su sistema de fijación al suelo sobre patines y la tela de hilo encerado de la que se sirvió en origen, fueron toda una declaración de intenciones: el acero podía llegar a las casas, se podía modificar el clásico sistema de

patas, y los materiales podían renovarse. Un icono del movimiento moderno, un mueble que, junto a otros elaborados en el contexto de la Bauhaus «son la personificación del espíritu de la modernidad en la primera mitad del siglo xx» (Schwartz-Clauss 1997, s/p).

La sobriedad y fuerza de esta silla encuentra su mejor eco en una obra de Isabel Oliver fechada en 1990, un cuadro que se desenvuelve en grises, en un momento en que la artista deja atrás sus series más pop para establecerse en planteamientos más sobrios. Cuando la miramos con ojos de quienes comisaríamos esta exposición, no pudimos por más que unirla visualmente a la *Wassily*. Color de plata y negro, secciones circulares y ángulos que se curvan son elementos que confluyen formalmente en estas obras, incardinándolas en un mismo sistema sensorial. Pero, además, por un momento pensamos en una imagen ya clásica de la Bauhaus, una estudiante de la escuela posando con una máscara del Ballet Triádico de Oskar Schlemmer, sentada, precisamente, en la silla *Wassily*. Y nos la imaginamos ante el *Oliver*, buscando los entresijos de la biblioteca pétreo que nos ofrece la autora valenciana, una artista sólida e imaginativa, que aquí nos deja la carga de su enigma.

En 1954, Sori Yanagi diseñó el taburete *Butterfly*, cuyo compañero en esta exposición es un cuadro de Isabel Taboada que en el Centro de Documentación del Museo de Vilafamés aparece sin título y sin fecha. Un japonés nacido en 1915 frente a una mujer nacida en Galicia justo cuarenta años más tarde. Pero hay algo que nos ha hecho unir estas obras: el concepto de lo dual. La pieza de Yanagi juega con la simetría,

a partir de dos formas idénticas que se tocan en su parte superior y se unen en la inferior mediante una varilla de latón. La madera laminada curvada que se ondula orgánicamente, recuerda las techumbres de los santuarios sintoístas, siendo toda una declaración de intenciones de un creador que, aunque formado en el movimiento moderno, optó aquí por las referencias asiáticas propias de su comunidad. Por otra parte reflejan también, si atendemos a su nombre, alas de mariposa. En cualquier caso aparece lo dual, la forma que se mira en sí misma y en sí misma se reconoce. La pintura de Taboada también refleja esa mirada de iguales. E igualmente tiene un aire oriental. Dos personas, con toda probabilidad mujeres, bajan su mirada para concentrarse en las manos que las unen. El mismo punto de contacto que aparecía en el objeto de diseño, lo encontramos ahora en esta relación humana. Seres cuyos vestidos semejan kimonos, personajes que parecen meditar, ajenos a todo lo que no sea su propia relación. Oriente respira en esta obra de fondos blancos que sin embargo, como por sorpresa, añade a su paz aparente la marca matérica del expresionismo.

Justo en el final de la década de los cincuenta, Verner Panton firmaba la pieza que lleva su nombre, y que solo pudo empezar a producirse en los últimos años de los sesenta. Dos intereses le movían: realizar sillas sin patas traseras y trabajar con materiales plásticos, en aquellos años apenas utilizados en el campo del mueble. Al igual que en la obra de Yanagi, sus formas nos devuelven una línea continua y curvada, ajustada en este caso a las formas sedentes del cuerpo. Pieza emblemática donde las haya, supone un nuevo concepto

en la fabricación de asientos. Se realiza en blanco y negro, pero también en colores brillantes, que nos devuelven al pop en el que se forjó. Para esta exposición, Vitra nos ha proporcionado una de tonalidad blanquecina, lo que nos ha condicionado para buscarle una obra artística en diálogo. Hemos optado por relacionarla con una pintura de 1994 realizada a dúo por Teresa Marín y Víctor Bastida y titulada *Hybris I*, concepto este último, definido por Pierre Grimal como «una abstracción, la personificación del exceso y la insolencia» (1951, 266). La falta de moderación, pero también el instinto y el orgullo temerario envuelven a este concepto griego, que encuentra en Prometeo a uno de sus principales héroes. Este personaje del mito habría desafiado a los dioses robándoles el fuego que regalaría a los humanos. Su castigo: estar encadenado a una roca, de la que finalmente fue liberado. Pero ahí están las cadenas, dibujadas sutilmente en este cuadro. Anudados entre sí, los barrotes que las componen se curvan en una filigrana. Los autores de la pieza han jugado con la dureza de lo representado y la sutilidad de cómo se representa, a través de unos tonos delicados que parecen contradecir su inicial mensaje. Uniéndola de nuevo a la pieza de Panton, vemos cómo esta última se ajusta a la forma del cuerpo, mientras que la obra de Bastida y Marín nos remite al entrelazamiento prometeico, que lo envuelve y aprisiona como una tela de araña.

Por último, vamos a centrarnos en Antoni Tàpies y Frank Gehry. Dos colosos frente a frente. Dos magníficas piezas que se acompañan y que comparten lo inusual de sus materiales. Hasta hace relativamente poco, el arte desdeñaba utilizar para sí elementos como

