

Diseño y modernidad

Aproximación a la historiografía del Diseño a partir de la reflexión de sus principios fundacionales y su relación con el mundo moderno.

Diego Giovanni Bermúdez Aguirre

“Siempre es demasiado tarde para hablar del tiempo”.
Jacques Derrida

La historia dirige sus objetivos mucho más allá de una consideración acerca del pasado; se constituye como análisis y reflexión de los actos y las ideas de los hombres en el tiempo, el cual es la tensión existente entre un espacio de experiencia (pasado) y un horizonte de expectativa (futuro), surgiendo contemporáneamente la experimentación de un tiempo siempre nuevo, la *neu zeit*, cuya traducción castellana es modernidad. Este tiempo nuevo, es una concepción de época en la cual el futuro está siempre abierto, aportando una innovadora experiencia temporal que interpreta una configuración del mundo de manera secular, surgiendo un nuevo hombre (moderno), apremiado por el tiempo con el fin de renovar las habilidades técnicas y el saber para actuar en el futuro de manera dinámica, haciendo de la historiografía un sistema reflexivo interrelacionado encargado de reconstruir, interpretar y explicar todas las dimensiones del desarrollo humano, entre ellas la intencionalidad manifestada en la creación artística. En la Grecia clásica, el gusto por la ornamentación trascendió hacia un interés por lo útil y lo objetivo, fusionando la belleza y el bien, en donde es bello todo aquello que es útil y no lo es más que en cuanto la belleza sea conducida hacia un fin: el bien como causa final a la que está destinado todo objeto artístico. Sobre estas bases, el hombre occidental edificó el quehacer artístico, el cual evoluciona desde la búsqueda por agradar a los sentidos hasta la utopía del artista moderno que pretende construir un arte innovador para una sociedad nueva. Es así, que la Modernidad, estructura un esquema de producción artística que disuelve la frontera existente entre lo estético y lo funcional, permitiendo con ello, una nueva manera de organizar los destinos de la sociedad.

En este nuevo espacio social, se establece una innovadora forma de creación, dirigida a satisfacer necesidades sociales que resuelve la contradicción existente entre el lenguaje artístico y el industrial, lo que evidencia una postura revolucionaria en cuanto a la manera de reconocer la producción de bienes de consumo, los cuales hasta ese entonces se materializaban bajo criterios que entremezclaban el arte y la artesanía. De esta manera, el problema cultural de la industria, es asumido por un nuevo oficio que se fundamenta en el trabajo proyectual de acuerdo a requerimientos económicos, constructivos, funcionales y estéticos. Así, la industria crea por primera vez sus propias formas culturales, liberadas de la tradición artesanal, entregando respuestas coherentes con las necesidades de la tecnología y de su época, concibiendo una estética de la producción industrial: el diseño, dando término a los antagonismos culturales

de la industria y el arte, silenciando el discurso esteticista por medio de manifestaciones que desde el punto de vista temático, metodológico y cultural, se diferencian de los resultados artísticos y artesanales, gracias a la modificación de los mecanismos industriales de producción y consumo, concibiendo la práctica del diseño como el proceso en el cual se amalgaman heterogéneas formas de producción serializada, logrando sintetizar el universo productivo y el simbólico, respondiendo con formas tecnológicas (construcción), ergonómicas (uso), simbólicas (identidad) y estéticas (sensación) de manera coincidente.

La utopía cultural que representa el Diseño, se materializa en la búsqueda de la satisfacción de necesidades sociales, ya que lo diseñado se desarrolla en el propio seno de la producción económica de la industria, asociado a la planificación bajo requisitos de carácter técnico, simbólico, estético y utilitario. La prefiguración, como naturaleza enteramente industrial, desarrolla una nueva dimensión cultural de producción, por lo que el Diseño, como eje conceptual de tal actividad, se erige como la manifestación más comprometida y ligada con la cultura de la industria, analizando, comprendiendo y formulando un nivel de intervención adecuado a cada necesidad en particular. El Diseño se independiza de las actividades artesanales al concebir las decisiones de intervención más allá de la habilidad propia del artesano, estableciéndose un proceso esencialmente conceptual con un manejo específico de modelos sintácticos y retóricos con capacidad diagnóstica, interpretativa, de estructuración y respuesta coherentes bajo condicionantes económicos, sociales, culturales y de uso. Esta dimensión, representa la complejidad del bien común en donde el diseño impregna su sello cultural en la vida contemporánea, dada su intencionalidad y finalidad democratizadora de la experiencia social del arte y su pertinencia cultural.

