

Interpretar el diseño. (Los factores de diseño como emisores de contenido para un discurso artístico.)

Autor: DI. Danilo Martínez Rojas

Institución: Universidad de las Artes

E-mail: martinezrojasdanilo@gmail.com

Teléfono: 53054594

El debate sobre la relación entre el arte y el diseño, se mantiene abierto aún hoy a pesar de los muchos y disímiles puntos de vista desde los que se ha tratado el tema. La causa radica en que todavía es una inquietud no resuelta la búsqueda de una autodefinition del diseño como disciplina, capaz de actuar y valorarse desde parámetros propios. Lo que generalmente se ha manifestado en la voluntad de distanciamiento del mundo de las artes plásticas en el cual nace.

Con el objetivo de interpretar al diseño como una forma de arte, entendido como actividad creativa, que independientemente de sus particulares condicionantes inherentes, contiene las mismas posibilidades expresivas que el arte, este trabajo propone, a partir del análisis de los estudios teóricos publicados sobre el tema, explorar las ventajas que esta manera de abordar el diseño puede traer, sobre todo, al ejercicio profesional de diseñadores jóvenes en Cuba en un momento donde los límites de las artes visuales se encuentran diluidos y el hecho artístico radica más en el contenido que en las características formales de la obra.

El resultado, un enfoque para la conceptualización que, partiendo del trabajo de Thomas McEville sobre el contenido en la obra de arte, explora los factores de diseño como potenciales emisores de contenido al enfrentar el hecho de diseñar, dotándolo de un discurso artístico más allá de la forma y la funcionalidad.

Arte y Diseño

Volver sobre una pregunta que ha sido abordada tantas veces puede parecer redundante, pero hace palpables dos cuestiones importantes. La primera: el debate se mantiene abierto a pesar de los muchos y disímiles puntos de vista desde los que se ha tratado el tema, o precisamente por eso. Alcanzar un consenso que logre poner luz definitivamente sobre la relación entre el diseño y el arte significa abordar la problemática desde ángulos muy diversos. Por un lado, las propias artes plásticas se encuentran en un proceso de redefinición sin precedentes. En poco más de un siglo, desde los años de gestación, a mediados del S.XIX, de lo que serían las vanguardias artísticas, la transformación de los paradigmas relativos a las artes ha sido vertiginosa y ha devenido en la aparición paulatina de nuevos medios expresivos, nuevos lenguajes y soportes y en última instancia hasta la propia definición de arte ha sido puesta en cuestión. En 1974 la Teoría Institucional del Arte de George Dickie ofrece una respuesta a la pregunta “¿Qué es arte?” con la colocación, en primer plano, del mundo del arte y sus instituciones (críticos, coleccionistas, galerías y el mercado) como agentes definidores. Ya la década del 80 prevé una posible crisis del arte contemporáneo y la

problemática sigue ocupando hasta el día de hoy a la filosofía del arte, los historiadores, críticos y artistas.

A este panorama ya tan complejo la pregunta por el Diseño y su comprensión dentro o fuera de este “mundo” adiciona nuevos aspectos a tener en cuenta. Su dimensión utilitaria, su relación fundamental con la industria y la producción en masa y su carácter funcional son algunos de los argumentos diferenciadores, no obstante, su condición de actividad creativa capaz de producir contenido simbólico más allá de lo meramente indicativo que demanda la interface de los bienes de uso permite al diseño actuar además como medio de expresión. De modo que, independientemente de las posturas asumidas al respecto, está claro que se trata, al menos, de una vinculación estrecha. Lo que mantiene inconclusa la segunda cuestión que es la causa fundamental de todo esto: la búsqueda de la autodefinición del diseño como disciplina capaz de actuar y valorarse desde parámetros propios. Lo que generalmente se ha manifestado en la voluntad de distanciamiento del mundo de las artes plásticas en el cual nace. En palabras de Anna Calvera: *“Bajo esta perspectiva, se comprende que el diseño, para poder adquirir carta de naturaleza, haya tenido que diferenciarse del arte y, para ello, haya construido su identidad por comparación y negación.”* (Calvera, 2003)

Esta búsqueda de definición del diseño en su relación amor-odio con el mundo del arte abarca un espectro amplio de enfoques desde el que ser tratado, desde la semiótica a la tecnología, como proceso histórico o mediante el análisis de sus respectivos papeles en el ámbito económico, su relación con el mercado, el marketing y la publicidad, sus impactos respectivos, prácticos o subjetivos, en lo ecológico, en definitiva se trata de un fenómeno sociocultural complejo cuyo abordaje es necesariamente multidisciplinario. Nuestro propósito fundamental es, entonces, abordar el tema en algunos aspectos particularmente visibles en el panorama actual del diseño en Cuba partiendo de la premisa de que abrir las puertas a una visión de esta disciplina desde una dimensión artística puede ser enriquecedora en nuestro contexto, si no necesaria.

