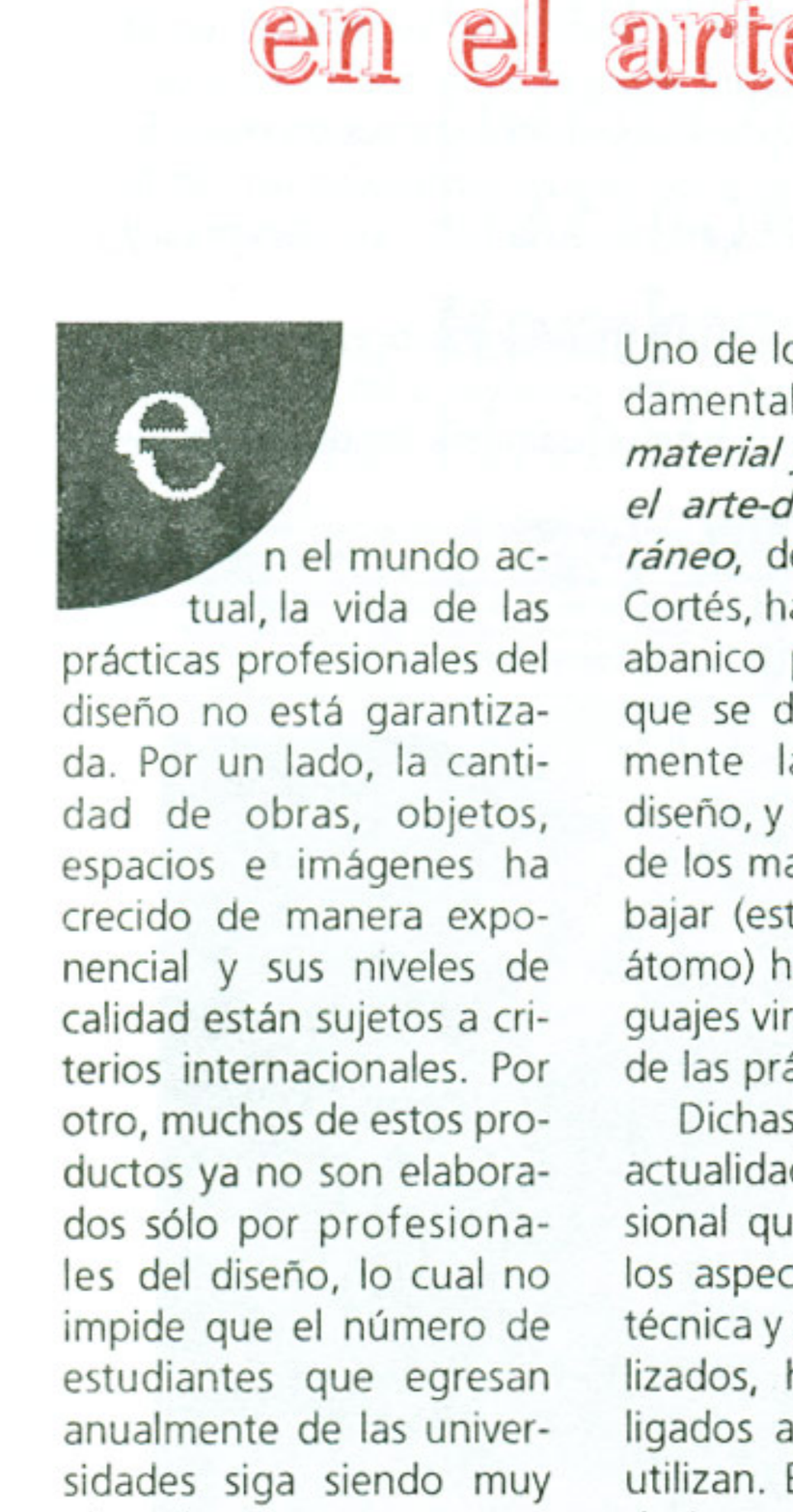
lo material y lo inmaterial en el arte-diseño contemporáneo

francisco pérez cortés

Departamento de Síntesis Creativa

En el mundo actual, la vida de las prácticas profesionales del diseño no está garantizada. Por un lado, la cantidad de obras, objetos, espacios e imágenes ha crecido de manera exponencial y sus niveles de calidad están sujetos a criterios internacionales. Por otro, muchos de estos productos ya no son elaborados sólo por profesionales del diseño, lo cual no impide que el número de estudiantes que egresan anualmente de las universidades siga siendo muy elevado.



