

Arte funcional o diseño artístico. Metodologías de experimentación con estudiantes de los Grados en Bellas Artes y en Diseño

Miguel A. Calvo-Andrés
Universidad Rey Juan Carlos  
Antonio Vigo-Pérez
Universidad Rey Juan Carlos  

<https://dx.doi.org/10.5209/aris.89066>

Recibido: 5/06/20203 • Aceptado: 15/11/2023

Resumen. Existe gran cantidad de literatura especializada que ha teorizado sobre arte y funcionalidad desde distintos enfoques y llegando a diversas conclusiones, en ciertos casos divergentes e irreconciliables. El presente artículo no aspira a alcanzar una teoría conceptual irrefutable que convenga de la posibilidad de la convivencia de arte y funcionalidad, y unifique satisfactoriamente todos los puntos de vista existentes. La finalidad del presente artículo es la de plantear a estudiantes de los grados en Bellas Artes y Diseño de una universidad pública en España que unifiquen en una pieza escultórica la funcionalidad de un objeto de mobiliario desde su propia experimentación. El proceso de aprendizaje, las sinergias creadas entre los distintos estudiantes, las dificultades y el reto que supone la propuesta proporcionan datos que permiten analizar hasta qué punto arte y funcionalidad son percibidos por los estudiantes de las industrias creativas como afines y complementarios o por el contrario antagónicos e incompatibles.

Palabras clave: arte; diseño; escultura; función; universidad

EN Functional art or artistic design. Experimentation methodologies with students of the Degrees in Fine Arts and Design.

Abstract. There is a large amount of specialized literature that has theorized about art and functionality from different approaches and reaching various conclusions, in certain cases divergent and irreconcilable. This article does not aspire to achieve an irrefutable conceptual theory that convinces of the possibility of the coexistence of art and functionality, and satisfactorily unifies all existing points of view. The purpose of this article is to propose to students of the Fine Arts and Design degrees at a public university in Spain to unify the functionality of a furniture object in a sculptural piece from their own experimentation. The learning process, the synergies created between the different students, the difficulties and the challenge posed by the proposal provide data that allows us to analyze to what extent art and functionality are perceived by students of the creative industries as related and complementary or, on the contrary, antagonistic and incompatible.

Keywords: art; design; sculpture; function; university

Sumario: 1. Introducción, 2. Objetivos y Metodología. 3. Antecedentes, 4. De la idea a la práctica, 5. Enfoques de la experimentación, 6. Conclusiones. Referencias

Cómo citar: Calvo-Andrés, Miguel Á.; Vigo-Pérez, A. (2024). Arte funcional o diseño artístico. Metodologías de experimentación con estudiantes de los Grados en Bellas Artes y en Diseño. *Arte, Individuo y Sociedad*, 36(1), 49-61. <https://dx.doi.org/10.5209/aris.89066>

1. Introducción

No persigue esta investigación aumentar el número de estudios que ya hay, y en gran cantidad, sobre la relación entre arte y diseño. Tampoco se pretende contestar de un modo teórico y conceptual si es posible la existencia de una pieza que conjugue arte y funcionalidad, y en ese caso cómo se debería denominar ¿arte funcional? o ¿diseño artístico? o ¿estaríamos ante un nuevo concepto nacido de la conjunción de ambos? El objetivo de la investigación que aquí se expone es plantear una actividad experimental con estudiantes de los grados de Bellas Arte y de Diseño para de un modo práctico averiguar si es o no posible la coexistencia de arte y funcionalidad en un objeto, y descubrir qué dificultades, beneficios, contrariedades, sinergias y aprendizajes surgen de la experimentación en esa búsqueda. El estudio se realiza con estudiantes de ambas disciplinas de modo que permita reflexionar a través de sus conclusiones cómo los futuros diseñadores y artistas perciben las relaciones entre arte y diseño.

La experimentación mezclando estudiantes de distintas titulaciones, aunque ambas relacionadas con las industrias creativas, permite también enriquecer el proceso creativo de creación en ambos sentidos a través de la transversalidad, cualidad no siempre aplicada suficientemente en los itinerarios formativos universitarios a excepción de en los dobles grados.

En los tiempos que corren donde predomina la hibridación y cualquier ámbito de la sociedad se nutre y a su vez alimenta a otros, la capacidad de aprender y dialogar entre diferentes sectores del ámbito creativo resulta una necesidad crucial para cualquier profesión, y en el caso de los profesionales del diseño y de las bellas artes una cualidad de gran importancia y necesaria para el desarrollo de su actividad. "La creciente importancia del diseño y su vinculación con los últimos avances en estudios culturales, sociales, económicos, políticos y geográficos, aunados a la vertiginosa evolución tecnológica, propician que la práctica del diseño requiera de grupos interdisciplinares de investigación". (García, 2014, p. 34)

Hoy se hace necesario potenciar el conocimiento y la práctica de distintas técnicas y el aprovechamiento de todas las herramientas y materiales posibles que redundará en una ventaja competitiva en los ámbitos del diseño y las bellas artes. Es por ello de gran importancia que desde las instituciones de enseñanza se facilite a los estudiantes las herramientas y experiencias adecuadas para que se acostumbren a afrontar retos y situaciones en las que deban aplicar junto a los conocimientos adquiridos académicamente su imaginación, y sean capaces de analizar, abstraerse, adaptarse y resolver de un modo satisfactorio los problemas planteados. Samanez indica en su artículo *La evaluación formativa-colaborativa para la construcción del aprendizaje en los alumnos de arte y diseño*, que: "En el aula, las innovaciones didácticas se hacen necesarias por la dinámica de los cambios que propone tanto el estudiante como su contexto". (2015, p. 50). De este modo, la experimentación a través de nuevas actividades transversales como la que se expone en este artículo aportará un mayor número de recursos y una visión mucho más abierta que redundará en artistas y diseñadores más completos y con menos prejuicios en cuanto al mestizaje de arte y función. Se aplica en la investigación el concepto de interdisciplinariedad desde el enfoque de autores como García: "aquellos cuya concepción requiere cruzar las fronteras tradicionales entre varias disciplinas académicas o entre varias escuelas del pensamiento con objeto de atender y solucionar nuevas necesidades". (2014, p. 34).