Una de las problemáticas, aún sin resolver, es la pregunta por la estética, específicamente por una *estética del diseño* que sea capaz de establecer parámetros valorativos para el buen diseño que superen la mera eficiencia funcional sin tener que recurrir a los establecidos desde el arte o a criterios de una artisticidad superflua. Calvera señala *“El diseño aún no dispone de herramientas conceptuales lo suficientemente potentes como para dar cuenta de la peculiar manera de ser estética del diseño, ni tampoco para enjuiciar y justificar desde la crítica en qué se funda su calidad”*. (Calvera, 2003)

La historia del diseño ha estado marcada, de alguna manera, por la búsqueda de estos patrones estéticos auténticos. En la Revolución Industrial el diseño surge del rechazo de la sociedad hacia la fealdad resultante de la nueva manera de producir, de modo que esta disciplina nace de una necesidad estética en los objetos cotidianos y las artes ofrecían las herramientas prácticas y teóricas para abordar esta necesidad. A partir de ese momento la evolución de ambas manifestaciones ha estado marcada por concepciones comunes. Posiblemente el canon más firmemente establecido en tanto a una estética del diseño sea el del movimiento moderno y el caso paradigmático de La Bauhaus en el cual *la calidad se derivaba de la coherencia existente entre una esencia técnico-funcional y una apariencia estética basada en la elegancia austera (menos, es más)* (Calvera, 2003). Aunque este concepto de estricta parquedad formal pueda parecer resultado del alejamiento definitivo del mundo del arte, lo cierto es que se alimentaba directamente del influjo de las vanguardias artísticas, las nuevas concepciones de la teoría del color y movimientos como el abstraccionismo. La Bauhaus

se nutrió de los artistas más connotados de la época, Malévich, Lissitski algunos de los cuales, como es el caso de Kandinsky, tuvieron un papel determinante dentro el propio claustro. Gerardo Mosquera confirma esta influencia: La *“cultura de lo abstracto” conformaba también la socialización del arte. El constructivismo realista afirmaba la obra de arte como un objeto en sí (...) mientras que el constructivismo productivista acudía a las mismas soluciones formales para crear objetos industriales, útiles y a la vez sofisticados. Mediante esta mutación de las formas abstractas en diseño industrial, el arte contribuía a aliviar las carencias materiales de la población”*. (Mosquera, 1989) Si bien esta manera formal y conceptual de concebir el diseño resulta en gran medida restrictiva para la búsqueda de posibilidades formales más ricas esto no es una consecuencia negativa de este maridaje arte-diseño, sino que respondía a intenciones comunes de ambas disciplinas de encontrar, precisamente, nuevas posibilidades formales y conceptuales en un momento donde el cambio de paradigma en las artes, llevado a cabo por las vanguardias, se encontraba en pleno auge.

El segundo momento definitorio es la época de postguerra donde el panorama se complejiza para la comprensión estética del diseño. Quedaba atrás la Bauhaus y su *visión de la unidad de las artes bajo el manto protector de la Arquitectura* y el fenómeno styling aparecía en pleno auge económico de la sociedad americana con una propuesta que se ocupaba únicamente de *cambiar la apariencia estética de los objetos sin modificar la esencia constructiva ni mejorar las prestaciones funcionales*. El resultado del debate interno que esta nueva situación generó fue una renuncia a la estética en lo relacionado al fenómeno diseño al punto de proponer, como el caso de Gui Bonsiepe, eliminar definitivamente la palabra “estética” del vocabulario del diseño. Jordi Mañá resumía así este enfoque predominante: *“El carácter de estética visual de los útiles ha sido uno de los aspectos más polémicos de la teoría del diseño. Durante bastantes años esa característica ha sido enmascarada para privilegiar los aspectos técnicos y utilitarios, ha sido degradada a la categoría de veleidad artística que debía ser tolerada y aceptada como una consecuencia secundaria”*. (Calvera, 2003)

Una vez más las determinaciones rígidas desde la teoría coartan las posibilidades expresivas del diseño. En el caso Bauhaus por una búsqueda saludable desde los códigos artísticos pero que deviene en canon estético: *menos, es más*, el confinamiento a la pureza elemental de la forma buscando la mayor racionalidad de recursos formales y materiales. El racionalismo de las décadas posteriores a la II Guerra Mundial, por el contrario, establecía el coto restrictivo desde una postura de oposición al hecho artístico confundiendo el valor expresivo que el arte podría ofrecer a los objetos diseñados con el concepto de artificio superficial, adorno o extravagancia con un fin únicamente estilístico vacío.

