

¿Diseño o estética utilitaria?

Por Miguel Ángel Brand Barajas

Propongo un breve vistazo filológico ante el nihilismo referencial contemporáneo, que nos permita desmenuzar la aparente polémica acerca de las vociferadas pretensiones artísticas del diseño.

¿El diseño es arte? Ambigua y extraña pregunta que ha provocado gran diversidad de aproximaciones sea a favor o en contra: un «debate clásico» del diseño. Quisiera abordar el tema desde otro ángulo. ¿El problema no está más bien en la pregunta misma, en los atributos que le damos actualmente sobre todo a la palabra «arte»? Antes de compararlo o equipararlo con otra cosa —con el diseño por ejemplo—, habría que analizar en un primer momento la palabra «arte» y los valores que le hemos ido asignando con el correr del tiempo; en un segundo momento intentaremos hacer lo mismo con la palabra «diseño».

La palabra «arte» contiene en sí misma dos significados, que si bien no son radicalmente opuestos, sí nos dan la clave para analizar la ambivalencia actual cuando se habla comúnmente de arte. Principalmente, «arte» corresponde al término griego *techné* es decir a la técnica o al modo de hacer algo. En la tradición latina, el término *ars* integra igualmente esta habilidad para hacer algo, sólo que se refiere más concretamente, al modo de aplicar las técnicas en un oficio determinado.

Por su parte, el término anglosajón *design*, no sufre tanta ambigüedad en su empleo. Como verbo, tiene su origen del latín *designare*, que en castellano significa designar, señalar o destinar a alguien o a algo para un fin determinado; como sustantivo, hay una evolución interesante en el siglo XVIII dentro de la lengua francesa con la distinción de dos palabras que se pronuncian igual: *dessin* (dibujo) y *dessein* (proyecto), distinción que perfila al diseño como una actividad con una significación muy particular: proyecto. *Design* es un verbo que se refiere entonces al proceso del desarrollo de un plan que busca la creación de algo nuevo con una utilidad definida; el diseño es a la vez el proyecto y el producto terminado.

Desde esta óptica etimológica, ¿el diseño es arte? ¡por supuesto que sí!, ya que para cumplir su finalidad práctica, el diseño aplica una serie de técnicas de acuerdo a su oficio. Como vemos, el problema se encuentra más bien, no en la palabra arte, sino en lo que entendemos y queremos dar a entender cuando hablamos de arte —que generalmente, se refiere mas bien al placer estético que produce una obra o un objeto determinados—, la confusión nace entonces cuando asociamos la palabra arte a lo bello.

Dilucidar sobre el momento histórico en el cual se comienza a asociar el término griego *techné* a lo bello, rebasa ampliamente el objetivo de este texto, es por esto que prefiero establecer la dicotomía entre una estética utilitaria (diseño) y una estética subjetiva (arte), una de orden colectivo, la otra de orden individual. Por otro lado, no es el lugar ni el

momento para discutir si lo bello es un criterio universal, es decir si es posible globalizar la Estética bajo un solo ángulo hegemónico; se trata simplemente de indagar las confusiones que provoca el uso de la palabra «arte» y despejar una cierta pretensión de buscarle un principio *cuasi* metafísico al diseño.

Es claro entonces, que cuando planteamos la pregunta: ¿el diseño es arte?, mas bien nos estamos preguntando: ¿el diseño es una estética utilitaria o no? Pocos dudan de que un mueble bien diseñado produzca placer estético; ahora bien, si asociamos el placer estético a la palabra arte, concluimos irrevocablemente que ese mueble es arte. Sin embargo, y como lo plantea excelentemente bien Jorge Luis Rodríguez en su artículo [Porqué el arte no es diseño](#), las diferencias entre ambos conceptos no están en el plano estético en sí, sino en la finalidad de cada uno.

Considerar al diseño como estética utilitaria, nos arranca ciertamente de ciertas ilusiones agradables, pero nos libera de cuestiones que desde un principio han sido mal planteadas. A diferencia de la estética subjetiva, la estética utilitaria está limitada necesariamente por la función que le impone la expectativa colectiva, y sus resultados serán apreciados y reconocidos en la medida en que cumplan con esta expectativa.

El diseñador, a diferencia del artista, no trabaja para él o para lo bello en sí, él utiliza lo bello como un instrumento utilitario para lograr un objetivo. De ahí que hablar de la «libertad» del diseñador es una mera vanidad, ya que, por la condición misma de su actividad, el diseñador está sujeto a la finalidad de la misma, que es satisfacer eficientemente una necesidad colectiva (mercado), particularizada en la necesidad de un cliente. Que el resultado de este proceso-proyecto pueda resultar muchas veces estéticamente placentero, no lo desliga nunca de su objetivo. De ahí la diferencia con la estética subjetiva que no se fundamenta a priori en la aprobación colectiva, sino en lo bello por sí mismo; en este sentido, podríamos decir que la estética subjetiva es, literalmente hablando, inútil.

No menosprecio una cierta voluntad de «trascendencia» de la estética utilitaria presente en no pocos diseñadores. No obstante, si se logra esta «trascendencia» (que mas bien deberíamos nombrar como «perpetuación en la memoria de los hombres»), será precisamente porque el producto diseñado cumplió con su objetivo estético-funcional en un momento histórico concreto. No hay que rebuscarle mucho al «debate clásico»: el diseñador es, siguiendo la puntual definición de Enric Satué, el estilista de la sociedad de consumo.

Publicado el 12/03/2007



ISSN 1851-5606
<https://foroalfa.org/articulos/disen-o-estetica-utilitaria>

