

relaciones peligrosas entre arte y diseño UNA CUESTIÓN AFORTUNADAMENTE TEMPORAL

Francisco Soto Curiel

*YO NO BUSCO... ENCUENTRO.
PABLO PICASSO*

Construyamos una historia:

alguien se encuentra una cosa, la recoge, se apropia de ella y ya es objeto; el objeto toma una importancia en su vida; si le brinda una utilidad, lo usa hasta que no lo necesite y lo tira; entonces, ya es cosa de nuevo... Pero casi siempre en lugar de darle solamente una utilidad práctica se le otorga a la cosa un significado, con lo cual, ya objeto, sufre una transformación a sujeto; entra a formar parte de la esencia de quien lo posee, se funde con él, juntos parecen otorgarse cualidades que los definen y este binomio consustancial de sujetos hace una idea en la mente del poseedor del objeto-símbolo.

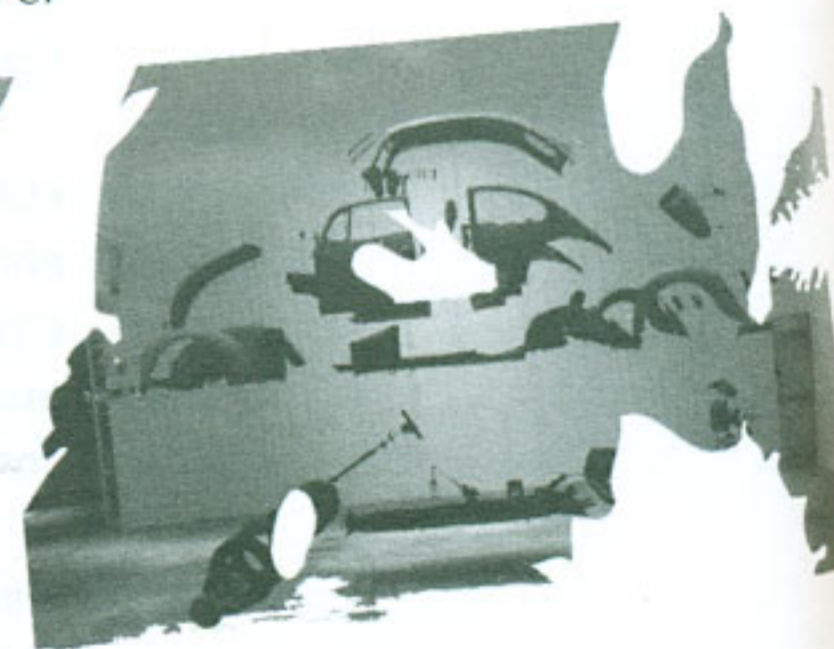
Juan encontró un hueso largo, el objeto resultante fue un mazo, lo desechó, pero no lo tiró. Pablo, su hijo, lo usó y le significó sabiduría, poder, tradición; Pablo-mazo plasmó signos tallados en el hueso, lo perfeccionó modificándolo, le otorgó nuevas ideas, y él mismo quedó definido como el mejor artesano... el mazo se lo dijo... ya sea mazo o cetro, podría darse la vida por él, su posesión es importante, perderlo es perder una parte o todo de sí, construirlo es construirse.

Alguien encuentra una idea: se la apropia, organiza sus deseos en torno a ella, persigue el ideal que le simboliza. A veces la idea es representada por un objeto o por una actitud; otras es simplemente anhelo, deseo puro. Ocurre que persiguiéndola, la idea se borra, la fugacidad de las ideas que desencadenan la acción es vertiginosa, las olvidamos nada más iniciando la acción y sin embargo rigen desde el aparente olvido la totalidad de acciones del sujeto: construir las es construirse.