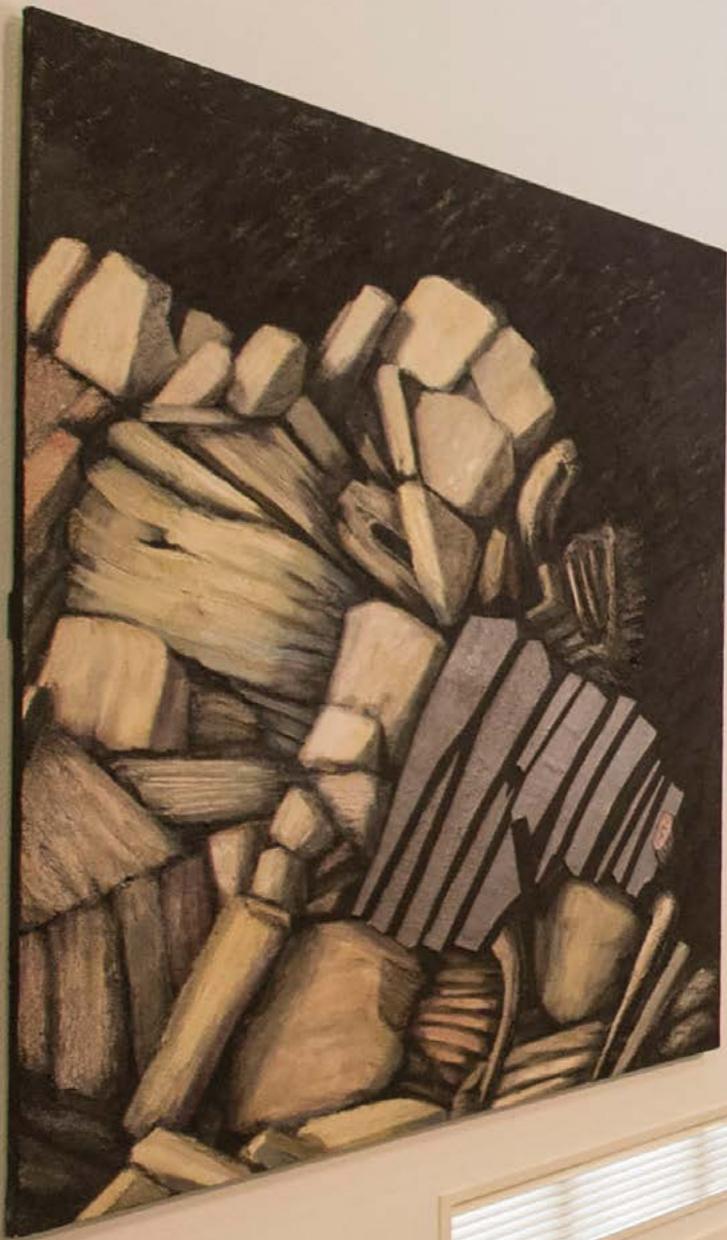
podiera ser el cartón. Sin embargo, Tàpies lo adopta para muchas de sus obras, entre ellas la que ahora nos ocupa: *Tres cartrons*, fechada en el año 1974. Solo dos años antes, en 1972, Frank Gehry comenzaba la serie «Easy Edges», que comprendía catorce piezas en cartón, una de las cuales es la *Wiggle Side Chair*, que ahora se muestra junto a la de Tàpies. Uno y otro, artista y arquitecto-diseñador apuestan por lo pobre, y se comprometen con el espíritu y con lo social. No son meras palabras. De todos es sabido el misticismo del artista catalán, quien traza «un arco que va desde la presencia humilde y perecedera de las cosas hasta la intuición de lo trascendente» y pretende mostrarnos «la fisicidad de los objetos y hacernos reconocer, en ellos, su energía evocadora, su carga simbólica o las resonancias que apelan a la experiencia vivida» (Macaya Ruiz 2016, 63). Para él, los materiales pobres como el cartón nos llevan paradójicamente a la solemnidad de la contemplación. Todo es digno de ser reflejado y fruido, pero especialmente aquello que al menos inicialmente pasa desapercibido. Si el cartón es, desde luego, un material que el arte simplemente no había contemplado para sí, tampoco el diseño lo había tenido muy en cuenta. Pero llegó Gehry. No era el primero, puesto que en los años sesenta el mobiliario de cartón se había introducido en el mercado como una alternativa económica y lúdica a los caros y solemnes muebles tradicionales. Sin embargo, el arquitecto canadiense llevó esta tendencia al diseño de autor. Muy a su pesar, puesto que si su idea inicial era ofrecer un producto al alcance de todos los bolsillos, el mercado aprovechó su firma para entronizar unas obras que pronto dispararon su precio y que

hicieron que Gehry desistiese de seguir en ellas. Volvió a la arquitectura, dejando sin embargo como herencia para el diseño una serie de sillas de cartón corrugado, como la que ahora vemos en esta exposición. Dinámica y orgánica, suma al cuadro de Tàpies una interrogación.

Cada una de las piezas que componen esta exposición narra, por sí sola, una historia. El tiempo compartido en la Galería permite que esas múltiples historias se conviertan en una.

## Referencias

- Antonelli, Paola. 2003. *Objects of Design from the Museum of Modern Art*. Nueva York: The Museum of Modern Art.
- Cobos, Antonio. 2017. *Óscar Borrás*. <http://galeriazucaro.com/> [Fecha de consulta: 30-10-2019].
- Feliu Franch, Joan. 2016. «Miau Fanzara. Un arañazo al destino». *Diferents. Revista de Museus* 2: 30-45.
- Grimal, Pierre. 1951. *Diccionario de mitología griega y romana*. Barcelona: Paidós, 1982 (Traducción de Francisco Payarols).
- Homero. s. VIII a. C.. *La Odisea*. Madrid: Edaf (Traducción de Felipe Jiménez Sandoval).
- Macaya Ruiz, Albert. 2016. «Presencias de lo cotidiano. Objetos y creatividad en el arte moderno y contemporáneo. Aproximación al caso de Antoni Tàpies». *BRAC: Barcelona, Research, Art CCreation* 4(1): 50-64.
- Marín, Joan M. y Rosalía Torrent. 2016. *Breviario de diseño industrial. Función, estética y gusto*. Madrid: Cátedra.
- Munari, Bruno. 1971. *Artista y Designer*. Valencia: Fernando Torres, 1974 (Traducción Joaquín Espinosa Carbonell).
- Muñoz, Miguel Ángel. 2013. «Rafael Canogar: abstracción, tiempo y memoria». En *La abstracción de Rafael Canogar*, ed. IVAM. Valencia: IVAM, pp. 15-25.
- Schwartz-Clauss, Mathias. 1997. *Cien sillas clásicas*. Múnich: Vitra Design Museum.
- Úbeda, Ramón. 2004. *Sex Design*. Barcelona: Línea Editorial.