Sin embargo, esta posición de rechazo a la expresión artística a través de los objetos diseñados no era la única postura asumida en este período de postguerra. Paralelamente a estos postulados que renunciaban a la estética en el diseño ocurría en el mundo de las artes plásticas, principalmente en los Estados Unidos e Inglaterra, el movimiento Pop que establecía sus códigos expresivos a partir del diálogo con la nueva cultura de masas surgida del bum económico de los años 50 apropiándose de las imágenes que este nuevo estilo de vida comenzaba a producir. De esta manera el arte y lo cotidiano, lo banal del mundo material, se entrelazaban en un fenómeno cultural que traspasaba sus respectivos límites. Y es precisamente en este espacio fronterizo donde habita el diseño como medio expresivo abocado a la creación de objetos de consumo. Por lo tanto, en este período, una parte importante de la producción del diseño se encuentra imbuida en el fenómeno del arte pop. El diseño Pop *“nació de la feliz*

conjugación de ideas de muchos diseñadores, insatisfechos con las anticuadas ideas de diseño que habían heredado del movimiento modernista” (Sparke, 1987). Más allá de utilizar los códigos visuales del Pop como una mera influencia estilística desarrolla una propuesta estética consolidada en los mismos fundamentos de diálogo con la cultura de masas y en oposición al funcionalismo que quedaba detrás, experimentando con nuevos materiales y tecnologías y sobre todo nuevos acercamientos a la conceptualización de los productos: “Experimentos individuales como la silla de papel de Peter Murdoch (...) abrió el camino a otros muchos experimentos con materiales baratos y formas expresivas (...) El mensaje estaba claro: el funcionalismo ya no tenía nada que decir en el contexto de la cultura de masas, de usar y tirar, y muchos diseñadores empezaban a centrarse en el consumidor y sus necesidades psicológicas, en su búsqueda de una nueva teoría estética” (Sparke, 1987).

En definitiva, estos momentos paradigmáticos nos dejan ver que el camino hacia una estética del diseño no debe establecerse a través de cánones, que si bien nos pueden llevar a una *buena forma* limitan la evolución saludable de una disciplina que, quíerese o no, es un medio de expresión de subjetividades como lo es el arte y como tal dialoga con la cultura, se retroalimenta y cambia buscando nuevos códigos, nuevos lenguajes formales cuando los viejos no tienen ya nada que decir. Bajo este mismo argumento la reafirmación del diseño en oposición al arte es una postura insostenible. Incluso cuando desde la teoría se enfatiza de esta manera, en la práctica esta confluencia siempre se establece. Esto no significa que todo lo que se diseñe deba portar un discurso artístico para ser bueno, sino que el diseño puede ser un medio para la expresión artística.

Aun cuando en su posterior desarrollo continúa la presencia de esta dualidad en la concepción del diseño, con el postmodernismo de los 80 por ejemplo, hemos querido centrarnos, para exponer nuestro punto, en estos momentos de la historia de la disciplina, en primer lugar, porque muestran, en períodos progresivos, tres visiones diferentes de esta comprensión estética del diseño y en segundo porque los fundamentos principales de la enseñanza de diseño en Cuba surgen en este momento, principalmente del funcionalismo de los años 60 con un marcado rechazo por la condición estética del diseño y es precisamente esto nuestro tema de análisis.

En la formación de diseño en Cuba la ausencia de herramientas para abordar la dimensión estética afecta el proceso de conceptualización pues bajo un enfoque demasiado funcionalista se relega a una posición secundaria y en consecuencia no se realiza un análisis a fondo de ella como elemento determinante del valor final del producto. En este sentido no posee un espacio definido dentro de la metodología empleada. Esta se encuentra perfectamente estructurada para dar respuesta a todas las condicionantes que demanda el producto en cuanto a uso, función, la tecnología y el mercado a través de los factores de diseño. Los requisitos que el análisis de estos factores arroja garantizan el cumplimiento efectivo por parte del producto diseñado de su finalidad útil. La brecha se encuentra, a nuestro parecer, en que el proceso para traducir formalmente las soluciones a estos requisitos arrojados por los factores tiene una esencia intuitiva. Se basa fundamentalmente en el estudio de referentes de productos con similar función, pero sin una base conceptual que guíe la toma de decisión en el uso de los recursos formales. Debido a la falta de un análisis de la dimensión estética con la misma profundidad con que se manejan los factores de diseño el proceso se lleva a cabo por comparación y mediante un ejercicio de prueba y error. Generalmente ponderar el trabajo en un factor por encima de los restantes ayuda a centrar las soluciones formales en torno a los requisitos asociados a este factor, pero en última instancia, las decisiones para el trabajo formal en esta dirección llevan a un