En estos terrenos, los más primarios del actuar, busco las ideas que me signifiquen las diferencias entre



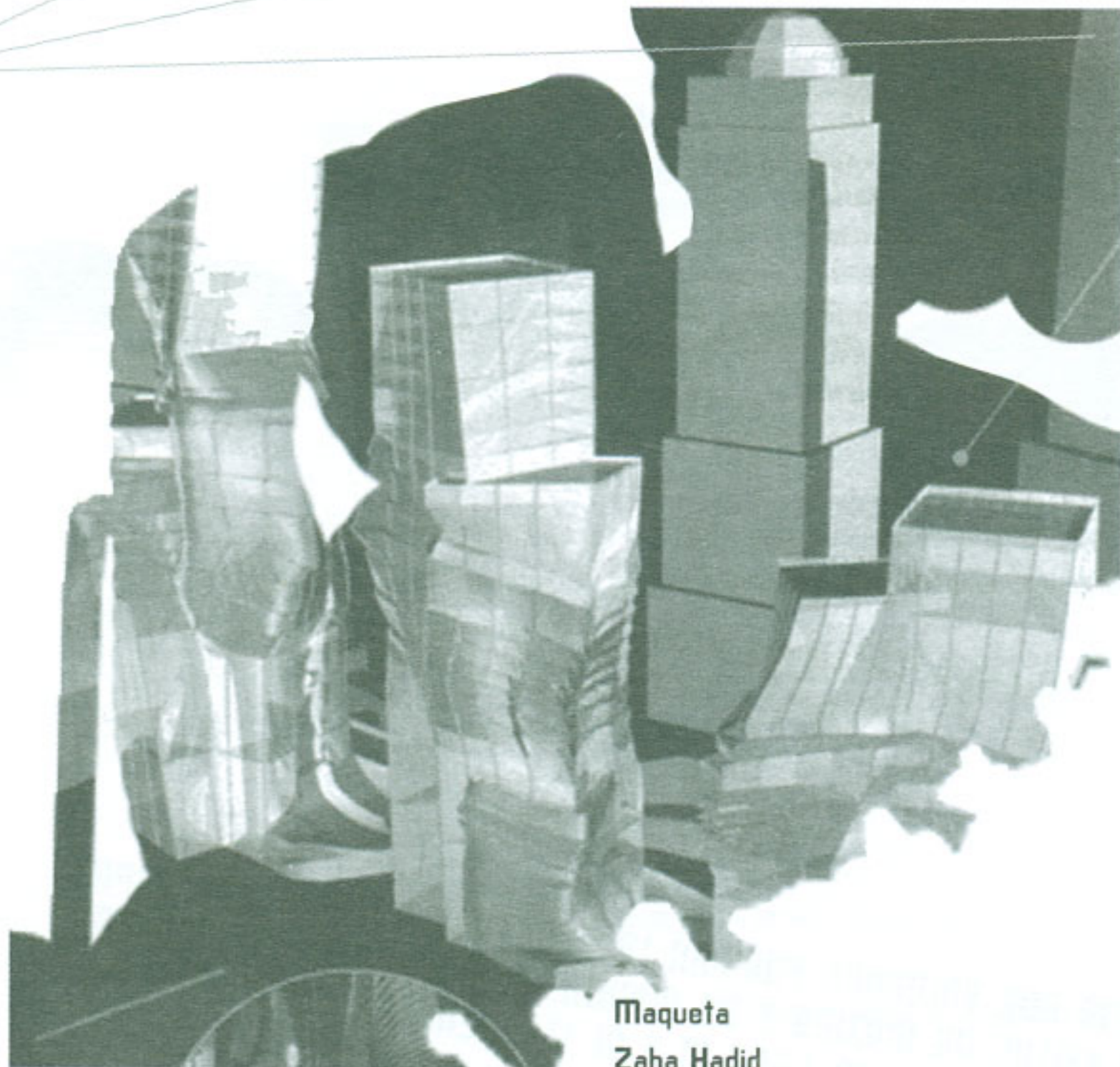
Nueva Crucifixión
Giuseppe Pongolini



Cosmic Thing
Damián Ortega



Escultura Cepa
Machú Herras



Maqueta
Zaha Hadid

arte y diseño, profesiones ambas que le otorgan a las cosas valores de símbolos; hacer esta distinción es algo que encuentro difícil, más aún sabiendo que en nuestros gremios, desde que el concepto de diseño formó parte del lenguaje en el uso y apropiación de los objetos y las ideas, una discusión interminable intenta discernir cuál es la diferencia y la relación entre los dos campos.