La interdisciplinariedad en la formación no es un planteamiento nuevo, que como veremos, tiene su principal origen en las ideas que sostenían los principios de la Bauhaus que planteó una nueva concepción del diseño. "Nuestro objetivo era permeabilizar ambos tipos de pensamiento; liberar al artista creador de su soledad y reintegrarlo al mundo cotidiano de las realidades; y al mismo tiempo, ampliar y humanizar la mente rígida, casi exclusivamente materialista del hombre de negocios". (Read, 1961, p. 56)

En la universidad donde se ha realizado la actividad los grados en Diseño y en Bellas Artes coexisten en espacios comunes en los mismos campus, compartiendo en algunos casos profesores y de un modo natural provocando un contacto y convivencia entre los distintos estudiantes. Esta asociación espontánea que se produce entre estudiantes facilita la creación de relaciones y sinergias que pueden pasar de ser meramente sociales a resultar muy beneficiosas por su valor de crecimiento y aprendizaje para su proyección profesional futura. Es por ello por lo que surge la idea de la actividad que se expone en este artículo como una tarea planteada a los estudiantes de los grados en Diseño y en Bellas Artes, de modo que deban acometer un proyecto que dé como resultado una pieza de carácter escultórico y que a la vez sea completamente funcional como elemento de mobiliario.

La pieza que resulte del proceso de experimentación y aprendizaje de los estudiantes, bajo la dirección de los profesores organizadores de la actividad, junto a las sinergias que se creen entre los participantes, será la materialización de la practicidad en una pieza escultórica, resultando un ejemplo de conjunción y fusión entre arte y funcionalidad.

Aunque en la actualidad ya se han difuminado las líneas que de un modo academicista en épocas pasadas separaban las diversas disciplinas artísticas, tal y como señalan autores como Garrido "La conexión entre Arte y Diseño quedó ampliamente resuelta en las últimas décadas del siglo pasado y no resulta un conflicto superponer ambos conceptos, si identificamos las razones y los casos en que se unifican y se separan". (2010, p.4), es necesario admitir que, aunque es posible la convivencia de ambas disciplinas muchas veces en un mismo elemento artístico y funcional, la concepción de este elemento será distinta si se hace por un artista o por un diseñador.

2. Objetivos y Metodología

Muchas han sido las investigaciones a lo largo del tiempo centradas en las relaciones entre arte y diseño, y numerosos los ejemplos de artistas o diseñadores que han desarrollado piezas en las que confluyen el arte

y la funcionalidad, pero no existen de igual modo ejemplos de experimentación con estudiantes en centros educativos universitarios que aborde este caso. Detectada la oportunidad de un área de estudio es por el que se desarrolla la experiencia que aquí se expone cuyos resultados pueden ser de interés para comprobar desde un modo práctico, hasta qué punto los estudiantes de los grados en Bellas Artes y en Diseño pueden integrar fácilmente la conjunción de funcionalidad y arte.

La investigación pretende averiguar de un modo práctico, si es posible materializar una pieza escultórica que además sea funcional. Para ello se plantea una actividad a estudiantes del grado en Bellas Artes y del grado en Diseño, que, en ambos casos tienen conocimientos de un aspecto de la elaboración de la pieza que se les solicita, es decir, la parte artística o la parte funcional, pero no de ambas y menos simultáneamente.

Para un caso de estudio como este, hemos visto necesario exponer los antecedentes existentes con relación al tema, para conocer la situación actual en función de la evolución que ha sufrido, por este motivo la metodología diseñada comienza con una revisión de fuentes bibliográficas que permita dar una visión general para comprender y plantear la actividad, ya que como se ha indicado previamente no se trata esta de una investigación conceptual sino de carácter práctico. Para ello, se imparten dos charlas teóricas a los participantes con relación a las intervenciones artísticas en elementos funcionales, y una práctica sobre la aplicación de los revestimientos que deben utilizar, aunque podrán usarlos en sus ejercicios con total libertad.

Desde este enfoque, se pretende plantear una formación a través de la experimentación, apoyando la autonomía de los estudiantes para su desarrollo mientras adquieren herramientas procedimentales y conceptuales para desarrollar una propuesta artística y funcional. Así, tras ver los resultados se comprueba la viabilidad de aplicar la transversalidad entre estudiantes de distintos grados para aumentar sus habilidades, complementando la oferta académica existente. También, algo fundamental en este estudio, es demostrar que las nuevas generaciones de alumnos de los grados de Bellas Artes y de Diseño de un modo natural ya tienen asumido la mezcla entre disciplinas como parte de su formación y futuro trabajo, por lo que serán capaces de asumir el reto y superarlo satisfactoriamente.

Lo que, en ningún caso, se busca es ahondar en la controversia tantas veces discutida de la relación entre arte y diseño, sino justamente lo contrario, que es, ponerse a trabajar en una pieza que aúne la practicidad y el valor artístico. No es aspiración de esta investigación plantear una teoría que termine con la frontera conceptual entre arte y funcionalidad.

2. Antecedentes

Resulta inabordable confrontar en profundidad todas las definiciones de arte y de diseño, además de no ser el propósito de esta investigación, pero si es necesario recurrir a algunas nociones para buscar las similitudes y puntos en común de ambas disciplinas. “Las definiciones de arte varían a través del tiempo, la cultura y la subjetividad, luego, cada movimiento, estilo y corriente artística define el arte desde su propia trinchera” (Tobin, 2018, p. 11)

La Real Academia Española en su segunda acepción define el arte como “Manifestación de la actividad humana mediante la cual se interpreta lo real o se plasma lo imaginado con recursos plásticos, lingüísticos o sonoros”. (RAE, s.f.). Históricamente el arte se ha entendido como una expresión libre del artista, aunque en algunas ocasiones puede que se realice bajo una solicitud específica, en la que satisface su necesidad de plasmar sentimientos, frustraciones, humor y cualquier otra expresión posible (Tobin, 2018, p. 11). Para Zimmermann (2003), desde su punto de vista reduccionista respecto al arte lo considera un acto de creación que surge de la inspiración sin intención, a diferencia del diseño que se plantea en su concepción con una intencionalidad.

La definición de diseño al igual que hemos indicado para el arte ha variado a lo largo del tiempo. Para Tobin (2018) el diseño puede mostrar la sensibilidad del diseñador, pero en ningún caso debe interferir en la función. El valor estético de un objeto no es lo que define que sea arte o diseño, ya que ambas disciplinas se valen de la estética. De este modo para Chaves (2003) la estética al no ser patrimonio exclusivo del arte sería un punto de afinidad con el diseño. “la estética es utilizada por el diseño como herramienta seductora que capta la atención del consumidor apuntando no sólo a sus necesidades prácticas, sino a las necesidades emocionales” (Petit-Laurent, 2017, p.164)

Un diseño puede tener una gran expresividad, pero nunca es la finalidad para la que se diseña. Si bien arte y diseño pueden ser igualmente expresivos y requieren de creatividad, la diferencia entre ambos es la funcionalidad del diseño frente a la función buscada en el arte.