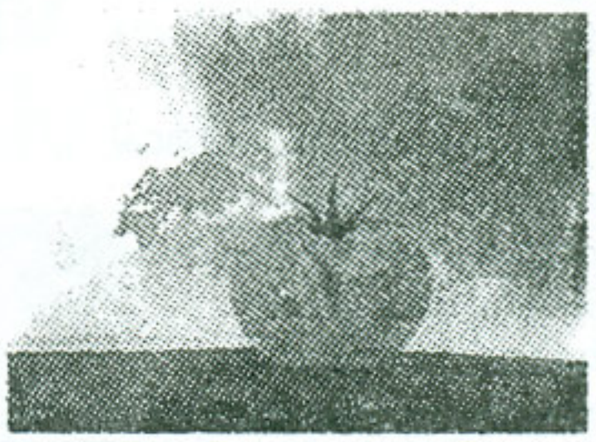
Portada de Lo material y lo inmaterial en el arte-diseño contemporáneo, Francisco Pérez Cortés, México, 2003

Uno de los propósitos fundamentales del libro *Lo material y lo inmaterial en el arte-diseño contemporáneo*, de Francisco Pérez Cortés, ha sido presentar el abanico profesional en el que se desarrollan actualmente las prácticas del diseño, y que incluye desde la elaboración de los materiales con los que se va a trabajar (esta vez manipulables átomo por átomo) hasta el uso y control de los lenguajes virtuales que hoy utiliza gran parte de las prácticas profesionales del diseño.

Dichas prácticas se desarrollan en la actualidad en medio de un campo profesional que exige el conocimiento, desde los aspectos materiales de la realización técnica y objetual de los productos globalizados, hasta los aspectos inmateriales ligados a los lenguajes virtuales que se utilizan. En términos generales se podría decir que siempre fue así, sólo que esta vez cada uno de esos conocimientos incorporados al diseño han llegado a tal nivel de especialización como disciplina, que exigen del diseñador una formación altamente interdisciplinaria y en expansión permanente.

En este mundo globalizado, gran parte de la obra diseñada es producida por equipos multidisciplinarios de trabajo que operan fundamentalmente en los diferentes países desarrollados.

Se trata de productos de alta tecnología, sustentados en un trabajo de investigación extremadamente costoso y cuyas partes son maquiladas en diferentes regiones del planeta. Es el caso de un automóvil de marca estadounidense, diseñado en Italia, financiado en Inglaterra y cuyo sistema de frenos y eléctricos son elaborados en Alemania y México respectivamente. El chasis es producido también en Alemania, sus llantas son francesas y es armado en algún lugar de Estados Unidos por mano de obra inmigrante. El productor sólo coordina la operación de varios sistemas productivos diseminados en todo el mundo, y garantiza que el armado del producto siga los cánones internacionales de la empresa. Son los productos y la lógica de la globalización.



Mapa del mundo de jitomate, Estudio Yagui, 1993.

Productos sin tiempo ni lugar, elaborados por fragmentos que luego son ensamblados a la manera de un gran mecano y cuyo costo está determinado, no tanto por los materiales contenidos, sino por el saber y los conocimientos científicos y tecnológicos incorporados en su producción.

Son los productos de una economía inmaterial globalizada, elaborados para todo el mundo, pero que garantizan un consumo individualizado. Producidos al mismo tiempo como objetos autónomos (hasta el límite de su preciocismo) como parte de una serie (cada uno de ellos puede dar origen a una línea particular) y de un conjunto que caracteriza a una marca.

En esas circunstancias, las prácticas profesionales del diseño se han vuelto

más complejas y exigentes, en la medida en que articulan un trabajo de carácter interdisciplinario con un desarrollo altamente especializado. La convergencia de los procesos de globalización, de los sistemas tecnológicos, de la economía y la sociedad inmaterial, la homogenización de los modelos de vida y de consumo y la profesionalización de las disciplinas ha dado como resultado una profunda transformación de las prácticas del diseño.