Diseñar, permite idear formas originales que integran belleza, técnica, funcionalidad y economía, en busca de resultados prácticos e innovadores, como elemento dialógico que interactúa en la relación del hombre con su entorno, en donde la producción del diseño nace en su significación como un arte nuevo que expresa el espíritu de la época, dado que relaciona y vincula componentes de responsabilidad social que intentan mejorar las condiciones de vida en sociedad por intermedio de la solución de problemas y necesidades, al intentar moldear conductas de acuerdo a las demandas de la población. La inserción de la creación artística de modo práctico en la vida en sociedad, manifiesta la utilidad como el vínculo entre arte y vida, en donde el diseño, bajo sus criterios racionalistas, establece la noción de configuración de la realidad a partir de la idea de proyecto, pretendiendo insertarse en la vida cotidiana de las sociedades, vinculando la creación con la experiencia vivencial, histórica y social.

El Diseño se articula con la sociedad y la cultura, desplegando el acto de proyectar como un todo hecho de significación, en un entramado de tradiciones, usos sociales, huellas, etc., que no pretende ser el eco de una inspiración romántica de creación, sino todo un proceso de trabajo riguroso dotado de intencionalidad

como ejercicio de anticipación, sometido a determinaciones sociales, económicas, estéticas, políticas y culturales que permiten su apropiación por parte de los usuarios. La función cultural del Diseño que aspira vincular el Arte con la vida cotidiana, genera un Arte nuevo y auténtico, a partir del cual se establece una nueva relación entre el artista, su obra y la sociedad, como elemento producido culturalmente bajo la influencia de un marco social, histórico y cotidiano que engendra una nueva cristalización de lo estético y artístico.

La vanguardia se construye a partir del conocimiento del devenir histórico, con una capacidad de respuesta surgida de la estrategia y vocación por acuñar propuestas alternativas para encuadrar el presente y futuro del hecho artístico, a través de múltiples dimensiones que dialogan con la realidad tangible por medio de nuevos lenguajes visuales. De esta manera, el artista vanguardista, se constituye en un conductor del alma y conciencia colectivas, con el propósito de liberar a los individuos de mordazas ideológicas, por medio del ofrecimiento de una experiencia transitiva que encamina la producción artística en su papel por organizar los nuevos destinos de la sociedad. Así, se edifican las matrices de una ética de la función que disuelve las fronteras del ejercicio estético y funcional. El Arte nuevo, fruto de la reflexión de la vanguardia y los condicionantes políticos, económicos, sociales y culturales de principios de siglo XX, ofrece la posibilidad de generación de procesos de secularización y profanación que, gracias a la Modernidad, desliga el Arte de las funciones culturales tradicionales del pasado, para establecerse como una manifestación vinculada a la importancia de las masas en la sociedad contemporánea, en donde la aspiración del Diseño se dirige hacia el acercamiento espacial y humano de las cosas, adquiriendo éstas un poder emancipatorio racional, eficaz y útil que domina claramente los medios de producción, a partir de factores históricos que integran toda obra como elemento significativo, sintetizando su verdadero valor en los artefactos producidos técnicamente.

En todo lo anterior, lo moderno es designado para definir lo nuevo que es exaltado, adjetivizando lo contemporáneo como una cualidad y propiedad de los objetos y acontecimientos, evidenciando una doble idea, la renovación y la regularización del acto de renovar; de allí, que la Modernidad se asuma como un proceso múltiple que explicita la experimentación de un nuevo estilo de vida en el cual la sociedad, como producto histórico heterogéneo, complejo y reversible, recogiendo entre sus ideales la transformación del entorno material del hombre, convirtiéndose éste en el centro de todas estas experiencias de cambios políticos, científicos, artísticos y técnicos, en medio de un pensamiento crítico y reflexivo que indaga por la apropiación de la propia naturaleza humana. La Modernidad como concepto sentado en la racionalidad, parte de un proyecto de liberación que combate la limitación del conocimiento a partir de la represión de la subjetividad y del dogma, por medio de su carácter secular, otorgando la oportunidad de superar las explicaciones trascendentales sobre el orden social, poniendo en ejercicio una lógica que ordena y desarrolla la construcción de la sociedad.