Zaragozá (2010) acuña el término “coimplicación” con relación a la síntesis necesaria en el diseño desde su fase proyectual entre función y forma con la clara intencionalidad de ofrecer un producto final a un consumidor tras su producción no artesanal (artístico) sino industrial (diseño). En este caso Zaragozá traza la línea divisoria entre arte y diseño en la intencionalidad de producir en serie a través de un proceso industrial, no artesanal.

Es el proceso mismo de desarrollo proyectual de un diseño lo que junto con la producción seriada lo que para Finol (2004) supone la diferencia entre diseño y arte “Es para la reproducción en serie de una obra de arte que el artista, a veces, se vuelve diseñador. No se trata, por supuesto, de afirmar que el pintor no planifica o bosqueja la obra que va a ejecutar. Sino que, ciertamente, el diseño, cuantitativa y cualitativamente, va mucho más allá de la simple planificación de la obra”.

Se demuestra que el hecho de la fabricación artesanal es una característica diferenciadora entre arte y diseño, pero existen cada vez más diseños que caminan sobre esa delgada línea y son diseñados para que

sean producidos de modo artesanal, aunque con unos procesos estandarizados y repetitivos para obtener objetos semejantes. Este es el caso de la empresa Luziferlamps S. L. galardonada en la edición 2020 con el Premio Nacional de Diseño e Innovación modalidad Empresas que se autodefine en su web como “En LZF combinamos los conocimientos tradicionales, hechos a mano por expertos artesanos, con la tecnología y la innovación” (LZF, s.f.).

Para Munari la división entre arte y diseño es clara, y los intentos de diseñar por los artistas se convierten en “proyectos de objetos de uso elaborados con mucha fantasía y ninguna técnica” (2019, p. 8). El diseñador presenta una ventaja en la ideación de piezas funcionales con valor artístico ya que en su práctica profesional se vale de la creatividad y el lenguaje visual para expresarse ya desde el planteamiento de origen cuando diseña pensando en cumplir una función, mientras que los artistas no plantean sus proyectos de igual manera. “La diferencia entre arte y diseño no radica exclusivamente en el nivel de importancia que tienen en ellos las cualidades estéticas o las cualidades funcionalistas, sino en que ese predominio de una u otra cualidad está dado por los valores que dan origen al objeto”. (Petit-Laurent, 2017, p.157). Este hecho de partida no quita para que existan ejemplos de obras de arte funcionalistas creadas por artistas, pero son el resultado de limitar su creatividad. “Artistas capaces de realizar un buen diseño son menos frecuentes, dado que no se corresponde con la plena libertad de inicio, desarrollo y finalidad que caracterizan el arte”. (Garrido, 2010, p. 5)

Los orígenes del tema de estudio se remontan especialmente a la primera mitad del siglo XX, momento en el que el desarrollo industrial tiene un impacto muy significativo en el diseño, tal es así que se crea el Consejo de Diseño Industrial, en Gran Bretaña en 1944 con el objetivo de mejorar los diseños en la industria. Pero ya con anterioridad, en la revolución industrial durante la segunda mitad del siglo XVIII en Gran Bretaña trajeron consigo, junto a la aplicación de los avances científicos a la producción en masa de objetos en las primigenias fábricas inglesas, la aparición de un nuevo concepto, las llamadas artes decorativas, artes aplicadas o artes industriales, que aunaban aquellos objetos que con una carga y valor artístico resultaban útiles para cumplir una función, más allá de la contemplación y admiración de la belleza que generaban las Bellas Artes o artes mayores, definidas éstas según la clasificación originaria de Charles Batteux (1746) que indicaba cinco como las bellas artes: escultura, pintura, danza, música y poesía, a esta lista se añadirían a lo largo de la historia otras artes según los estudiosos y las épocas. En contraposición a estas bellas artes o artes mayores se encontraban las artes descriptas anteriormente calificadas como artes menores.

Antes de la Revolución Industrial estaban claramente diferenciados los trabajos de los artistas de los trabajos de los artesanos, mientras que el artesano es productor de diversos tipos de obras, el artista es productor de obras únicas (Tobin, 2018, p.11). Pero con la irrupción de la producción industrial se hizo necesaria la implicación de artistas y artesanos en los procesos de fabricación, en algunos casos en el diseño previo del producto, pero principalmente se reclamaba su oficio en los procesos de decoración y refinamiento de las piezas en las fases últimas de fabricación. En muchos casos era la mano del artista la que conseguía dar un mayor valor estético al objeto a base de una ornamentación, casi siempre historicista, que conseguía el propósito de resultar más atractivo para el público y por tanto aumentar su valor de venta. “La Revolución Industrial trajo el término diseño para denominar la actividad que permitiría mejorar la calidad de los objetos producidos por la industria, tanto en lo que concierne a la forma como a la funcionalidad de los mismos”. (Dantas, 2014, p. 53).

A partir del afianzamiento de la industria como motor de producción fueron surgiendo escuelas de diseño que intentaban aunar arte e industrialización y que se nutrieron como docentes, en su mayoría, por artistas reconvertidos a diseñadores, que comprendieron que el arte y la industria debían entenderse y complementarse como las dos caras de una misma moneda, buscando una síntesis entre ambas. Por esta razón, uno de los propósitos de esta investigación consistirá en ahondar junto a los estudiantes, nuevas metodologías creativas que usen técnicas, materiales y procedimientos que sean válidos para el desarrollo de propuestas que unifiquen los valores propios de dos o varias disciplinas creativas, pero con un mismo propósito.