resultado profundamente funcionalista. Los aspectos comunicativos de la interface, si nos regimos únicamente por este método, resultan mayormente indicativos. El trabajo en los aspectos simbólicos que pueda presentar el producto que es el espacio donde radica la mayor riqueza de posibilidades para su diferenciación no es prioritario, no obstante, son necesarios en muchos casos sin que esto signifique la búsqueda de una intención artística. Por ejemplo, el diseño dirigido a un público o un contexto restringido como puede ser el mobiliario para un círculo infantil necesita, luego de cumplir los requerimientos asociados a los factores mencionados, un trabajo prioritario en los aspectos simbólicos. De todos modos, un análisis detallado del factor uso (aspectos psicológicos del público específico, gustos, actividades comunes para el rango de edad, etc.) puede llevar a soluciones satisfactorias, pero nuevamente la dimensión estética se trabaja intuitivamente como aspecto subordinado, en este caso al factor uso, sin el desarrollo explícito de herramientas y métodos para su análisis.

Esta herencia del funcionalismo de relegar las características estéticas de los productos a un segundo plano, mucho menos si hablamos de considerar el potencial artístico en el diseño, no se refleja únicamente en la metodología. Como consecuencia de esta tendencia en la formación no se evidencia una preocupación por la estética del diseño en el ámbito de la investigación, tampoco por la temática más particular de la relación entre el diseño y el mundo del arte aun cuando estas cuestiones continúan siendo temas recurrentes en la teoría de la disciplina. Desde la teoría este tema parece preocupar más a los historiadores, críticos e investigadores del arte que a los propios diseñadores si nos guiamos por la bibliografía consultada para la realización de este trabajo. El centro de información del ISDi por ejemplo no cuenta con publicaciones al respecto ya sea de autores cubanos o foráneos, con la excepción del libro “El diseño se definió en octubre” del crítico de arte Gerardo Mosquera.

Sin embargo, en la práctica profesional de los diseñadores jóvenes esta inquietud se hace más palpable, sobre todo si atendemos a la presencia recurrente del diseño en exposiciones y eventos de arte organizados en el país en los últimos tiempos. Las posibles causas y motivaciones que llevan a esto es otro de los temas a tener en cuenta en el análisis del fenómeno arte-diseño en el panorama del diseño contemporáneo en Cuba.

Diseño cubano y el mundo del arte

Es posible advertir tres factores que actúan sobre las motivaciones de los diseñadores jóvenes en Cuba a acercar su trabajo al mundo de las artes. El primero surge de una cuestión que se encuentra en la propia fundamentación de la disciplina y es su vinculación a la producción de bienes materiales y el mercado. Es necesario apuntar que la misión última que da al diseño el ideal del movimiento moderno, basado en la seguridad de su “*potencial para ejercer una acción cultural de primera magnitud, para desarrollar y promover una actividad de alta cultura, aunque sea interviniendo desde la base, empotrada en los útiles cotidianos más humildes*” (Chaves, 2003) de ser en definitiva *un verdadero factor civilizador*, no es posible sin la demanda y el reconocimiento, por parte de la industria, de sus competencias. El diseño depende de esto para la realización de su finalidad. Para la materialización de lo proyectual necesita de la industria (grande, mediana o pequeña industria local), para que el resultado del diseño actúe en la necesidad, necesita del mercado. Si bien en el contexto cubano abundan las necesidades a cubrir por las competencias del diseño, desde lo doméstico con una producción nacional que no solo haga más asequibles los productos para el

consumidor mayoritariamente de bajos ingresos, sino que además y muy importante ofrezca alternativas conceptual y materialmente más cercanas al contexto e identidad cubanos; hasta lo urbanístico, las exportaciones, el turismo, entre otros, lo cual le ofrece la oportunidad de provocar un impacto importante tanto en lo social como en lo económico y actuar realmente como un fenómeno sociocultural capaz de transformar la realidad cotidiana, *es una profesión aún incomprendida en su real magnitud y poco demandada en el contexto socio-económico y productivo actual* (Peña, 2014).

