

Fronteras: diseño y arte

Por Jacinto Salcedo

En el plano teórico las diferencias entre arte y diseño se manipulan a discreción: a veces sus límites son precisos, a veces se desdibujan.

La disyuntiva de si el diseño es un arte o un oficio ha estado presente desde que se instrumentaron los procesos industriales. Así con frecuencia se recurren a términos como "arte aplicado" o "arte decorativo" para hablar de la intervención del artista o estilista, donde parece entenderse que dotar de valores estéticos a los objetos es pegarle ciertos adosamientos.

Muy por el contrario entendemos al diseño como un factor determinante en la producción, donde la intervención en la configuración –desde un logotipo hasta un carro– toma en cuenta aspectos como los materiales, los usuarios, la percepción, el mercado y los mensajes. El buen diseño considera las tres "E": economía (costos), eficiencia (funcionalidad) y estética (forma). Si esta trilogía no se respeta estamos en presencia de un diseño no resuelto.

En el caso del arte no necesariamente se valoriza, por ejemplo, su eficiencia comunicacional (a veces sólo los "elegidos" entienden la obra de arte) o no es tomada en cuenta su economía (mientras más caros sean los materiales que se usan, o si el autor es cotizado, mayor será su precio).

Si bien existen algunos diseñadores que transitan en el campo del arte con facilidad (y viceversa), hay muchos otros que no lo hacen. Podría afirmar con vehemencia que existen excelentes diseñadores que son malos artistas o excelentes artistas que son malos diseñadores.

Yendo incluso más allá, la historia nos ha demostrado que diseños que son considerados hoy como hitos fueron hechos por profesionales de otras disciplinas. Tal es el caso Henry Beck un electricista que diseñó el mapa del Metro de Londres o la última *prima donna* del diseño gráfico como lo es David Carson quien es surfista y sociólogo.

Decir que entre el diseño y el arte hay fronteras hoy en día es una verdad tan solapada como asumir esa máxima de los años 30 de la *Bauhaus*: que la forma sigue a la función. ¿Puede el diseño ser subjetivo y el arte objetivo? ¿Es esa una categoría de valor?

Si hay algo nos aportó el movimiento postmoderno, sobre todo a partir de los años 80, es la humanización del diseño a través de la expresión personal. Hemos entendido que el diseño es una actividad humana y la pretensión de la objetividad, en tanto entendimiento universal, ha sido complementada con una visión personal o grupal, como un aporte cultural. El diseño "de autor" se ha democratizado en tanto es una ofrenda de tolerancia y respeto a los estilos de

vida. Inclusive ya la publicidad trabaja sobre mercados menos integrados y menos globalizados.

Los avances de la lingüística y particularmente la semiótica, han permitido dotar al diseño de contenidos metafóricos propios de la comunicación humana aportando niveles de lectura. Ya no se trata solamente de que un diseño funcione, que los materiales estén adecuadamente utilizados y optimizados los procesos constructivos. Ahora se habla de un compromiso: representar aspiraciones y deseos relacionados con el gusto, que se traducen en confort y mejor calidad de vida. En algunos casos mueven ideologías en otros volúmenes de ventas.

El uso de las computadoras ha colocado a la nueva generación de diseñadores en una encrucijada: la de reinterpretar los medios. La televisión, la Internet y los impresos han sido cuestionados y reevaluados, han tomado elementos semánticos unos de otros. Hoy en día no se conciben medios de comunicación sin diseñadores. ¿Entonces el medio determina lo que es diseño?

La frontera virtual

Si entendemos a la computadora como una herramienta podríamos asumir que cualquiera que utilice un programa gráfico es un diseñador, cualquiera que utilice un procesador de palabras es un escritor y el que use una hoja de cálculo es un administrador. Mientras si entendemos que los fenómenos tecnológicos –cuales quiera que sean– poseen elementos discursivos propios podremos utilizarlos como lenguaje ya sea en el arte o en el diseño.

El uso que le da el escritor o el administrador al lápiz es totalmente distinto del que le da un dibujante. Mientras los primeros ven solamente una herramienta el último ve posibilidades expresivas: valores, intensidades, tonos.

La difusión de los computadores personales trajo nuevos elementos expresivos. El software, tanto de manipulación de imágenes, diagramación, dibujo (2D y 3D), de diseño tipográfico, animaciones y edición, permitió nuevos discursos utilizados a discreción tanto por artistas como por diseñadores.

El asunto de la frontera entre el arte y el diseño va más allá del uso de un medio, como podría ser la computadora, que ha implicado una revolución al hacer los procesos más expeditos, autónomos y al permitirnos muchos elementos expresivos en una misma máquina. El fin último del arte y del diseño, así como su metodología y consideraciones, son muy diferentes. No podemos negar que diseño y arte tienen elementos en común. Hemos visto últimamente cómo artistas trabajan con medios tan disímiles como el video arte, el *land art*, la modificación de sus cuerpos, las instalaciones y *performances*. Algunos efectivamente trabajan en la intervención de los medios de comunicación y el diseño gráfico o industrial, inclusive desde sus computadoras de última generación.

Podríamos concluir que arte y diseño son fines distintos y medios parecidos. Incluso para avivar la llama de la polémica nos atrevemos a preguntar: ¿no será que el diseño es el arte de nuestra época?

Publicado el 03/02/2006

Publicado previamente en www.objetual.com.

FOROALFA

ISSN 1851-5606
<https://foroalfa.org/articulos/fronteras-diseno-y-arte>