La escuela Bauhaus y el Vkhutemas son dos ejemplos y exponentes de estas escuelas de diseño surgidas en Europa desde finales del siglo XIX al siglo XX. “El Vkhutemas y la Bauhaus, nacieron con poca diferencia en el tiempo y plantearon objetivos similares: fusión del arte con la artesanía, participación de los artistas en los trabajos de diseño, creación de talleres de producción”. (Caló, 2015, p. 65)

La finalidad del diseño como parte del proceso de fabricación, tal y como se plantea en las escuelas mencionadas, está claramente definida, pero qué ocurre con el arte, en el que no está definido ni marcado cuáles son sus verdaderos fines como ocurre con el diseño que si tiene intenciones claras en cuanto a que el objeto creado debe cumplir la función para la que está destinado. La obra artística es principalmente formal cuya función primordial es la de ejercer una atracción sensorial independientemente de su funcionalidad. Por el contrario, el diseño se caracteriza por el valor funcional y utilitario del objeto creado. De esta relación aparentemente opuesta y difícilmente combinable vamos a tratar de desgranar y justificar una visión que desde William Morris, Ruskin o Joshua Reynolds se ha debatido y tratado de entender de modo objetivo y global. Para Maldonado (2002, p. 108) el arquitecto y diseñador Peter Behrens, fundador de la *Deutscher Werkbund* junto a Mathesius y otros, y maestro de personajes relevantes como Walter Gropius, Adolf Meyer, Ludwig Mies van der Rohe y Le Corbusier, prevé un futuro donde será necesaria la colaboración estrecha entre el artista y el diseñador de productos, estando ambos al mismo nivel y sin prevalencia de uno sobre otro.



Figura 1. Lámparas Akari de Noguchi.
(Fuente: Noguchi, I. (1986). Isamu Noguchi, space of Akari & Stone. Chronicle books)

Un caso significativo para comprender este planteamiento es el de Isamu Noguchi, cuya capacidad creativa no tuvo límites, ya que además de trabajar especialmente en el terreno de la escultura, en el cual se centra su mayor obra, también se desarrolló en el interiorismo, la arquitectura y el diseño de mobiliario, además en el plano más plástico, con la pintura y la cerámica, también centró parte de su labor creativa. Su carrera se definió mediante la experimentación y el aprendizaje constante. Así podemos hablar de Isamu Noguchi, como un escultor que piensa como un diseñador o un diseñador que crea como un escultor. Creaciones como sus *Akari Light Sculptures* 1951 o la mesa escultórica *Coffe table* 1947, son una buena muestra para desarticular la idea generalizada de que lo artístico y lo funcional son elementos divergentes que se limitan mutuamente en los procesos creativos. Con respecto a las *Akari* (Fig. 1), escribió: "Cada lámpara es esencialmente un par de esculturas, presentando una imagen al ser iluminada y otra al reflejar la luz natural". (Noguchi, 1994, p.19). Desde esta premisa, el arte lo trataremos como refuerzo de lo funcional y el objeto práctico como soporte y contenedor de la obra artística, incluso como aspectos inseparables que permiten generar obras con valor propio para el que no sea necesario la definición de arte o diseño.

Por ello, algo que nos interesa en este estudio del objeto creado, es entender los resultados que se producen cuando se unen y fusionan estas dos vías de creación. Para ponerlo en contexto, nos podemos remontar 40.000 años atrás, cuando se diseñó y creó el bifaz que fue el primer símbolo convertido en útil de trabajo. Esta era una herramienta multiuso, a la vez que la primera talla en piedra, que permitía desarrollar labores de caza indispensables para la supervivencia, a su vez quedó cargada de valores metafísicos. Quien tenía la capacidad de diseñar y realizar una herramienta eficaz, ascendía en su valor y consideración en su posición social. Por lo tanto, la forma del bifaz no es únicamente funcional, posee una estética que recuerda en su simetría a muchas de las formas presentes en la naturaleza: el sol, la luna, las montañas. Por ello, todo diseño y creación de una herramienta, como el de este caso, es un objeto trascendente en el sentido de que va más allá de su existencia física, porque, manejado por un agente animal, humano o robot, produce una modificación en otro objeto, transformándolo desde su función inicial convirtiéndolo en un objeto que da sentido a una etapa de la evolución humana.

La herramienta física engendra lo contrario de sí misma en lo que toca, así la forma simétrica como es el caso del bifaz se reproduce como un símbolo en la mente y recordará todo lo que es simétrico y bueno. Esto es comparable a lo que sucede al apilar los taburetes que hemos utilizado como elemento básico para el desarrollo de la actividad, que forman un tótem con una clara composición escultórica (Fig. 2) y que trasciende a la necesidad funcional del objeto. Esto es lo que define una obra de arte, su capacidad de ayudarnos a imaginar, a ponernos en una situación enriquecida. Así podemos ver como la relación del diseño y lo puramente funcional, no está separado del valor artístico, sino todo lo contrario. Para Marchán (1996, p. 185) "que el mundo del arte y el universo de la técnica, la tecnología y la ciencia no sean antagónicos, sino que, en virtud de sus fundamentos funcionales y estructurales, sean reconocidos como dos manifestaciones de una misma racionalidad: la científicotécnica". No solo, no se trata de aspectos opuestos que no pueden estar juntos, sino que, tal y como señala Lodder con relación a las escuelas europeas de arte y diseño del siglo XX, debían estar condensados en una unidad completa y compleja: "El artista-constructor tenía que reunir en una sola persona y en grado casi sobrehumano las aptitudes profesionales del artista dotado y del experto director tecnológico. Este ideal sólo podía ser el producto de un aprendizaje profesional totalmente nuevo". (Lodder, 1988, p. 109).



Figura 2. Tótems alumnos.
(Fuente: Fotografía de los autores)

Para alcanzar la conjunción de arte y función en el modus operandi de un artista-constructor, si continuamos con la nomenclatura que nos facilita Lodder, se pueden seguir dos caminos: bien a través de la experimentación directa en ambos campos, el artístico y el del diseño, o bien, por la formación académica, no siendo incompatible tomar un camino u otro sino al contrario, recurrir a los dos: el aprendizaje reglado académicamente y la aplicación e investigación práctica. Un ejemplo de artista-constructor formado académicamente en un campo, el artístico, y que se sirvió de esa formación a nivel profesional en otro campo, específicamente en el diseño industrial, sería el estadounidense Robert Davol Budlong, siendo “uno de los ejemplos más claros de la conexión entre diseñador industrial y artista pues antes que diseñador industrial fue licenciado en Bellas Artes lo que le hizo cargar sus creaciones de un alto componente estético”. (Martínez-Montiel, 2021, p. 993). Pero este planteamiento idílico de arte y función conviviendo plácidamente, como no puede ser de otra manera también tiene detractores. Baste como ejemplo las palabras de Bonsiepe en relación a lo que denomina “diseño-arte” que lo identifica como un acercamiento del diseño al arte, en su vertiente más mercantilista, o más bien al interés del mundo del arte en contar con más piezas con las que comerciar: “El ‘diseño-arte’ encuentra su afinidad con los intereses de curadores que buscan nuevas temáticas para exposiciones, que van más allá de la tipología establecida en forma de cuadros, esculturas, instalaciones y artes digitales”. (Bonsiepe, 2012, p. 32)

Desde el convencimiento de la necesidad de la formación y la práctica se planteó la actividad que se expone en el presente artículo que se apoya tanto en los conocimientos académicos adquiridos en su formación en la universidad por los alumnos participantes, como en la experimentación directa que les facilita la propia actividad.