Las pocas industrias que producen bienes de uso cotidiano como mobiliario, prendas y accesorios de vestuario, envases y embalajes y otras relacionadas a sectores como el transporte, por ejemplo, por un lado, sufren de carencias materiales y económicas, lo que representa más un reto que una limitante para el diseño, pero más importante, en la mayoría de los casos no reconocen en el diseño un medio imprescindible para elevar la calidad estética y funcional de sus productos. Esto, sumado a los bajos ingresos que reporta el trabajo en el sector estatal, provoca la migración al diseño independiente o *freelance* sobre todo enfocado en el sector privado emergente con una mayor demanda de diseño como diferenciador y potenciador de la calidad de sus productos y servicios, pero aún con una visión restringida de las verdaderas potencialidades de la profesión, la cual es vista mayormente como ornamentación.

En estas condiciones en que el diseñador se encuentra actuando mayormente de manera independiente, con una formación profesional de alto estándar, pero en un contexto que no ofrece todos los medios materiales y tecnológicos ni las vías para explotar todas sus potencialidades e inquietudes individuales para el ejercicio de la profesión, se hacen necesarias entonces vías alternativas que canalicen su actividad creativa y le permitan actuar más significativamente en el entorno cultural y social. De esta manera se manifiesta el llamado autoencargo que *“muchas veces viene a remplazar al encargo que debía darse y no se da por razones de índole social y económica”* y aunque *“el autoencargo no necesariamente y no siempre responde a una necesidad de expresión por parte del diseñador”* (Calvera, 2003) el hecho de que esté presente abre una posibilidad a lo que consideramos más una ventaja para la renovación y ampliación de la finalidad del diseño que un aspecto negativo. De todos modos, vemos que el factor autoencargo muchas veces sí se manifiesta con una intención expresiva o al menos se puede intuir de su consecuencia derivada puesto que fundamentalmente se realiza con el fin de promover y visibilizar el trabajo de los diseñadores desde sus visiones individuales y sus estéticas propias.

El medio que normalmente acoge estas propuestas con interés cada vez más creciente son las instituciones del arte y en ese sentido son proyectadas por los diseñadores, no siempre satisfactoriamente. Este tercer factor es determinante en el análisis de la relación entre arte y diseño y de cómo ésta se manifiesta en Cuba. Es cada vez más claro que desde la institución arte la visión del diseño es asumida como un medio de expresión artística más, de lo que dan fe un número creciente de exposiciones dedicadas específicamente al diseño y las publicaciones especializadas en arte que han tratado el tema. Sin embargo, esta visión no es asumida tan desprejuiciadamente desde las instituciones del *mundo del diseño*, aunque, paradójicamente los mecanismos para la promoción que se utilizan siguen los mismos principios. El ejemplo más claro lo vemos en la Bienal de Diseño que este año celebra su segunda edición. Sigue, como otras bienales de diseño, la tradición de las bienales de arte que son celebradas desde 1895 con el fin de mostrar el trabajo de los artistas en un ambiente de retroalimentación y diversidad de las propuestas estéticas a la vez que sirven para la discusión y debate desde la teoría. En la Bienal de Diseño si bien la intención no es presentar los trabajos

como obras de arte, el modo de llevarlo a cabo mediante un circuito de galerías con exposiciones con curadurías conceptualmente coherentes, pone en evidencia, por lo menos, la dimensión estética del diseño como medio fundamental para enfatizar su valor y transmitir un punto de vista específico.

Uno de los ejemplos más representativos de la presencia del diseño en las instituciones del arte es el espacio de experimentación y creación contemporánea Factoría Habana que ha demostrado en los últimos años un interés creciente por el hacer del diseño cubano. En 2013 Concha Fontenela, directora de Factoría invita a un grupo de diseñadores profesionales de distintas especialidades a intervenir un espacio de arte, (la galería), en un proyecto que llevó por nombre “D´Disegno. Respuesta cubana! A mediados de 2018 el diseño vuelve a ser convocado, esta vez como parte del *work in progress* curatorial “Initínere” que se ha llevado a cabo a través de tres exposiciones, la primera, “Convergencias” mostraba la obra de dos diseñadores cubanos separados en el tiempo, Gonzalo Córdoba y Luis Ramírez, seguida de “Divergencias” y la más reciente “Intersecciones” inaugurada en el marco de la XIII Bienal de la Habana, donde vuelven a confluír los diseñadores antes mencionados, esta vez junto a la obra de Clara Porset y una selección de diseñadores y arquitectos mexicanos donde mediante los presupuestos del arte conceptual cubano se traspasan *los límites entre arte, diseño, arquitectura, ciencia...propuestas que van más allá de las categorizaciones, los géneros o soportes prefijados* (Intersecciones. Catálogo, 2019). Otras experiencias de carácter similar han tenido lugar en 2013 en el Centro de Arte Contemporáneo Wilfredo Lam, “Señales de vida...” y el espacio permanente que ocupan el diseño y la Arquitectura dentro del complejo expositivo-cultural Fábrica de Arte.