La aventura de la Modernidad se define a partir del proceso social de construcción de actores sociales con una capacidad de actuar sobre el entorno con una visión racional, lo que da origen a una nueva sociedad, permitiendo la estructuración de la identidad a partir del surgimiento de la industria como el camino más expedito para la configuración del entorno material, por medio de la utilización de los recursos aportados por la ciencia y la técnica, transformando bienes en productos a través del establecimiento de formas de explotación y apropiación de la naturaleza asistidas por la razón. La Modernidad como proyecto emancipador, secularizador y racionalizador de la vida, pretende extender el conocimiento e igualdad a través del mejoramiento e innovación de la relación entre la naturaleza y la sociedad, constituyendo una base de confianza en donde el Diseño es solo un producto natural de este tipo de procesos. La historia, busca las causas de tales transformaciones en el estudio detallado de los contextos que hicieron posible el surgimiento de un campo específico del saber que, a partir de una postura enteramente moderna, se manifiesta en lo que nosotros denominamos como Diseño, el cual, como acto sublime de invisibilidad, persigue darle orden a la configuración de la experiencia humana como un escenario ideal para todos nosotros.

Referencias bibliográficas

- Aristóteles (1963) *Obras*. Madrid, Aguilar.
- Arfuch, Leonor; Chaves, Norberto; Ledesma, María (1997) *Diseño y Comunicación: Teoría y enfoques críticos*. Buenos Aires: Paidós.
- Baltanas, J (2004) *Diseño e historia: invariantes*. Barcelona: editorial Gustavo Gili.
- Bayer, R (2003) *Historia de la Estética*. México:FCE.
- Berman, M. (1989) *Todo lo sólido se desvanece en el aire*. México: Siglo Veintiuno.
- Bloch, M. (2001) *Apología para la historia o el oficio del historiador*. México: FCE.
- Bonsiepe, G. (1993) *Las 7 columnas del diseño*. México: UAM Azcapotzalco.
- Bozal, E. (1996) *Historia de las ideas estéticas*. Madrid: Visor.
- Brockmann, J.(1998) *Historia de la Comunicación Visual*. México: Editorial Gustavo Gili.
- Burke, P. (1993) *Formas de hacer Historia*. Madrid: Alianza.
- Calvera, A. ; Mallol, M. editores (2000) *Historiar desde la Periferia: historia e historias del diseño*. Barcelona: Universitat de Barcelona.
- Castro, S. (1999) *Pensar en los intersticios*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Corredor, C. (1997) *Los límites de la Modernización*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- Cassou, J. (1961) *Panorama de las artes visuales contemporáneas*. Madrid: editorial Guadarrama.
- De Certau, M. (1993) *La escritura de la Historia*. México: Universidad Iberoamericana.
- Derrida, J. (1988) *Márgenes de la Filosofía*. Madrid: Cátedra.
- Descartes, R. (2002) *Discurso del método*. Madrid:Tecnos.
- Droste, M. (1990) *Bauhaus, 1919-1933*. Berlín: Taschen, Bauhaus-Archiv Museum für Gestaltung.
- Giddens, A. (2002) *Consecuencias de la Modernidad*. Madrid: Alianza.
- Jameson, F.(2004) *Una modernidad singular*. Buenos Aires: Gedisa.
- Kant, I. (1994) «Respuesta a la pregunta: ¿qué es la ilustración? en

- Revista Colombiana de Psicología* No. 3. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- Koselleck, R. (1991) *Futuro pasado*. Madrid: Paidós.
 - Hausser, A. (1982) *Teorías del arte: tendencias y métodos de la crítica moderna*. Barcelona: Guadarrama.
 - Heidegger, M. (1988) «El origen de la obra de arte» en *Sendas perdidas*. Buenos Aires: Losada.
 - Kunst, P., editores (2005) *¿Qué es el Diseño? Una visión global del Diseño Gráfico*. Buenos Aires: CommTOOLS.
 - Le Goff, J. (1985) *Hacer la Historia*. Barcelona: Laia.
 - Loeder, C. (1989) *El constructivismo ruso*. Madrid: Alianza editorial.
 - Lyotard, J.F. (1987) *La posmodernidad (explicada a los niños)*. Barcelona: Gedisa.
 - Medina, A. (1995) *El arte colombiano de los años veinte y treinta*. Bogotá: Colcultura.
 - Meggs, P. (1991) *Historia del Diseño Gráfico*. México: Trillas.
 - Mosquera, G. (1989) *El diseño se definió en octubre*. La Habana: Editorial Arte y Literatura.
 - Platón (1983) *Obras completas*. Madrid: Ediciones Ibéricas.
 - Pini, I. (2000) *En busca de lo propio. Inicios de la modernidad en el arte de Cuba, México, Uruguay y Colombia, 1920-1930*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
 - Ricard, A. (2000) *La aventura creativa: las raíces del diseño*. Barcelona: Ariel.
 - Satué, E. (2000) *El Diseño Gráfico desde sus orígenes hasta nuestros días*. Madrid: Alianza Editorial.
 - Selle, Gert. (1975) *Ideología y utopía del diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.
 - Gómez-Lobo, A. (1999) *La ética de Sócrates*. Barcelona: Andrés Bello.
 - Spencer, H. (1909) *El origen de las profesiones*. Buenos Aires: Editorial Tor.
 - Tarabukin, N. (1977) *El último cuadro*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
 - Varios (2002) *Diseño: hfg Ulm, América Latina, Argentina, La Plata*. La Plata: Universidad de La Plata.
 - Walker, J. (1989) *History and the History of Design*. London: Pluto Press.
 - White, H. (2001) *Metahistoria*. México: FCE.