3. De la idea a la práctica

La actividad que se planteó en la universidad a los estudiantes de los grados creativos, Bellas Artes y Diseño, buscaba como finalidad mostrar la viabilidad de fusionar el arte con la funcionalidad, dando como resultado una pieza escultórica que sin menosprecio de su valor artístico pudiera ser completamente funcional como pieza de mobiliario. Para que resultase más viable la realización de la actividad y los estudiantes participantes trabajasen con un mismo propósito se impuso una serie de condicionantes que permitían acotar y delimitar los límites de la actividad de modo que fuesen comparables los distintos trabajos resultantes.

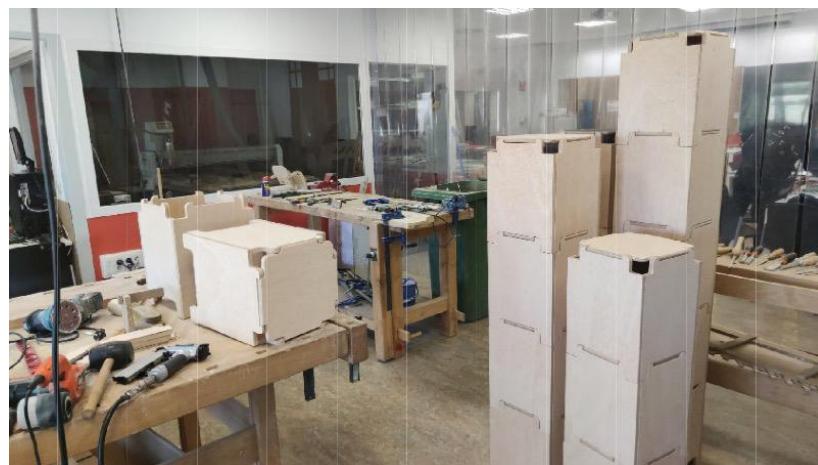


Figura 3. Taburetes diseñados y realizados para la actividad.
(Fuente: Fotografía de los autores)

Todos los estudiantes debían partir de un mismo objeto funcional, un taburete muy simple de madera contrachapada (Fig. 3) que por su forma permitía ser apilado sobre otro, de modo que se pudieran crear, por distintas combinaciones unos tótems que se materializan en la creación artística por superposición, literalmente, de unas piezas artísticas individuales que en este caso son también objetos funcionales. Sobre estos taburetes podrían intervenir artísticamente de la manera que quisieran, pero sin menoscabo de su funcionalidad. (Fig. 4)

Cada estudiante planteó un discurso narrativo para su intervención libremente lo que dio lugar a resultados muy distintos y personales. No es uno de los objetivos de esta experimentación entrar en valoraciones sobre el concepto que apoya las piezas finales de cada estudiante, ya que se aleja de la finalidad de la investigación. A partir de este enfoque hemos querido explorar con recursos distintos sus propias propuestas, que, aunque condicionadas por las propias características del material, abre nuevas opciones creativas. Lo realmente objetivo es que este planteamiento permite ir más allá de los soportes convencionales. Se trata de un ejemplo típico de actuación de un artista sobre un objeto de producción artesanal o industrial para aportar un valor artístico, como por ejemplo las pinturas de Picasso o Chagall sobre cerámica, entre muchos otros, que suponen un claro ejemplo de hibridación entre dos disciplinas.

Los materiales y la forma de los taburetes de partida sobre los que debían actuar los estudiantes estaban condicionados, a recurrir a materiales simples, económicos y fáciles de manipular, y, por otro lado, su geometría debía ser tal que los taburetes tuviesen la mayor superficie posible para ser intervenida, como si de un lienzo en blanco se tratara, y que pudiesen apilarse unos sobre otros de modo que el conjunto fuese estable y diese un aspecto monolítico. La creación de tótems por combinación de piezas individuales, en este caso los taburetes, resultó ser una acertada solución plástica para acentuar el carácter escultórico de las piezas funcionales. No únicamente la intervención sobre las superficies que quedan visibles en los taburetes aporta valor artístico a la pieza funcional, también se puede obtener este valor por el simple hecho de ubicar las piezas de un modo tal que adquieran una configuración espacial que aporte un carácter monumental al crecer verticalmente modificando tanto dimensiones como proporciones del taburete individual.



Figura 4. Aplicación revestimiento en taburete.
(Fuente: Fotografía de los autores)

Un caso significativo, que ayudó a comprender y poner en contexto esta idea, es el proyecto denominado *Veleta o Weathervane* (Fig. 5) realizado por el artista Jaime Molina en el año 2019, cuyo aspecto formal es un tótem revestido mediante la técnica del mosaico, que nos recuerda a las conocidas arquitecturas de Antonio Gaudí.



Figura 5: Weathervane de Jaime Molina.
(Fuente: <https://denverpublicart.org/public-arts/la-veleta-the-weathervane/>)

Este proyecto que nos recuerda por su composición a la idea sobre la que nosotros trabajamos en nuestra actividad, fue encargado por el Programa de Arte Público de la Ciudad de Denver y el artista Jaime Molina y el estudio Tres Birds colaboraron para diseñar, construir e instalar el tótem de aproximadamente 11 metros de altura ubicado en *Barnum Park*, de la ciudad de Denver, Colorado. A partir de dar a conocer este proyecto a los estudiantes de la actividad, una de las participantes, se animó a desarrollar una propuesta similar tanto conceptualmente como a nivel estético al proyecto de Jaime Molina, pero desde la tradición cultural mexicana, lugar de origen de la estudiante. Concretamente utilizó La Catrina, uno de los personajes pertenecientes a la cultura mexicana más significativos, ya que junto a las calaveras son dos grandes iconos dentro de la cultura mexicana. Para la elaboración de su propuesta, utilizó recortes de madera para dar volumen a las formas, a las que posteriormente aplicó el recubrimiento cerámico, al que añadió pigmentos para proporcionar un colorido propio de los personajes a los que hace referencia su diseño (Fig. 6). Este hallazgo fue una sorpresa, ya que no esperábamos que el material respondiera tan positivamente desde una cualidad cromática tan viva y luminosa. Este ejemplo, nos hizo ver las virtudes de aplicar color en las composiciones, ya que en principio puede parecer que un recubrimiento cerámico tiene limitada esta cualidad. Aunque con otra temática, también podemos encontrar conexiones con la obra de la artista Niki de Saint Phalle (1930-2002), que desarrolló su obra como escultora, pintora, faceta que para nuestro caso nos interesa especialmente, pero que también fue grabadora, realizó performances incluso grabó cine experimental y se la reconoce en general por sus obras más alegres y coloristas, aunque su obra también presenta un aspecto oscuro, violento, radical, de compromiso sociopolítico y feminista, pero que como punto en común con los artistas mencionados es el uso de un revestimiento, en este desde la técnica del mosaico.