La exposición “D´Disegno...” en Factoría Habana es una de las que más reflexiones ha propiciado por parte de la crítica. Algunas de estas consideraciones pueden ayudar a entender cómo se da este fenómeno, las intenciones y visiones de los diseñadores y las problemáticas que surgen de este acercamiento entre diseño y arte.

Hamlet Fernández reflexiona sobre la manera en que fue enfrentada la demanda de intervención del espacio de arte por parte de los diseñadores: “*En consecuencia, estos creadores se vieron retados a producir estructuras de sentido (textos de diversa índole) cuya función predominante debía ser la estética*” luego apunta, “*En resumen, la flexibilidad de la intención curatorial abría unas condiciones de posibilidad muy propicias para que se desatara un imprevisible juego retórico, a saber: una subversión de normas instituidas por ambos campos (el del diseño y el arte)* y concluye definiendo el resultado del ejercicio creativo llevado a cabo, echando mano de un concepto relativo al diseño, como *una interface entre arte y diseño*. (Fernández, 2014). Vemos así, cómo un acercamiento al arte desde el diseño se da en el ámbito principalmente de lo simbólico, el contenido de sentido artístico a través del objeto como soporte.

Por otro lado, Nelson Herrera Ysla señala, a propósito de la misma exposición, las deficiencias en la lógica curatorial y museográfica, “*Nada indicaba, a ciencia cierta, que tipo de relaciones establecían estas obras con el complejo enunciado, (D´Disegno. Respuesta cubana!) o entre sí, a no ser porciones de humor e ironía en tanto hilo conductor*” (Herrera Ysla, 2014), apuntando no tanto a las capacidades individuales de los diseñadores presentes de realizar propuestas estéticas con una intención discursiva, sino más bien a la falta de claridad en cuanto a hilvanar este discurso de manera coherente desde las diferentes individualidades. Esto puede entenderse sin dudas como una evidencia del todavía largo pero necesario camino que queda por recorrer en Cuba para alcanzar una convergencia orgánica de las dos manifestaciones. Por último, los criterios valorativos acerca de la propuesta de Luis Ramírez como parte de la

exposición, pero en un espacio adyacente a la galería ofrecen una visión diferente en un enunciado que consideramos una descripción concisa de cómo debe ser la presencia del diseño en el arte sin que abandone su finalidad útil: “*un curioso equilibrio entre utilidad y provocación, arte y diseño, lógica y perversión*”. (Herrera Ysla, 2014)

Diseño y contenido

Entonces, la visión de una dimensión estética y simbólica del diseño no tiene necesariamente que restringirse a la ponderación superflua de lo formal. Mucho menos elevarlo al rango de arte significa la búsqueda de lo bello como cosmética o desde la hipertrofia de sus cualidades formales. La búsqueda misma de lo bello o lo sublime como categoría de lo artístico fue superada ya por el mundo del arte desde la primera mitad del S. XX. En su lugar, la idea, el gesto, el concepto, en definitiva, el contenido detrás de del hecho artístico es ponderado sobre la forma.

Tampoco es necesario el divorcio entre la dimensión simbólica y la funcionalidad y el uso para que lo diseñado se manifieste como fenómeno artístico. Las tres categorías conforman la esencia del diseño y eliminar una, desde la teoría porque en la práctica no es posible, como mínimo, lo debilita. El diseño puede actuar como hecho artístico desde estratos más profundos para establecer un diálogo verdaderamente legítimo con la cultura. Pero para esto la dimensión estética del diseño debe ser abordada con profundidad y sin prejuicios, al mismo nivel que los aspectos funcionales y de uso, y desde todas sus posibles manifestaciones en el proceso de diseñar más allá de los aspectos formales. Con este fin proponemos un ejercicio simple pero que puede servir de guía para abordar la dimensión expresiva en el proceso de conceptualización: asumir los cinco factores de diseño como potenciales emisores de contenido siguiendo el modelo cartográfico propuesto por Thomas McEvilley para el análisis del contenido en la obra de arte.