# Biografías

GAETANO GIANNOTTA

## FABIO NOVEMBRE

«I want to breathe till I choke. I want to love till I die»

Nacido en Lecce, Italia, en 1966, obtuvo el título de arquitecto en 1992 por el Politécnico de Milán. Ha descrito su obra como un contraste entre burbujas de aire y agujas afiladas, como un don hecho para seducir al espacio. Considera la arquitectura como un mensaje y los hombres que la habitan como creadores y usuarios a la vez, capaces de adaptar el espacio como si este fuera una segunda piel. Todo ello lo manifiesta en sus proyectos, especialmente a raíz de las diversas colaboraciones que, a partir del año 2000, mantiene con las más prestigiosas marcas italianas e internacionales de diseño de interiores, como Bisazza, Cappellini y Driade, que siguen buscándole ávidamente por su espíritu visionario y su inspiración en modelos y temas clásicos. Con la dirección de la exposición *Insegna anche a me la libertà delle rondini* (11 de abril-8 de junio de 2008) empezó su exitosa colaboración con el Ayuntamiento de Milán. A esta siguieron *Il Fiore di Novembre* (Triennale Design Museum, 21 de abril-17 de mayo de 2009), el proyecto para el pabellón *Italia* en la Expo de Shanghái de 2010 y para la nueva sede del equipo de fútbol del *Milan* y su logotipo en 2014. En 2012 elaboró también el diseño expositivo de la *Triennale Design Museum V* sobre el tema

del diseño gráfico italiano, obra en la que mezcló ecos mitológicos con elementos goethianos y newtonianos. Durante el pasado mes de septiembre ha dirigido el taller creativo *Talking crafts: Google meets Italian design*, en el cual se ha investigado cómo los dispositivos de Google pueden integrarse con los objetos de uso diario con el fin de incrementar sus funciones e incluso darles una voz propia.

## RAFAEL CANOGAR

«Es la pintura: óleo sobre tela y ya está. Y con eso juego, buscando la esencia»

Pintor y escultor toledano, nacido en el año 1935 y formado en la escuela madrileña de Daniel Vázquez Díaz, su obra es una continua ruptura con el pasado, aunque sea el suyo propio. Sus rasgos principales siguen siendo el gesto, la materia y el color, que participan de su incesante búsqueda de renovación. En consecuencia, en el desarrollo de su actividad artística, abstracción y figuración se entrelazan, pues constituyen formas de expresión escogidas específicamente en función de las exigencias a las cuales deben responder en cada momento y obra. Desde 1955, al principio de su carrera artística, se orientó hacia la abstracción atraído por

el informalismo americano y el *Action painting*. Pero cuando los artistas españoles empezaron a abusar de la abstracción, Canogar, que también había contribuido a su éxito con la fundación del grupo madrileño El Paso, la abandonó y se abrió a la figuración narrativa de tipo urbano. Aquí empleó recursos propios de la pintura de historia, más en concreto de Velázquez, extrayendo sus sujetos de los medios de comunicación para dar forma a una denuncia social y política de la realidad y de lo cotidiano que recuerda el contemporáneo pop americano. Tras esta etapa continuó pintando sin ningún compromiso más que el de la búsqueda de su propia esencia. La pintura ya no era para él una actividad más del hombre, sino la razón misma de la existencia del artista. Premio Nacional de Artes Plásticas en 1982, ha desempeñado varios cargos importantes como la dirección del Círculo de Bellas Artes de Madrid (1983-1986), la Dirección General de Bellas Artes del Ministerio de Cultura (1981-1984), miembro del Consejo de Administración de Patrimonio Nacional (1984-1987) y miembro de la Real Academia de Bellas Artes de San Fernando. Recientemente ha protagonizado las exposiciones *La Abstracción de Rafael Canogar* (IVAM, 14 de noviembre 2013-2 de febrero 2014) y *Rafael Canogar. «Ayer Hoy»* (CEART, 2017).

## RAMÓN ÚBEDA Y OTTO CANALDA

«Culture is cool»

Nacido en Jaén en 1962, Ramón Úbeda se forma como arquitecto y ejerce profesionalmente como

periodista, aunque se dedica al diseño desde 1984. Paradigma del artista polifacético, activista cultural para el FAD, el BCD y la Fundación Signes, ha gestionado importantísimas revistas del sector como *Diseño Interior*, *Experimenta*, *Domus* y *Frame*, ha publicado libros y comisariado varias exposiciones. Actualmente es *art director* y consultor de comunicación de prestigiosas compañías españolas de diseño como Metalarte, Camper y, desde 2001, BD Barcelona Design.

Otto Canalda, barcelonés nacido en 1977, es el actual responsable técnico de la empresa de diseño de producto BD Barcelona Design donde trabaja con Ramón Úbeda. Ambos llevan una década colaborando para que los proyectos de los jóvenes diseñadores lleguen al mercado. Aunque opuestos por formación y caracteres, se compensan, pues el primero es más técnico, experto en prensa especializada y mercado, mientras el segundo es más conceptual y su visión surge de la propia cocina de la industria. Los dos juntos han diseñado exitosos proyectos como la lámpara *In&Out* para Metalarte en 2003, la silla *Cool* para Escofet en 2013, y en 2014 la mesa *Up in the air* para Viccarbe.