Diego Giovanni Bermúdez Aguirre. Diseñador gráfico de la Universidad Nacional de Colombia. Integrante de la Society for News Design, SND (EE.UU.); Friend of ICOGRADA, International Council of Graphic Design Associations (Bélgica); integrante del CIDYC, Centro de Investigaciones en Diseño y Comunicación (Argentina); Amigo de Trama Visual, (México); miembro honorario del Congreso Internacional de Diseño Gráfico, COIDIGRA (Venezuela); integrante de The Open Design Alliance (EE.UU.); integrante de The Design History Society (Inglaterra). Docente de la Facultad de Diseño Gráfico de la Fundación Universitaria del Área Andina, Bogotá, D.C. Actualmente adelanta estudios de Maestría en Historia en la Facultad de Ciencias Sociales de la Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia. bermudez.d@javeriana.edu.co

La artesanía, herencia cultural como referente para el Diseño de productos con identidad local y regional.

Una aproximación a la cerámica tradicional colombiana.

Adriana Castellanos

Cuando se lleva a cabo el proceso de aproximación a la realidad, para interpretarla y comprenderla, se realiza con un enfoque particular, hay trazados una cantidad de lineamientos que plantean el camino a seguir, los lentes con los cuales se investigará. Hay también, toda una serie de argumentos que justifican la investigación, y aún más, razones de sobra para realizarla. Sin embargo, tiempo después, al tomar perspectiva sobre lo ocurrido, y sobre lo encontrado, se descubre que más allá de lo que se planeaba, hay muchos otros porqués que antes no fueron vistos, hay nuevas formas de interpretación, nuevas formas de ver el mundo. Y probablemente la misma evidencia del proceso investigativo funcione de diversas maneras en distintas épocas, eso es lo que ha sucedido a lo largo de la historia del conocimiento. Hoy voy a presentar un trabajo investigativo que es apenas el comienzo de una gran pesquisa histórica, y también es un aporte a la apuesta de varios de nosotros: la búsqueda de nuestra herencia cultural, la búsqueda de posibilidades para construir nociones de un diseño colombiano, y a su vez, latinoamericano.

La apuesta en este trabajo apunta a la búsqueda del reconocimiento del diseño latinoamericano o del diseño de objetos de uso con identidad latinoamericana, en particular, y como pretexto, se habla de Colombia. Pensamos entonces que la artesanía brinda inmensas posibilidades desde diferentes aspectos (significativo, simbólico, estético, productivo, técnico, etc.)

Ahora bien, los aportes y posibilidades que tiene el diseño Industrial en el medio productivo artesanal, es un tema que ha estado y estará en discusión por mucho tiempo. Desfilan sobre la mesa toda suerte de argumentos de orden político, económico y ético; finalmente la discusión, que a veces se torna acalorada, se da por concluida sólo porque el tiempo se agota, pero no porque se llegue a un enunciado conclusivo.

Así entonces, esta discusión va en sentido diseño - artesanía, es decir, del diseño hacia la artesanía. Hoy quiero hablar en sentido contrario, artesanía - diseño, es decir, de los aportes que la artesanía puede hacer al diseño, de cuánto lo puede alimentar desde la perspectiva de la herencia cultural. Quiero mostrar una mirada de cómo el diseñador industrial puede alimentarse de los aportes simbólicos y estéticos de la artesanía para encontrar aquel sabor tradicional, “el de siempre”, ese que nos acompaña desde antes de nacer o “desde que tenemos uso de razón”.

Esta investigación se titula *Con las manos. Estudio comparativo de la cerámica tradicional de Carmen de Viboral, La Chamba y Ráquira*¹, realizada en equipo con la Diseñadora Industrial Claudia Eugenia Mojica.