El autor parte del presupuesto de que “*todo lo que pudiéramos decir acerca de una obra de arte que no sea una neutral descripción de sus propiedades estéticas, es atributo de su contenido*” (McEvilley, 1984) y define una serie de aspectos de la obra desde los que emanan los contenidos asociados a ellos. En el modelo metodológico de los Factores de Diseño podemos ver estos aspectos asociados a las características de cada factor, de ahí que podamos establecer una asociación lógica de los contenidos de la obra de arte como contenidos del diseño que emanan de los diferentes factores:

Contenido que proviene del material en el que está hecha la obra.

La asociación al **Factor Tecnológico** es clara en el caso de este tipo de contenido puesto que es en éste dónde se analizan los diferentes materiales disponibles o los más factibles para determinada solución de diseño y las tecnologías asociadas a su manipulación. Este tipo de contenido es visto principalmente como un pronunciamiento de criterio desde el punto de vista simbólico, en el sentido de que la elección de un material determinado se interpreta como una afiliación a las connotaciones que cada material conlleva. Por ejemplo, la alineación a ciertas áreas de la tradición cultural; se puede decir que la elección de la rejilla de mimbre para la elaboración de mobiliario en Cuba responde a un principio de usabilidad al ser más acorde a nuestras características climáticas, pero por otro lado establece una conexión con la tradición del mueble en nuestro país, con la idea de lo artesanal, a través de los cuales se pueden elaborar discursos, por ejemplo hacia los aspectos identitarios y sus problemáticas actuales. Otras connotaciones pueden girar en torno a la tecnología asociada a cada material,

materiales de alta tecnología o reutilizados apuntan a dos conceptos diametralmente opuestos, pero que permiten igualmente establecer juegos retóricos entre ellos o de manera independiente.

Contenido que emana de la escala de la obra de arte.

Este está asociado primeramente al **Factor Uso** puesto que el concepto de escala se entiende desde la referencia de las dimensiones del cuerpo humano, pero además puede asociarse a los factores **Funcional y Contextual** dado que la escala funciona en el diseño como herramienta de la interface entre estos dos factores y el usuario: Comunica las funciones de las partes de los productos por su relación antropométrica con el usuario, así como establece puntos de referencia en los espacios o diferencia lo privado de lo público en su relación conceptual con los espacios de menor o mayor envergadura respectivamente. Interviene en el análisis contextual además, debido a que las connotaciones de la escala *no son objetivas y absolutas, sino culturalmente variables*. Pero estos mismos aspectos indicativos de la escala pueden ser manejados simbólicamente, la misma idea de lo privado y lo público puede ser transgredida desde un discurso expresivo a través de esta, por ejemplo, llevando a una reflexión en las dinámicas sociales. Otros conceptos tradicionalmente asociados a la escala como el poder y lo solemne pueden ser manejados por el diseño. *“Obviamente las decisiones de escala tienen un significado formal: sus significados de contenido debían ser igualmente obvios”*. (McEvilley, 1984)

Contenido que proviene de la duración temporal de la obra.

En el arte este contenido se manifiesta principalmente en la confrontación de dos posturas filosóficas en cuanto a la función del arte y su significado social. Por un lado, la visión clásica de la perdurabilidad de la obra asociada a la inmortalidad del alma (del artista o del hecho social asociado a la obra, por ejemplo la intención de inmortalidad de un imperio presente en sus monumentos) en contraste, por el otro, de la idea postmoderna de lo efímero y lo transitorio que declara una reafirmación de lo que acontece en el presente *“una metafísica que afirma el fluir y los procesos, el sentido cambiante de la individualidad”*. Sin embargo, estas dos ideas de lo permanente y lo efímero, en el ámbito del diseño se reflejan en la durabilidad del producto y las connotaciones sociales asociadas a esta problemática: lo efímero y lo desechable visto como consecuencia del consumismo y sus consecuencias ambientales, por ejemplo, apunta hacia el **Factor mercadológico**. La misma idea atendida desde la duración de los materiales, su capacidad de reciclaje, reutilización y biodegradación es relativa al **Factor Tecnológico**. Y estos conceptos desde el **Factor Función** apuntan a la coherencia entre durabilidad y finalidad, no siempre equilibradas. En todos los casos se establece una reflexión hacia lo social desde estos dos conceptos (efímero, durable) y sus posibles representaciones simbólicas pueden ser tratadas desde los enfoques que cada uno de estos tres factores permite.

Contenido que se deriva del contexto de la obra.