## XAVIER MEDINA CAMPENY

Barcelonés nacido en 1943, representa la tercera generación de una familia de artistas activa en Cataluña desde el siglo XVIII. Durante sus primeros años de actividad, su práctica artística se adscribió a corrientes abstracto-constructivistas, pop y minimalistas. Cuando decidió llevar de Andorra a España sus primeras

composiciones, sus barras de aluminio fueron confundidas con antenas por la policía franquista de frontera, que estaba poco acostumbrada a innovaciones en la creación artística. A partir de los años setenta y tras trasladarse a Nueva York su arte evolucionó progresivamente hacia la figuración, con un absoluto protagonismo del cuerpo humano. Su obra pasó a ser paulatinamente una unión entre la anatomía neorrenacentista, una precisa geometría y ecos surrealistas. En sus obras las dicotomías entre forma y contenido, sueño y realidad, presente y ausente están superadas. Desde 1988 y hasta la actualidad reside en su ciudad natal a la cual ha dedicado muchísimas de sus composiciones, instalando su taller Palo Alto en el Poble Nou. Quizás la más ambiciosa de sus producciones es el *Tetramorfos* para el templo expiatorio de la Sagrada Familia, grupo escultórico iniciado en 2016 y que se colocará al concluirse las torres de los Evangelistas hacia 2021. Continúa exponiendo en toda Europa y Estados Unidos y tiene obra en importantísimos museos, desde el Reina Sofía de Madrid al MACBA de Barcelona, la Jimmy Carter Library & Museum de Atlanta, la Bears Foundation de Nueva York o la Sala Roosevelt de la Casa Blanca.

## MARCEL BREUER

«Modern architecture is not a style, it's an attitude»

Nacido en 1902 en Pécs, Hungría, es una de las figuras más influyentes del estilo internacional. Entre 1920 y 1924, bajo la dirección de Walter Gropius, estudió en

la Escuela de Artes y Oficios de la Staatliches Bauhaus de Weimar, de la cual dirigió el laboratorio de carpintería a partir de 1925. En esta primera etapa estuvo fuertemente influido por el constructivismo y De Stijl y, tras unas cuantas obras expresionistas en madera, empezó a experimentar con el acero tubular. Su uso le permitió dedicarse a la arquitectura de interiores y la decoración con particular atención al mobiliario. Su anhelo de ir más allá del diseño y de aplicar las nuevas tecnologías y materiales a la arquitectura y construcción, junto con su carácter independiente, le llevaron a dejar la Bauhaus. Viajó entonces a Berlín, donde en 1928 abrió su primer estudio de arquitectura de interiores, y luego a Budapest y Londres; finalmente se estableció en los Estados Unidos en 1937. Allí se reunió con Gropius y a su lado ejerció como profesor en la Escuela de Arquitectura de la Universidad de Harvard. En los Estados Unidos su producción se caracterizó por una síntesis entre el estilo internacional de la Bauhaus, las necesidades arquitectónicas regionales aprendidas durante las varias experiencias europeas y el descubrimiento de todas las potencialidades del hormigón prefabricado. Esta acumulación de experiencias le acercó a la corriente del brutalismo y sus obras se caracterizaron por el uso masivo del hormigón, una mayor geometrización y la puesta en valor de las texturas dejadas por los moldes de madera empleados en el encofrado. Paradigmático de esta fase, que duró hasta su retirada en 1976, es el Whitney Museum de Manhattan de 1966, posteriormente rebautizado Met Breuer como homenaje al arquitecto. Falleció en Nueva York en 1981.

## ISABEL OLIVER CUEVAS

«Quería demostrar que no solo hacía cuadros cañeros de crítica social, sino que sabía pintar bonito, pero no iba a pintar bonito sin hacer una crítica»

Pintora valenciana nacida en 1946, se formó y actualmente trabaja en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Politécnica de su ciudad natal. Su trayectoria ha combinado la pintura, con la cual se comprometió a partir de los años setenta, y la producción literaria y científica sobre otros artistas, los museos y temas de estética. Su producción pictórica es estrictamente figurativa y temáticamente ha pasado por diferentes fases. Empezó su carrera en colaboración con el grupo de artistas valencianos Equipo Crónica, que estaba fuertemente inspirado en la Factory de Andy Warhol, pues los miembros del grupo realizaban colectivamente las obras con el fin de ir más allá del concepto de autoría individual. Las primeras obras de Isabel Oliver estuvieron fuertemente vinculadas con temas políticos y con la definición de la identidad española. Aunque la temática de género recorre toda su obra, la serie *La mujer* (1971-1973) constituyó una crítica a los límites domésticos y culturales vividos por las mujeres y un medio de reivindicación de lo que debía ser su papel en la sociedad. Continuó su denuncia política con la serie *El juego* (1973-1974), en la que representó los juegos tradicionales españoles transgrediendo sus reglas como metáfora de la ruptura con el rígido sistema de valores establecido por la sociedad con el fin de definir nuevos códigos. En 1975 abandonó el Equipo Crónica y con la serie *La mercantilización del arte* su

interés se dirigió hacia el sistema del arte y el tema de la incomunicabilidad del artista frente al imperio de las normas del mercado. En la actualidad ha abandonado la ideología pop para penetrar en la investigación sobre el tiempo. Añadiendo nuevos materiales a sus cuadros, intenta conjugar en un único soporte el pasado, presente y futuro para asegurar una visión global.

## FRANK GEHRY

«Your best work is your expression of yourself»

Es considerado uno de los pioneros de la corriente deconstructivista por el carácter orgánico y escultórico de sus proyectos. Nacido en Toronto, Canadá, en 1929, pronto viajó a Estados Unidos donde se diplomó en diseño urbanístico por la Universidad de Harvard. Tras un periodo de formación con el arquitecto vienés Víctor Gruen, viajó a Europa donde estudió tanto las obras de Le Corbusier como las antiguas catedrales románicas. De vuelta a Estados Unidos se dedicó a revolucionar el modelo americano de casa unifamiliar y, a partir de los años ochenta, desvió su atención hacia temas urbanísticos y de recalificación de las ciudades. Son ejemplos de esta fase madura la Walt Disney Concert Hall en Los Ángeles, el Guggenheim Museum de Bilbao, la Casa Danzante de Praga o la Torre Beekman de Nueva York. En estas obras se materializó un proceso de descomposición de los edificios en unidades volumétricas reensambladas con criterios en apariencia ilógicos que privilegian las líneas sinuosas y la combinación de

materiales inusitados. Sus obras maduras parecen fruto de planteamientos emocionales e incluso psicológicos que pretenden adentrarse en la luz, el movimiento y el sonido de los materiales de la arquitectura. Ha sido galardonado con los más prestigiosos premios, como el Pritzker, que recibió en 1989, o el Premio Imperial japonés y el Premio Wolf israelita, que le fueron concedidos en 1992. En el ámbito del diseño sus obras son el paradigma de que el diseño no tiene límites. En la actualidad, su estudio, el Gehry Partners LLP, está ubicado en Los Ángeles y el arquitecto continúa diseñando y dirigiendo proyectos para clientes de todo el mundo.