Figura 6: Taburete intervenido con influencias de la tradición cultural mexicana
(Procedencia: Fotografía de los autores)

Estos casos que utilizamos como ejemplo para ilustrar los objetivos de la actividad fueron muy útiles para los estudiantes, ya que, inicialmente, cuando se planteó la actividad no tenían conocimiento de propuestas artísticas y autores que tuvieran un enfoque similar al que se les planteó en este caso.

Lo cierto es que el uso del recubrimiento cerámico, por un lado, supuso un camino lleno de nuevas posibilidades, pero esto también condiciona algunas ideas y planteamientos en los que una técnica como el mosaico, que también es un revestimiento, no fuera una opción viable por las propias características del material que seleccionamos para el desarrollo de la investigación. Razones como esta nos van a permitir, desde la observación de los resultados de esta experiencia, defender la idea de que en la solución de problemas prácticos contando con las técnicas procedimientos y necesidades de la sociedad actual están presentes las condiciones y oportunidades necesarias para dar sentido a una nueva tradición de diseño que a su vez puede dar lugar a la creación también de obras que tengan valores artísticos inseparables a la funcionalidad.

La actividad consistía, entre otras cosas, en sacar partido de la aplicación de revestimientos de base cementosa de uso en la construcción para que los estudiantes pudieran aplicarlos de forma creativa, más allá del modo habitual para el que han sido creados, de forma que a la vez que experimentan con un nuevo producto los estudiantes, y todos en condiciones similares, diseñen rienda suelta a su creatividad siempre dentro de los límites que permitan que siga siendo funcional cada taburete individualmente como mobiliario, y que pudieran apilarse unos sobre otros para que con distintas combinaciones se creen diferentes figuras escultóricas, tótems, que por las características de los revestimientos cementosos utilizados permiten situarse a la intemperie.

4. Enfoques de la experimentación

La iniciativa se planteó a los estudiantes como una oportunidad y un reto para experimentar con un producto fuera de los habitualmente utilizados y enseñados en la universidad, de modo que fuese la excusa para trasladar un revestimiento constructivo a una aplicación artística en un objeto funcional. Evidentemente, las pretensiones de crear una obra de alta calidad artística no era el objetivo, ya que trabajamos con estudiantes y lo principal es que aceptaran el desafío, y desde sus enfoques individuales plantearan distintas intervenciones sobre los taburetes. En este punto es necesario indicar que los estudiantes no trabajaban con una idea final de tótem, sabían que sus taburetes debían ser funcionales por separado y que debían poder apilarse, pero no en qué disposición se colocarían en los tótems que se creasen, de este modo quedaba abierto el resultado y las distintas combinaciones permitían múltiples piezas escultóricas finales.

Todos los estudiantes decidieron utilizar los revestimientos no como un acabado liso, a semejanza de una pintura, sino que experimentaron buscando una mayor expresión a base de crear volúmenes. Esto permitió una variedad interesante de diferentes modos de aplicar un mismo material, que, se ajustó a la propuesta individual de cada participante. Así se pudo comprobar, como desde el uso personal del color, la aplicación de diferentes texturas, superficies y elementos, se generaron piezas muy variadas a nivel artístico (Fig. 7)

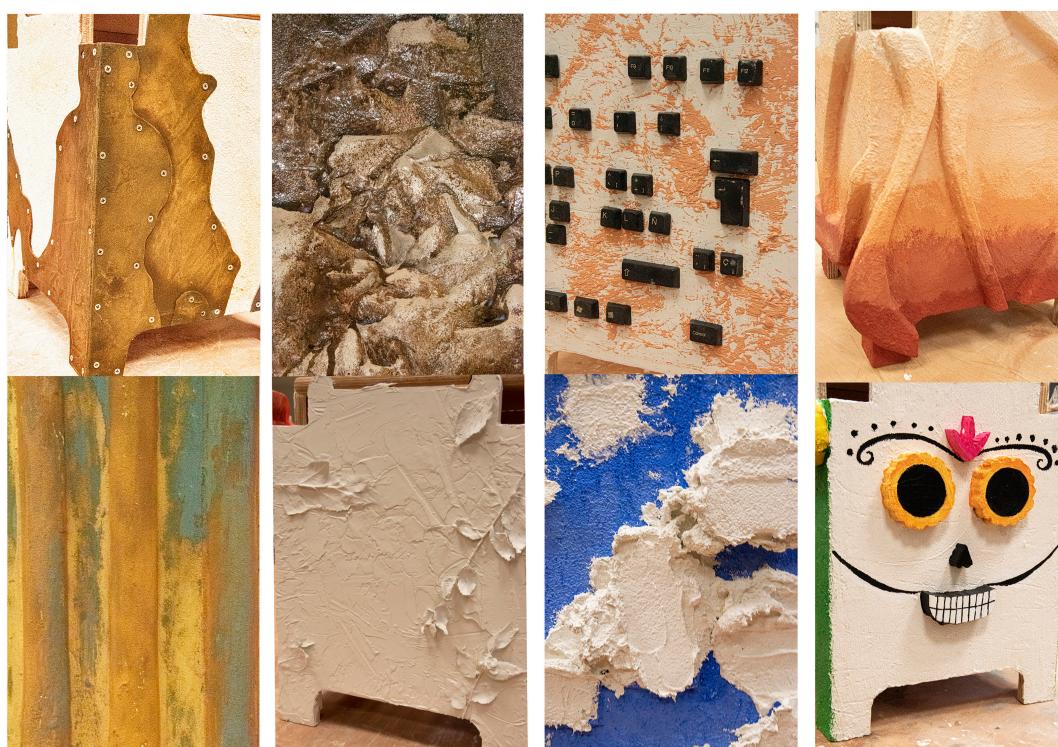


Figura 7: Aplicación de texturas en los taburetes.
(Fuente: Fotografía de los autores)