Reflexionando lo anterior encuentro algo sustancial: ¿qué pasaría si le hubieran encargado a Pablo la ornamentación del mazo, y ni él ni su padre hubieran sido los dueños del mazo? ¿Cómo sentiría ese poder para simbolizarlo? Supongo que trataría de imitar a alguien, trataría de sentirse dueño, buscaría la idea de ser dueño, habilidoso o poderoso para hacerlo, y quizá quedara un remedo de mazo al final de tanto trabajo. Más tarde, algunos poderosos sin habilidad manual, necesitan mazos-cetros, acuden a Pablo pues le hizo uno a algún otro poderoso, simbolizan en su intervención en la manufactura el poder que sienten y no pueden expresar. ¡Nació la confusión! Nació el artista por encargo, el pueblo se acostumbró a verlo aspirar a la manufactura excelsa, a la máxima habilidad en el manejo de materiales e imitación de formas, la gente definió eso como arte. Sin embargo Pablo, ya rico, todavía no encontraba ni objetos-símbolo ni ideas-símbolo que perseguir; con el tiempo la historia se complica cuando encuentra una idea, la recoge, la siente suya y empieza a trabajar para ella: no puede parar y se arruina el negocio; la gente ya no le ve hacer cosas y pasa el día como loco definiéndose, pone al servicio de su idea la técnica aprendida en el encargo, maneja la materia, pero esta vez a nadie le gusta lo que hace. Pablo habla de la máxima perfección y la gente ve remedos, aún más, le piden que explique su idea y él ya la olvidó: la idea le jugó la treta; él creía haberla encontrado y era al revés, ella lo encontró y ahora se ha ocultado y desde el olvido lo maneja todo; él no sabe ya ni qué



Escultura Mara
Giuseppe Pongolini

buscar, pero no puede parar, dejar de hacerlo es dejar de definirse y él teme borrarse como su idea primigenia. Sabe que como el arte del siglo XXI, la idea que persigue ya no encaja en el formato de la materia: está elaborando acciones en formatos inmateriales, en el tiempo, en el espacio, en la dimensión de la evocativa, del recuento de lo existente, los materiales ya no son importantes para él. Pablo ya no talla para expresarse ni para buscar la idea que tuvo, ahora quiere convocar a todos a sentir y el pueblo lo abandona; él sabe que está viendo el futuro, que algún día comprenderán que la materia no importaba para armar ideas-símbolo, y mientras ellos o sus hijos lo lleguen a comprender, imitará a Pablo Picasso, seguirá actuando para encontrar, dejando que otros profesionistas nuevos, expertos en manejo de técnicas e interesados en símbolos "al servicio de" elaboren los objetos-símbolo tan buscados en los lejanos siglos XIX y XX, siglos en el que parecíamos aún confundir los fines del diseño con los del arte. Pablo sabe que el arte ya rompió las ataduras a los objetos y se reivindicó como lo que ha sido siempre: un cazador de ideas que te encuentran y construyen sujetos de la nada; el manejo de la materia y la obsesión de ser "el autor" sólo fueron una quimera dependiente de las condiciones sociales en algún momento de la historia, y de esa obsesión conquistada nació el diseño: el encargo sin frustraciones, el dulce ir y venir por la playa donde hay objetos e ideas sin el riesgo de encontrar una que te vuelva pobre como a Van Gogh, o loco como a Modigliani, ... ¡Achis! ¡Ya encontré la diferencia! Supongo que las dos son actos creativos, que el acto de diseñar se finca en el pasado (ideas, connotaciones, formas) para expresarse en un continuo y cambiante presente, mientras que el artístico se ancla en el continuo presente y se expresa en un continuo y posible futuro, a manera de anhelo o deseo eternamente insatisfecho. Por eso, no lo definamos, no lo busquemos, simplemente, encontrémoslo.