Es necesario, más que nunca, que el diseñador adquiera y desarrolle una formación profesional de carácter integral, es decir al mismo tiempo interdisciplinaria y altamente especializada en su campo; sin importar si trabajará de manera individual o en equipo.

Por las diferentes funciones que realiza en el ámbito social (simbólicas, económicas, culturales, estéticas y técnicas, entre otras) el diseño actual es pluridimensional, multinivel, polimórfico, polisistémico, policéntrico. No es ya un diseño que se reduzca, como en el pasado, a las formas, puesto que ya no sólo es útil y bello, sino que ahora es también una actividad que produce obras, objetos y mercancías altamente competitivas a nivel mundial.

Importan en ese diseño tanto los aspectos formales, económicos y materiales, como los técnicos, culturales y de aplicación. Hoy diseñar exige hacerse cargo del proceso general de diseño (planeación, conceptualización, formalización, materialización, tecnología y aplicación) y de cada uno de los procesos particulares que permiten ofrecer una mejor respuesta.

Por lo tanto, en este momento se requiere un concepto más amplio de diseñador y de diseño. Un diseñador que sea al mismo tiempo artista, ingeniero, artesano, creador, inventor y técnico. Un auténtico profesional del diseño, capaz de integrarse a equipos multidisciplinarios de trabajo, que conozca sobre sistemas tecnológicos (no sólo computacionales) que tenga conocimientos sobre medio ambiente, procesos genéticos y constructivos (biodiseño y diseño sustentable) que pueda conceptualizar a la manera de un artista o filósofo y con capacidad de análisis sobre los procesos económicos, sociales y culturales en los que vive. Además de un conocimiento muy preciso de la historia de su práctica profesional.

Debe tener un conocimiento general sobre las ciencias que intervienen actualmente en las prácticas de diseño: biología (diseño orgánico y biológico), astrofísica (concepto de espacio) ciencias cognitivas y neurofisiológicas (percepción y reconstrucción de imágenes) ciencias de los materiales, ciencias de los objetos, ecología, ergonomía, teoría de sistemas, de redes y universos virtuales.

La materiología, la objetología y los universos virtuales que presentamos en este texto son un ejemplo de los nuevos campos del saber que habrán de incorporarse a la práctica cotidiana del diseño.

Sin hacer apología o una crítica paralizante de esta época, en este libro se trata de mostrar procesos sociales, esquemas de pensamiento, modelos económicos y lógicas de acción que envuelven, de diferente manera, el desarrollo de las prácticas profesionales del diseño. Como en la obra de Foucault, toca a cada lector ubicarse, por sí solo, en la red de relaciones en que desplegamos nuestras vidas, nuestros actos.

Desde ese punto de vista, el objetivo inmediato del libro es de dos tipos: por una parte, ubicar al estudioso o productor de diseño ante las condiciones en que actualmente se produce la mayor cantidad de obras, objetos, espacios e imágenes diseñadas. Por otra, señalar a todos los lectores la conveniencia de aprovechar lo que es, desde nuestra visión, un buen momento para el desarrollo de la actividad proyectual del diseño.

Aprovechar en este caso significa renovar y revitalizar nuestras prácticas profesionales, con el fin de igualar su desarrollo (vía un diálogo de colaboración) con el resto de las disciplinas, saberes y campos de conocimiento, incluyendo, por supuesto las ciencias. Estamos convencidos de que muchas otras profesiones necesitan de las experiencias acumuladas en los campos del diseño.

Para el análisis de todo lo que es complejo, la perspectiva general de trabajo está dada por la filosofía y el discurso de la alteridad, de los que el autor se considera una parte integrante.

Temas desarrollados: El diseño de la globalización, diseño y economía inmaterial, complejidad del arte-diseño contemporáneos, diseño y sistemas tecnológicos, materiología, objetología y universos virtuales.

Lámpara y escultura danzante, Jacobo Foggini. 1998.