## ANTONI TÀPIES

«Una obra de arte debería dejar perplejo al espectador, hacerle meditar sobre el sentido de la vida»

Barcelonés nacido en 1923, fue uno de los principales exponentes a nivel mundial de la corriente del informalismo. Sin embargo, su estilo es muy personal dentro de las vanguardias del siglo xx y destaca el sentido eminentemente espiritual de sus obras, cuya materialidad trasciende hacia el profundo análisis de la condición humana y del sentido de su existencia en un proceso casi místico. En esa búsqueda de una espiritualidad propia, que además le llevó hacia filosofías y religiones orientales, estuvo fuertemente influido por la literatura de Dostoievski, la música de Wagner, la filosofía de Nietzsche y el arte mágico de Miró y Klee. Una intensa experiencia cercana a la muerte por tisis

a los dieciocho años le llevó tanto al replanteamiento de su sentido de la existencia, cuanto al del dibujo, porque a ello se dedicó durante su larga convalecencia. Su inmersión en el arte fue autodidacta y tras unas primeras experiencias surrealistas se convirtió definitivamente al informalismo. Como eminente representante de la pintura matérica utiliza para sus obras materiales reciclados o de deshecho. A partir de los años setenta, influido por el *pop art*, incorporó nuevos materiales y superficies y se comprometió con temas políticos, catalanistas o de oposición al régimen franquista. Paralelamente a su actividad artística, desarrolló una labor de escritor que ha dado lugar a diversas publicaciones de carácter teórico sobre el arte. Falleció en su ciudad natal en 2012. Su figura cuenta desde 1984 con un centro de estudio y conservación de su obra, la Fundación Antoni Tàpies de Barcelona, que potencia el papel del arte en la formación de la conciencia del hombre contemporáneo.

## FRONT DESIGN

«Design interests us because it is something everyone can relate to, something everyone has, whether they know it or not»

El estudio sueco Front Design está formado por Sofia Lagerkvist y Anna Lindgren, que se encontraron al cursar diseño industrial en la Universidad de Estocolmo. En la misma ciudad fundaron en 2003 un estudio con Charlotte von der Lancken, la cual posteriormente

abandonó el proyecto. En la actualidad Front Design colabora con importantísimas marcas entre las cuales destacan Kartell, Axor Hansgrohe, Stelton, Moroso, IKEA, Moooi y Vitra. En cada uno de sus proyectos es posible constatar el típico experimentalismo sueco reinterpretado desde el punto de vista de dos mujeres. Sus obras juegan con efectos visuales y provocaciones y crean mundos poéticos y conceptuales diferentes. En constante diálogo con la moda, el cine y la ciencia, las piezas del estudio Front cuentan historias sorprendentes e inquietantes, no ocultan la historia del proceso creativo, hablan de las convenciones, de las expectativas, incluso de los materiales empleados. Front Design combina la producción en serie con la investigación, la funcionalidad y el efecto sorpresa, tomando como fuente de inspiración los juguetes virtuales, animales y mobiliarios mágicos. El éxito de Front Design explica la presencia de sus piezas en importantísimos museos como el MoMA de Nueva York, el Victoria & Albert de Londres y el Centre Pompidou de París.

## ÓSCAR BORRÁS AUSIAS

Barcelonés nacido en el año 1947, actualmente reside y tiene su taller en Valencia. Ha sido reconocido como uno de los máximos representantes en España de la pintura naïf. Su pintura es ingenua, paradisiaca, totalmente sincera en temáticas y técnicas. Dominando un dibujo perfecto, Borrás presta gran atención a la luz y el color, las estructuras compositivas y el tratamiento de la materia. Sus paisajes, marinas y visiones urbanas

diurnas y nocturnas crean una ingenua atmosfera de paz y serenidad y aspiran a la pureza esencial, lo que explica las fuertes analogías de su obra con el primitivismo. Ha sido galardonado con varios premios y distinciones, entre los que destacan la medalla al mérito artístico del Ministerio de Información y Turismo en 1969, el primer premio Jacomart II en el Salón de Primavera de Valencia de 1975 y la medalla de plata Prix Suisse de la Galería Kasper Morges por la mejor obra de pintura naïf presentada por España en 1981. Sus obras se exponen en el MACVAC de Vilafamés, en el Museo de Arte Naïf Internacional Anatole Jakoski de Niza, en el Museo de Arte Naïf de Jaén o en el Museo de Arte Naïf de Luzzara (Italia) entre muchos otros.

## SORI YANAGI

«Nowadays, at a time when humanity is lost, the people should sympathize profoundly with the warm humanity in folk craft and its profound purity»

Nacido en Tokio en 1915, ha sido el más importante representante del diseño japonés entre la Segunda Guerra Mundial y el milagro económico japonés de las décadas de los cincuenta y sesenta. En su estilo plenamente moderno fundió funcionalidad y practicidad con los elementos de la artesanía japonesa heredados de su padre, Soetsu Yanagi, fundador del movimiento *mingei* que celebraba la belleza de la artesanía local y de los objetos de uso diario. Sus obras son la expresión de su profunda convicción en que la verdadera belleza

nace naturalmente y no puede ser creada por el hombre. Durante sus estudios en la Escuela de Arte de Tokio recibió la influencia de Le Corbusier y Charlotte Perriand y, tras coquetear inicialmente con la pintura y la arquitectura, finalmente su carrera se orientó al diseño de muebles. Con este objetivo, pero también para diseñar lámparas, juguetes para niños, estaciones de metro, coches y motocicletas, fundó el Yanagi Industrial Design Institute en 1952. Su éxito llegó en 1957 con la medalla de oro en la *Triennale di Milano XI* por su *Butterfly Stool*, que hoy se expone en los museos más importantes como el MoMA de Nueva York y el Rubber Museum de Headington. En 1977 sucedió a su padre como director del Museo Japonés de Arte Popular de Tokio. Falleció en Tokio en 2011.