Las intervenciones realizadas por los estudiantes se pueden dividir en dos tipos, en función de cómo decidieron implementar relieves y texturas a los taburetes. Por un lado, aquellos que añadieron relieve a los taburetes por adición de otros elementos como trozos de madera, o de aislamiento rígido de porexpan a los que daban una forma previamente a su colocación en el taburete, o aquellos que una vez añadidos eran tallados directamente en el taburete. De entre estos estudiantes caben destacar dos intervenciones que añadieron piezas de plástico con una forma ya conformada, bien creadas exprofeso mediante impresión 3D, o piezas de un teclado desmontado. Y, por otro lado, hubo estudiantes que recurrieron a generar los relieves a base de añadir mayor carga de áridos a los revestimientos, consiguiendo unas texturas con menor volumen, pero muy orgánicas. En este punto, nos encontramos con uno de los principales retos, que no es más que tratar de que los estudiantes con perfil puramente artístico pudieran plantear la actividad con la actitud más propia de los diseñadores y que por otro lado los participantes con un perfil de diseñadores pudieran abrir una mirada nueva con un enfoque más artístico de sus propuestas. Algo que a priori puede entenderse como un conflicto metodológico, para nosotros es el punto de partida más significativo de la experimentación que proponemos con esta actividad. Nuestro papel fundamental era el de, por un lado, potenciar un equilibrio entre las dos, dejar que la parte creativa no fuera un lastre para que la parte funcional del objeto se quedará en un segundo plano y que la necesidad de que las piezas creadas cubran una función como pieza de mobiliario que está concebida para cumplir una función práctica. Para estos casos, fue un ejemplo muy significativo de propuesta creativa de experimentación con revestimientos inusuales fuera de su contexto utilizar la obra del artista de Miquel Barceló, realizada en la *Capilla del Santísimo de la catedral de Palma de Mallorca* (Fig. 9), que es un conjunto singular por su carácter, concepción, aspectos plásticos, ubicación y complejidad técnica. Se trata de una obra contemporánea, realizada en terracota por el artista mallorquín Miquel Barceló, a la que el propio autor consideró una nueva manera de pintar, ya que, recubre por completo, a modo de piel superpuesta, la capilla absidial de estilo gótico levantada en el siglo XIV en el lado de la Epístola, antes capilla de San Pedro. La incorporación al templo catedralicio de esta obra, que aglutina pintura y escultura a través de un tratamiento cerámico (Fig. 8), se produjo entre los años 2001 y 2006.

Hemos considerado este caso, como un ejemplo significativo y un referente para esta investigación, ya que se trata de la obra de un pintor que sale del lienzo como soporte habitual para realizar sus pinturas. El artista estuvo dos años experimentando en el taller del ceramista Vicenzo Santoriello para la creación de esta obra, y según el propio Barceló, necesitó trabajar con un ceramista especializado que se buscara las estrategias para hacer piezas de dimensiones muy variadas. (Barreiro, 2014).

Ni que decir tiene, que, para nuestro caso de estudio, es un tema de interés para la investigación, en la que una de las principales motivaciones, son las de indagar en la hibridación de disciplinas que en principio pueden considerarse espacios separados, pero que pueden combinarse y retroalimentarse mutuamente, si la mirada del espectador está lo suficientemente educada como para entender y aceptar la validez del resultado final del conjunto.

Partiendo de este ejemplo, una de las participantes desarrolló una propuesta para la intervención de su pieza (Fig. 9), con el uso del recubrimiento cementoso, de forma similar a como Barceló lo hizo en su mural, aunque en ese caso se hiciera en terracota y no con un recubrimiento cementoso.



Figura 8. Capilla de la catedral de Mallorca por Miquel Barceló.
(Fuente: <https://perdidoenmallorca.com>)



Figura 9. Taburete intervenido.
(Fuente: Fotografía de los autores)

Evidentemente, no podemos equiparar los resultados obtenidos mediante el uso de un material u otro, porque de ser así, ya estaríamos incurriendo en un error de base, ya que cada material, posee sus propias cualidades inimitables, razón por la que, a la estudiante, se le orientó para que el ejemplo fuera un punto de partida, para la elaboración de su propia idea. Lo cierto es que, inicialmente se encontró con dificultades para mantener el equilibrio entre plasmar su idea y mantener la funcionalidad del objeto, ya que, previamente, elaboró un alto relieve, que no se mantenía firme, debido a que el material es flexible y se deformaba antes del secado por el peso de los elementos que añadía y pegaba sobre la superficie tratada. Además, comprobó que, un alto relieve sobre el objeto complicaba el uso del taburete y como hemos planteado desde el principio, uno de los requisitos era mantener el equilibrio entre arte y funcionalidad. Finalmente, aplicó elementos de menor tamaño en bajo relieve, y consiguió así lo que buscaba inicialmente.

Lo llamativo, es que este recubrimiento por su particularidades y características plásticas permitió a la estudiante modelar un bajo relieve, policromar posteriormente y barnizar finalmente que permitieron dotar al objeto intervenido de un valor artístico sin alterar la funcionalidad de este. La pieza de la (Fig. 9). sirve como un ejemplo de cómo un material que en origen está destinado a proyectos de arquitectura y diseño de interiores, ha servido para dotar de un valor expresivo a un objeto que como vimos desde el inicio de la investigación, por su valor funcional, era como un lienzo en blanco, al que conseguimos añadir un valor artístico personal sin alterar su valor funcional.

5. Conclusiones

La actividad resultó muy enriquecedora ya que supuso desde una perspectiva directa, la comprensión de que es posible la coexistencia entre arte y funcionalidad en un objeto sin que una disciplina y otra se limiten mutuamente, sino todo lo contrario. Los alumnos fueron capaces de aunar sin detrimento de una sobre otra, la función y la estética. A pesar de que en un primer momento los participantes se mostraron inseguros, dado que era un terreno novedoso para ellos, al ir avanzando en la actividad e ir descubriendo las posibilidades que la propuesta planteada les ofrecía, fueron adoptando una actitud abierta y permeable que evolucionó en un conjunto de piezas que reflejan los objetivos planteados en la investigación. El principal motivo por el que se planteó esta actividad, y se desarrolló en un entorno académico desde la universidad, enfocada a estudiantes de los grados en Bellas Artes y Diseño, es porque estamos seguros de que les ayudará a su futuro desarrollo profesional, que consideramos se encuentra muy relacionado con este tipo de metodologías y didácticas.

