

PALABRAS CLAVE

Diseño,
Modernismo,
Minimalismo,
Crítica

KEYWORDS

Design,
Modernism,
Minimalism,
Criticism

RECIBIDO

3 DE MAYO DE 2019

ACEPTADO

22 DE JULIO DE 2019



EL CONTENIDO DE ESTE ARTÍCULO
ESTÁ BAJO LICENCIA DE ACCESO
ABIERTO CC BY-NC-ND 2.5 AR

LA HISTORIA ESCONDIDA DE LOS OBJETOS, UNA MONSTRUOSIDAD OCULTA EN LA SIMPLEZA DEL DISEÑO MODERNISTA

*THE HIDDEN HISTORY OF OBJECTS, A
MONSTROSITY BEHIND THE SIMPLICITY OF
MODERNIST DESIGN*

> ANDREA CAROLINA CUENCA BOTERO

Universidad Pontificia Bolivariana
Facultad de Ingeniería Tíc
Ingeniería en Diseño de Entretenimiento Digital
Coordinadora Área de Diseño
Cátedra de Proyecto de Diseño 1 y 3

> CÓMO CITAR ESTE ARTÍCULO (NORMAS APA):

Cuenca Botero, A. C. (2019). La historia escondida de los objetos, una monstruosidad oculta en la simpleza del diseño modernista. *AREA*, 25(2), pp. 1-12.
https://www.area.fadu.uba.ar/wp-content/uploads/AREA2502/2502_cuenca-botero.pdf

RESUMEN

Si los objetos útiles influenciados por el movimiento moderno hablaran, ¿qué historia contarían?, ¿de qué manera podrían enmarcar su paso por las categorías como la *simplicidad* y la *funcionalidad*?

El presente es una invitación a transitar por estas preguntas a través de los textos que sustentaron la creación de objetos como el revólver *Navy* de Colt, la silla *CH24* de Hans Wegner, y el *iPhone* de J. Ives. En su lectura interpretativa se identificaron unos supuestos ideológicos excluyentes sobre los sujetos que resuelven la cultura material, más allá de las nociones modernistas. Estos adquieren un carácter monstruoso, en los términos de la *teratología*, al señalar la expresividad del papúa, las prácticas del tatuaje, el ornamento en el objeto útil y el erotismo abyecto en el artista como una *anormalidad cultural*. Al cierre, se problematiza la posibilidad del diseñador Latinoamericano y del Caribe para amistar esos imaginarios del movimiento moderno sustentados en una relación desigual con el otro; debido a su escaso reconocimiento de la pluralidad, las limitaciones de los modelos económicos y la poca comunicación con las formas no racionales del saber.

ABSTRACT

If the useful objects influenced by the modern movement spoke, what story would they tell?, in what way could they frame their passage through the categories such as simplicity and functionality?

The present is an invitation to travel through these questions through the texts that supported the creation of objects such as Colt's Navy revolver, the CH24 chair by Hans Wegner, and J. Ives's iPhone. In its interpretive reading, ideological suppositions were identified that exclude the subjects that solve the material culture, beyond the modernist notions. These acquire a monstrous character, in the terms of teratology, by limiting the expressivity of the papua, the practices of the tattoo, the ornament in the useful object and the abject eroticism in the artist as a cultural abnormality. At the closing, the difficulty of the Latin American and Caribbean designer to problematize those imaginaries of the modern movement sustained in an unequal relation with the other is problematized; due to its limited recognition of plurality, the limitations of economic models and the lack of communication with non-rational forms of knowledge.

> ACERCA DE LA AUTORA

ANDREA CAROLINA CUENCA BOTERO. Magíster en Diseño y Creación Interactiva. Especialista en Gestión de Proyectos. Diseñadora Industrial y Docente investigadora colombiana, enfocada en la práctica profesional al desarrollo y la enseñanza de la proyectación mediada por la exploración de los recursos digitales. Ha participado en la creación de juegos interactivos, emisoras públicas y universitarias en línea, editorial de reportajes multimedia y como webmaster de portales para ONG e instituciones.
✉ <andrea.cuenca@upb.edu.co>

Introducción

La monstruosidad escondida en los objetos útiles de influencia modernista es una forma de problematizar las dificultades de la práctica del diseño en Latinoamérica y el Caribe, cuyas causas no tienen un único origen ni son visibles a simple vista. Existen problemas en la disciplina que requieren una mirada amplia, como la identidad del diseño en los territorios, la conversación con saberes no modernos, el abordaje directo de la sexualidad en el mundo objetual o la viabilidad ambiental de la cultura material contemporánea.

Estos no se pueden plantear de la misma manera que los problemas de los métodos del diseño o la disertación de las dimensiones de la proyectación moderna; ya que requieren develar las capas de lo moral, lo político, lo social y lo cultural que subyacen al saber y la práctica tradicional de la disciplina.

Entonces tomaremos como punto de referencia al objeto útil de influencia modernista en el siglo XX, desde las nociones de *simplicidad* y *funcionalidad* que se les suele atribuir en los textos canónicos, para indagar los supuestos que han sustentado unas relaciones desiguales con el otro, con el saber, con el cuerpo y el objeto en la epistemología temprana del diseño. Para esto vamos a tener un momento de introducción temática y de metodología, uno de inmersión en los hechos históricos y, posteriormente, uno de análisis y crítica a la noción de *evolución cultural de los objetos útiles*. Al cierre, se considera si los supuestos presentados siguen alimentando el imaginario del diseño como resultado de la normalización de los objetos de influencia modernista, a la luz de un ejemplo de minimalismo contemporáneo: el modelo *iPhone* de la marca Apple. Se presentan de forma breve, unas prácticas del diseño latinoamericano que han salido del marco del movimiento moderno para pensar

la resolución de la cultura material, a saber el concepto de los objetos como *metáforas buenas para pensar y para usar* de Fernando Martín Juez (2002), y las investigaciones de corte crítico, elaboradas junto a la comunidad Wayú por las diseñadoras Gloria Stella Barrera Jurado y Ana Cielo Quiñonez Aguilar (2006).