## ISABEL TABOADA

«Si no tengo nada serio que decir, no pinto»

Pintora coruñesa nacida en 1952 y residente actualmente en Madrid. En su ciudad natal se formó en la pintura y el dibujo con María Corredoira y Lolita Díaz Baliño. Más adelante se mudó a Madrid, donde se doctoró en Bellas Artes por la Escuela Superior de Bellas Artes San Fernando en la que también fue profesora. Su estilo personal se caracteriza por la necesidad de romper con los modelos clásicos que ella misma había empleado durante su formación y actividad académica. En sus cuadros la energía creadora se vuelca en la composición, los contrastes cromáticos y la fuerza del dibujo. Su

expresionismo, que recuerda a un furioso Matisse, está hecho de cuerpos femeninos y elementos ornamentales muy plásticos, pintados con un gesto fuerte y violento, pero nunca impreciso. Su pintura le hizo ganar el primer premio en el certamen de artes plásticas de Unión Fenosa y le aseguró muchas exposiciones en Madrid y A Coruña.

## VARNER PANTON

«One sits habite comfortably on a colour that one likes»

Nacido en Gamtofte en 1926, es considerado uno de los diseñadores daneses más influyentes del siglo xx por su innovadora creatividad, sus proyectos futuristas y la manera de usar el plástico, que Pantón declina en formas sinuosas y colores exóticos y vibrantes. En 1951 se graduó en Arquitectura por la Real Academia de las Artes de Dinamarca tras formarse con el arquitecto y diseñador Arne Jacobsen. Tras unas primeras experiencias en ámbito arquitectónico, como, por ejemplo, el proyecto para una casa plegable, empezó a dedicarse al diseño de muebles, en particular de sillas, con el que destacó en su proyecto de 1960 para la primera silla impresa por inyección en una sola pieza. Se ha dedicado al diseño de ambientes tratándolos como obras de arte totales, con interiores radicales y psicodélicos en los cuales se combinan muebles curvilíneos, tapicerías, tejido, luces, etc. De entre estas intervenciones, el Vitra Design Museum conserva el montaje integral para la exposición *Visiona* de 1970. Murió en Copenhague en

1998. La compañía Vitra sigue reeditando sus proyectos y en el año 2000 se le dedicó una retrospectiva en el ya citado Vitra Design Museum.

## TERESA MARÍN GARCÍA (VÍCTOR BASTIDA)

«Hay una situación de cambio en la que todos podemos aportar nuestro granito para que eso pueda ser un cambio»

Valenciana nacida en 1966, es licenciada en Bellas Artes por la Facultad de San Carlos y doctora por la Universidad Politécnica de Valencia. Su tesis doctoral sobre la creación colectiva en las artes visuales fue el resultado de su colaboración artística con Víctor Bastida. Ambos, entre 1986 y 2001, indagaron sobre la necesidad de una relectura de la historia del arte en clave colectiva frente a la fuerza de los individualismos. Sus obras reflexionan, además, sobre la complejidad de lo visual y los límites de la representación mediante la permeabilidad entre medios y temáticas artísticas diferentes. Sus proyectos fueron expuestos en las galerías valencianas PostPost en 1988, Diente del Tiempo en 1993 y La Nave en 1999. A partir de 2001 cesó su colaboración, pero Teresa Marín continuó investigando sobre las formas narrativas de la imagen y sus connotaciones mediáticas. Actualmente desarrolla los proyectos «Petit Comité de Resistencia Audiovisual» y «CCCV» para la creación de archivos audiovisuales colectivos. Teresa Marín ha recibido numerosos premios y reconocimientos y sus obras han sido expuestas en muestras colectivas de alto nivel en la Comunidad Valenciana.

## HELLA JONGERIUS

«It's not the design that is the real issue but the amount that is being produced, that is where the evil starts; it just doesn't really add anything to the world»

Nacida en De Meern, Países Bajos, en 1963, es una importante diseñadora industrial. Tras formarse en la Academia de Diseño de Eindhoven, empezó a trabajar en la Droog Design, una compañía holandesa de diseño conceptual. En 1993 fundó su propio estudio, el Jongeriuslab, donde aún en la actualidad produce tejidos, vajillas y muebles. Su trabajo está basado en la combinación de conceptos opuestos, como nuevas tecnologías y objetos hechos a mano, proyectos industriales y artesanía, tradición y contemporaneidad. Todo ello se cimienta en la continua investigación de los colores, texturas y materiales, aspectos en los que cada procedimiento es provisional y reversible, lo que da lugar a objetos altamente matéricos que parecen semiacabados. Actualmente colabora con las compañías aéreas KLM y Dreamliner para cuyos aviones sigue diseñando interiores y asientos. Además, son frecuentes sus proyectos con Vitra, compañía de la que ha sido directora artística de colores y materiales durante muchos años. En Vitra ha creado la Vitra Colour and Material Library, experiencia que cuenta en su libro *I Don't Have a Favourite Colour* (2016). Sus obras, además de haber sido solicitadas para importantes exposiciones desde 1994 hasta hoy en día, se encuentran expuestas en la colección permanente de museos como el Cooper Hewitt National Design Museum, el MoMA de Nueva York y el Design Museum de Londres.