Este tipo de contenido permite elaborar un discurso en dialogo con el entorno con el que va a convivir el producto. Esto significa que los aspectos simbólicos generados a través del diseño dependen de los elementos que se analizan en el **Factor Contexto**. Por ejemplo, los análisis de las características climatológicas permiten elaborar un discurso hacia la temática medioambiental, entre otras, y la acción del diseño ante los retos que esto supone. El diseño para espacios urbanos como los parques, por otro lado, abre la línea discursiva hacia la interacción social y sus diferentes problemáticas. Cada una de

las aristas desde las que se analice el contexto arrojará posibilidades discursivas específicas para el diseño.

Contenido que proviene de la relación de la obra con la historia del arte.

“La forma más común de contenido que se desprende de la relación de la obra con la historia del arte está en el uso de alusiones y citas para afirmar una especial relación con alguna otra obra o tradición de obras.” (McEvelley, 1984). Esta afirmación es aplicable también al diseño y la relación de identificación con obras representativas de la propia disciplina como del mundo del arte. Este mecanismo de alusiones y citas puede operar hacia cualquier aspecto de la obra referida por lo que este tipo de contenido puede surgir de **todos los Factores** dependiendo del tipo de relación que se establezca. En este tipo de contenido la reflexión sobre la estética del diseño, por ejemplo, puede ser tratada a partir del contraste con paradigmas estéticos pasados.

En definitiva “*encontramos tantas cuantas formas de lectura de los significados de una obra de arte nos propongamos. Cada posible cadena de relaciones entre categorías es en sí misma otro medio de transmitir un preciso, aunque complejo contenido.*” (McEvelley, 1984). Así mismo estas interrelaciones de contenidos desde los diferentes Factores de Diseño se verán, en la práctica, entrelazadas. Esta es solo una manera de ver cómo la dimensión simbólica puede manifestarse no solo desde las características formales sino también como parte integrada al proceso de diseño como un todo.

Entender esta vinculación como una fortaleza que suma a nuestro diseño herramientas nuevas para enfrentar el contexto tan complejo en que se desempeña, difícil a veces para el desarrollo de los jóvenes diseñadores y con tantas barreras que superar todavía, ofrece una oportunidad ideal para la creación de un tipo de diseño diferente que se pueda permitir explorar áreas con un enfoque más expresivo, sin ir en detrimento de las cualidades funcionales del producto, pero que brinde una visión renovadora de la disciplina y más a tono con el panorama contemporáneo. Un diseño sin las restricciones conceptuales y estéticas de cánones superados y en una producción a menor escala más factible para pequeños talleres (que poco a poco van apareciendo) brinda la posibilidad de actuar positivamente en el medio a través de un discurso implícito en el producto, con un carácter artístico que logre dialogar simbólicamente con las diferentes áreas de su actuación. De esta manera el impacto cultural que no logra alcanzar desde una producción masiva es suplantado con la reflexión e interacción con las subjetividades que el modo de ser de las artes facilita. Temas tan necesarios como la identidad y lo autóctono, la conciencia medio ambiental, el consumismo, la relación con el arte, la propia reflexión sobre la dimensión estética del diseño, lo nacional e incluso los discursos de género y la política entre tantos ya recurrentes en el arte contemporáneo cubano, pueden encontrar en el diseño nuevos canales de comunicación con el público, incluso con una mayor identificación a través de los códigos visuales que los objetos cotidianos, esencialmente más cercanos al usuario, permiten manejar. Pero para esto debe ser asumida esta dimensión simbólica del diseño como un factor determinante en su capacidad de alcanzar esa finalidad útil del objeto diseñado.

Bibliografía

- Calvera, A. (. (2003). *Arte ¿? Diseño*. Gustavo Gili. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=296179>

- Chaves, N. (2003). El diseño: ni arte ni parte. En A. Calvera, *Arte ¿? Diseño*. Gilberto Gili.
- Fernández, H. (2014). Diseñando una interface entre arte y diseño. Respuesta cubana... *Arte Cubano*(2), 28-33.
- Herrera Ysla, N. (2014). Oscuras relaciones entre arte y diseño. *Arte Cubano*(2), 22-26.
- (2019). *Intersecciones. Catálogo*. Factoría Habana, La Habana, Cuba.
- McEvilley, T. (1984). En el ademán de dirigir nubes. *Artforum*.
- Micheli, M. (2004). *Las vanguardias artísticas del siglo XX*. La Habana: Félix Varela.
- Mosquera, G. (1989). *El diseño se definió en octubre*.
- Peña, S. (2014). Sembrando diseño. *Cubadebate*. Obtenido de www.cubadebate.cu/opinion/2014/10/08/sembrando-diseño/
- Sparke, P. (1987). *Design Source Book*. Madrid: Hermann Blume.