Sin lugar a duda, conseguimos uno de los principales objetivos, que no es otro que, poner en marcha metodologías que permitan eliminar barreras que se instalan en prejuicios, y que nada tienen que ver con la realidad de los nuevos planteamientos, que, en las disciplinas artísticas y creativas se están desarrollando en la actualidad. Nos encontramos en un momento en el que hablar de artes decorativas, aplicadas, etc., nos recuerda a una etapa decimonónica que difícilmente se puede justificar desde el nuevo paradigma de los procesos de creación actual, dado que, la tendencia es la hibridación de áreas de conocimiento, y no hablamos solo de los relacionados con el ámbito creativo.

Tras la finalización de la actividad se les preguntó a los estudiantes que interviniieron cuáles habían sido sus experiencias y qué habían aprendido, y todos coincidieron en que había resultado un reto aunar la practicidad con la expresión artística. Lo que al principio de acometer la intervención artística en el taburete les había parecido una limitación casi insalvable y una restricción a su creatividad, enseguida entendieron que era el equivalente a cualquier otra limitación que siempre existe en una creación artística: espacial,

material, económica, temporal, etc., pero en este caso estaba motivada por una finalidad intrínseca de la pieza, su utilidad.

Los resultados de la actividad fueron mostrados en una exposición realizada en el campus de la universidad en la que los propios alumnos participantes hicieron las veces de anfitriones, y explicaron sus motivaciones y vivencias a los asistentes a la inauguración. Además, se editó e imprimió un pequeño catálogo que recoge los taburetes intervenidos junto con varias combinaciones de estos creando distintos tótems. (Fig. 10)



Figura 10. Taburetes finales.
(Fuente: Fotografía de los autores)

Si bien los resultados de la experimentación no constituyen unas pruebas irrefutables de la existencia de un arte funcional o un diseño artístico, sí son evidencias prácticas tras la experimentación de que los artistas y diseñadores que se están formando en la universidad son capaces de incorporar en una pieza escultórica la funcionalidad de un elemento de mobiliario sin que les perturbe para plantear y desarrollar su discurso artístico.

Referencias

- Barreiro, N. (directora), (2014, 21 de junio). Miquel Barceló en la catedral de Mallorca. (Capítulo de serie de televisión). Por Parés, J. y Vilanova, M. (productores), *La Mitad Invisible*. Rtve Radio Televisión Española
- Batteux, Ch. (1746). *Les Beaux-Arts réduits à un même principe*. Chez Durand, París
- Bonsiepe, G. (2012). Diseño y Crisis. *Materia Arquitectura*, (06), 26-33. Consultado de <http://www.materiaarquitectura.com/index.php/MA/article/view/238>
- Caló, J. (2015). Capítulo 3. Tradiciones y Rupturas en la concepción social del Diseño. *Vkhutemas, Bauhaus, HfG-Ulm y su difusión en Argentina*. En *La historia del diseño industrial reconsiderada*, pp. 56-75. Editorial de la Universidad de La Plata.
- Chaves, N. (2003). El diseño: ni arte ni parte. En Calvera, A. (Ed) *Arte ¿? Diseño* (pp. 119-138) Barcelona: Gustavo Gili.
- Dantas, D. (2014). Diseño centrado en el sujeto: Una visión holística del diseño rumbo a la responsabilidad social. En *Cuaderno 49 | Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, 51-61
- Finol, J. E. (2004). Arte y diseño: el impacto de las nuevas tecnologías. In *Arte y nuevas tecnologías: X Congreso de la Asociación Española de Semiótica* (pp. 420-430). Universidad de La Rioja.
- García, M. I. D. J. T. (2014). Investigación interdisciplinaria en las artes y el diseño. *Revista Arte & Diseño*, 12(1), 33-36.
- Garrido, S.G.(2010). Diseño como vanguardia del arte en nuestro tiempo. *Papeles de Cultura Contemporánea: Estética y Diseño. Revisiones en el marco de la cultura contemporánea*, (11).
- Lodder, C. (1988). *El Constructivismo Ruso*. Editorial Alianza.
- LZF (s.f.). Recuperado el 18 de junio 2023, de <https://lzf-lamps.com/es/about>
- Maldonado, T. (2002). *Técnica y cultura. El debate alemán entre Bismarck y Weimar*, Ediciones Infinito.
- Marchán, S. (1996). *La estética en la cultura moderna*. Alianza Forma.
- Martínez-Montiel, L. F. (2021). Robert Davol Budlong: El diseño industrial de radios y accesorios para el nuevo hogar /Robert Davol Budlong: the industrial design of radios and accessories for the new home. *Arte, Individuo y Sociedad*, 33(3), 975+. <https://link.gale.com/apps/doc/A667924854/IFME?u=anon~733644bc&sid=googleScholar&xid=1efaa519>
- Munari, B. (2019). *Artista y diseñador*. Editorial Gustavo Gili.
- Noguchi, I. (1994). *Isamu Noguchi*, catálogo de la exposición (Madrid, 1994). Fundación Juan March, Madrid

- Petit-Laurent, C. A., & Bargueño, E. (2017). Lo útil, lo inútil y la utilidad de lo inútil. El souvenir como objeto marginal entre Arte y Diseño. *Arte, individuo y sociedad*, 29 (1), 153-166.
- Real Academia Española. (s.f.). Arte. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 23 de octubre 2023, de <https://dle.rae.es/arte>
- Read, H. (1961.) *Arte e industria. Principios del diseño industrial*. Ediciones infinito
- Samanez, L. M. H. (2015). La evaluación formativa-colaborativa para la construcción del aprendizaje en los alumnos de arte y diseño. *Educación*, 24(46), 47-72.
- Tobin, M. D. C. A., & García, A. A. E. (2018). Arte y Diseño, semejanzas y diferencias. *Arte, entre paréntesis*, 11-14.
- Zaragozá, W. R. (2010). Arte y diseño: desde su diferencia interpretativa hasta su denominador común en el arte conceptual, a la luz de su enraizamiento en lo estético. *Azafea: Revista de Filosofía*, 12, 151-171.
- Zimmermann, Y. (2003). El arte es arte, el diseño es diseño. En Calvera, A. (Ed) *Arte ¿? Diseño* (pp. 57-73) Barcelona: Gustavo Gili.