Exposición *Analogies: Art i Disseny*, Galería Octubre, Universitat Jaume I, vista general

## MANUELA BALLESTER VILASECA

Nacida en una familia de artistas en el año 1908, además de pintora, fue ilustradora de libros y revistas, cartelista, editora, escritora y poeta, militante del Partido Comunista de España, así como miembro destacado de la Agrupación de Mujeres Antifascistas y de la Alianza de Intelectuales Antifascistas para la Defensa de la Cultura. Artísticamente estuvo vinculada con el movimiento realista español de la llamada Generación Valenciana de los Treinta, marcada por corrientes vanguardistas y revolucionarias como el futurismo, el dadaísmo, el surrealismo y el socialismo ruso. Supo conjugar estas experiencias con su formación académica y con los modelos clásicos, primero entre ellos Velázquez, a quien siempre consideró su maestro en el retrato. Con la llegada de la Segunda República, su arte empezó a comprometerse política y

socialmente según reflejan las obras que expuso en la Exposición del Arte de Levante de 1929. Empezó a dirigir la revista *Pasionaria*, que durante la Guerra Civil se convirtió en la voz de las mujeres antifascistas del PCE y llevó a cabo una extensa producción de carteles políticos. En aquellos años colaboró también en la organización del Pabellón de la República Española de la Exposición Internacional de París. Tras el final de la Guerra Civil, se exilió a México donde organizó la Primera Exposición Conjunta de Artistas Españoles (1956). De vuelta a Europa, fijó su residencia en Berlín del Este y continuó su actividad artística siempre vinculada a la lucha social y política. Murió en Berlín en el año 1994. Un año después el Institut Valencià de la Dona realizó una exposición para homenajearla y en 2008 se le dedicó el documental *Manuela Ballester, el llanto airado*.

Art i Disseny

ANALOGIES  
SEIGOTYNA

Art i Disseny

# CATÁLOGO DE LAS OBRAS



Fabio Novembre, *Nemo*. Polietileno, 90 x 83 x 135 cm, 2010, Driade - MACVAC



Rafael Canogar, *Pompeya*. Técnica mixta, 214 x 190 cm, 1997, MACVAC



Ramón Úbeda & Otto Canalda, *Cool*. Polietileno de baja intensidad (LDPE) 47 x 42 x 57 cm, 2013, Escofet



Xavier Medina Campeny, *Torso*. Poliéster, 85 x 44 x 35 cm, 1972, MACVAC



Marcel Breuer, *Wassily Chair*. Tubulares de acero y cuero, 79 x 69 x 73 cm, 1925-1926, MACVAC



Isabel Oliver Cuevas, *Sin título*. Técnica mixta sobre lienzo, 194 x 150 cm, 1990, MACVAC



Frank Gehry, *Wiggly Side Chair*. Tablero duro y cartón corrugado, 36 x 61 x 87 cm (en versión *Wiggly side*)  
– 43 x 40 x 40 cm (en versión *Wiggly stool*), 1972, Vitra



Antoni Tàpies, *Tres cartons*. Acrílico y collage sobre madera, 98 x 146 cm, 1974, MACVAC



Front Design, *Resting Bear*. Madera, tejido de terciopelo, espuma modelada i pellets sintéticos, 91,8 x 53,1 x 33,8 cm, 2018, Vitra



Óscar Borrás, *Costa Blanca ecológica. Fantasía en Ifach*. Óleo sobre táblex, 80 x 100 cm, 1994, MACVAC



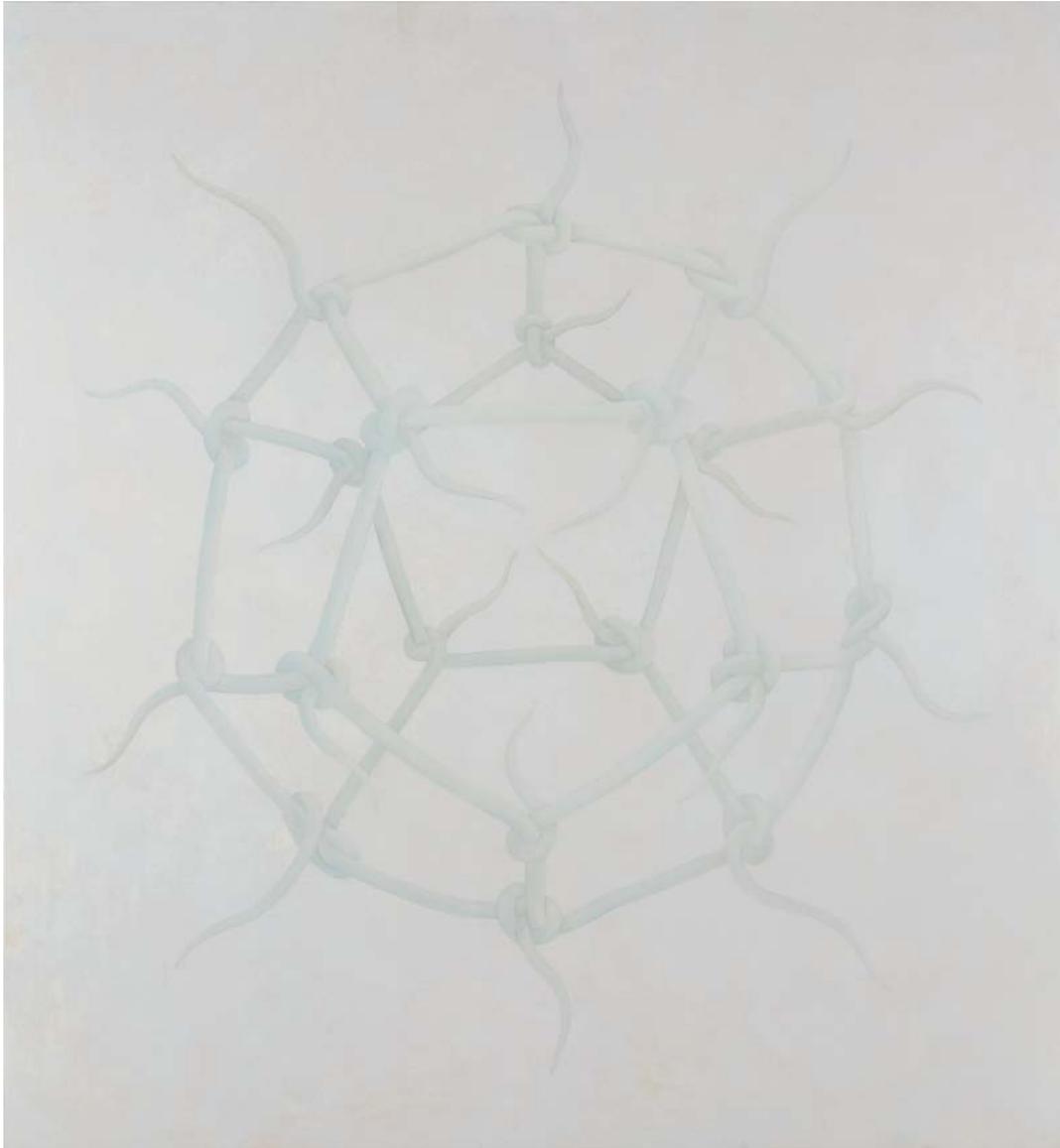
Sori Yanagi, *Butterfly Stool*. Contrachapado de arce modelado y lacado, 42 x 39 cm, 1954, Vitra



Isabel Taboada, *Sin título*. Técnica mixta sobre lienzo, 183 x 122 cm, 1972, MACVAC



Verner Panton, *Panton Chair*. Polipropileno teñido, 61 x 50 x 83 cm, 1960 (1999), Vitra



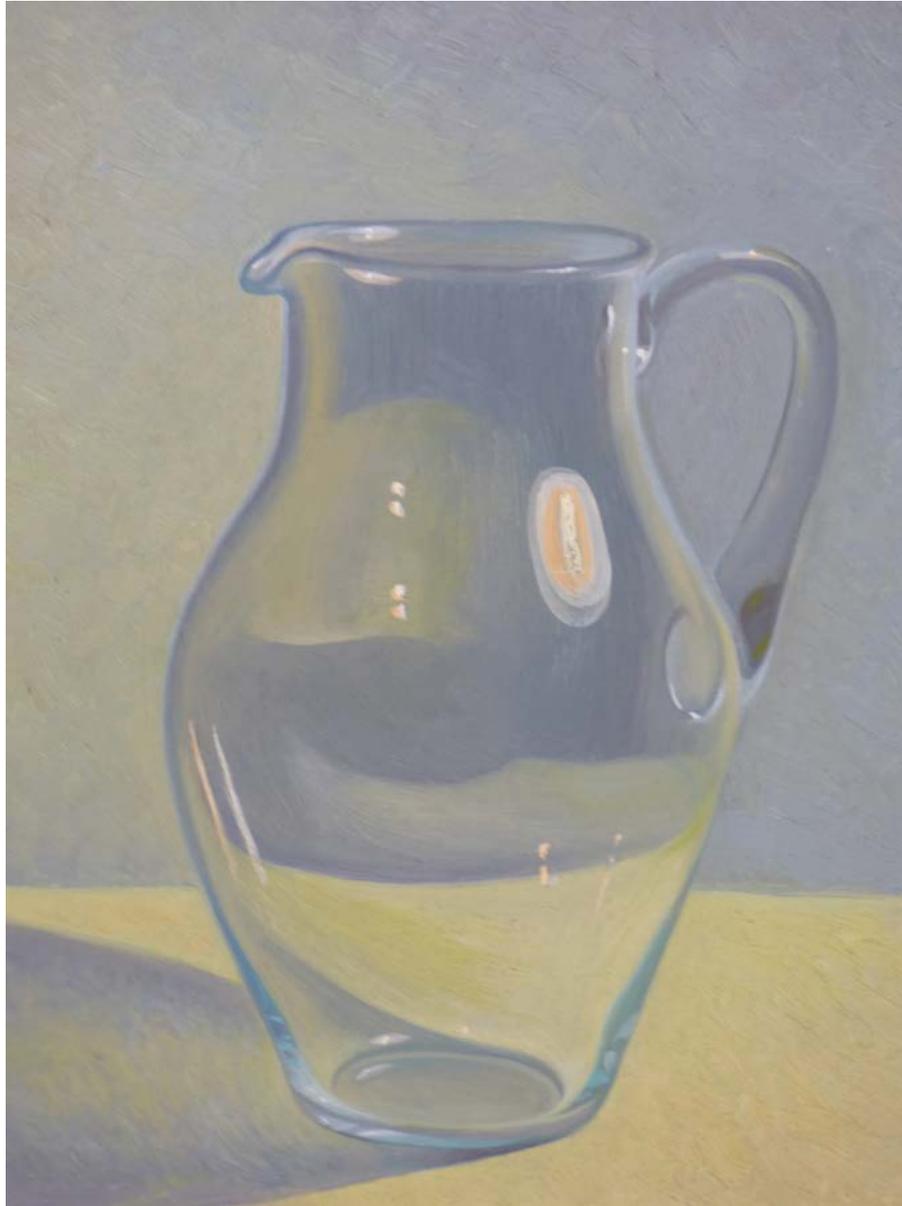
Teresa Marín (Victor Bastida), *Hybris I*. Óleo y t mpera sobre lienzo, 130 x 120 cm, 1995, MACVAC



Hella Jongerius, *Bovist*. Tela de lana virgen, algodón y poliamida y perlas sintéticas, 54ø x 38 cm, 2019, Vitra



Manuela Ballester Vilaseca, *Jarra a la luz natural*. Óleo sobre táblex, 59 x 49 cm, 1976, MACVAC



Manuela Ballester Vilaseca, *Jarra a la luz eléctrica*. Óleo sobre táblex, 59 x 49 cm, 1976, MACVAC



**UJI** UNIVERSITAT  
JAUME I

Galeria Octubre

Art i Disseny

# ANALOGIES ANALOGIES

Art i Disseny

Del 5 de diciembre de 2019 al 14 de febrero de 2020

Galeria Octubre | Àgora Universitària | Universitat Jaume I

Inauguración

5 de diciembre de 2019 | 13 h

Horario de visitas

De lunes a viernes, de 10.30 a 13.30 h y de 17 a 20.30 h

Entrada libre

valencia  
**MACVAC**  
museu d'art contemporani Vicente Aguilera Cerni

**Escofet**

**driade**

**vitra.**