Una sombrilla llamada *minimalismo*

El diseño logró una independencia del arte y de la arquitectura a principios del siglo XX, formalizando su saber y praxis de manera independiente en la proyectación de objetos útiles de diseño. No obstante, existen unos supuestos originados en la influencia modernista, provenientes de la arquitectura y el arte que parecen estar vigentes en las defensas funcionalistas, tradicionalistas y modernistas del diseño, también en las corrientes estilísticas que se han presentado dentro de una sombrilla reconocida en el lenguaje cotidiano como *minimalismo*; este es un uso por fuera de su contexto originario como vanguardia artística. Así lo evidencia la imagen de la tienda de mobiliario y objetos útiles Tugó (ver Figura 1). Como en la imagen, se suele decir que un diseño es bueno porque es minimalista, sin considerar que la simplicidad y funcionalidad que evoca puede ser el resultado de distintas intenciones; por ejemplo, puede emerger de un ejercicio racional de síntesis en la proyectación objetual, pero también de la ausencia de ornamento que



CONOCE MÁS
SOBRE NUESTRA

NUEVA TENDENCIA

PIURE

Entra a blog.tugo.co

RAZÓN 5 MINIMALISMO PURO

Piure demuestra que no se necesitan muchos elementos decorativos para crear ambientes agradables. El minimalismo llega con el uso de materiales muy finos y bien acabados, con colores unitonos, creando muebles lisos y rectos con estilo contemporáneo.



se ha sustituido para aplicar la abstracción geométrica como elemento compositivo, o como se suele operar en el comercio, puede obtenerse por una mera imitación estilística. Incluso, erróneamente, se podría pensar que lo simple y funcional es atributo del objeto útil en sí mismo, y no el resultado de un proceso de diseño orientado por una metodología particular. Ante la dificultad por establecer de dónde recibimos los diseñadores las ideas de esa gran sombra llamada *minimalismo*, surgió entre el 2014 y 2016 un espacio para investigar las historias del diseño en su influencia modernista.

La pregunta que motivó la investigación fue considerar el *minimalismo* como resultado de una forma de ver el mundo y no como cualidad del objeto diseñado. Para esto se debían reconstruir las historias del diseño que se entrelazaron en el siglo XX y XXI alrededor de la proyección de objetos útiles del movimiento moderno, lo cual requirió del ejercicio interpretativo sobre los textos originales de los primeros escritores del diseño y la elaboración previa de una matriz de categorías para el análisis.

Se problematizaron tres aspectos del diseño, el primero sobre los fundamentos teóricos de la disciplina en sus orígenes europeos documentados por historiadores del diseño como Penny Sparke en *Diseño y Cultura* (2010), Stephen Bayley y Terence Conran en *Diseño: inteligencia hecha materia* (2008) y en *Historia del Diseño en América Latina y el Caribe* (2008) de Gui Bonsiepe y Silvia Fernández. El segundo, sobre su inserción en Latinoamérica y el Caribe como parte del proyecto moderno que terminó dificultando la construcción de identidad, pues se basó en la negación de la otredad al limitar la singularidad, la pluralidad, lo femenino y lo local. El tercero abordó investigaciones recientes que señalan formas de salirle al paso a la falta de sentido de la inserción del diseño en los territorios no modernos, o las complicaciones del *diseño como agente modernizador* (Sparke, 2010).

Los resultados permitieron la identificación cronológica de los hechos, el entrelazamiento de las perspectivas, el estudio de los objetos diseñados en ciertos períodos, el contraste con el contexto

Figura 1

Minimalismo como tendencia comercial en Colombia y en el mercado global. "Minimalismo puro. Piure demuestra que no se necesitan muchos elementos decorativos para crear ambientes agradables. El minimalismo llega con el uso de materiales muy finos y bien acabados, con colores unitonos, creando muebles lisos y rectos con estilo contemporáneo". Fuente: detalle de página del catálogo de ©Muebles Tugó, 2018, sobre la tendencia *Piure*. Recuperado de https://issuu.com/tugo5/docs/tugo_oct_2018_01_10_18/8

latinoamericano y con los temas sensibles de la época; todos como fenómenos para su interpretación hermenéutica, gracias a la cual fue posible reconocer que existen unos supuestos excluyentes tras las nociones de simplicidad y funcionalismo que definieron la normalización del objeto útil, las negaciones a la otredad que convirtieron al diseñador en agente de modernización, así como de exclusión y violencia en contexto no europeos. El siguiente apartado procura exponer algunos de estos hallazgos elaborados en clave interpretativa y crítica, a la luz de la pregunta planteada sobre el sentido del diseño objetual al recibir unas formas de saber, de praxis y de identidad apropiadas desde el proyecto moderno.

La exclusión que se esconde en las ideas del movimiento modernista

Por medio de las recopilaciones históricas sobre el surgimiento y la independencia del diseño como disciplina, es posible abordar hechos significativos para sugerir que existen unos supuestos excluyentes del movimiento moderno, tomando varios textos canónicos como punto de partida.

El primero se presentó en Londres, a finales del siglo XIX; Augustus Pugin afirmó en la Exposición Universal de 1851 que los objetos adornados de fabricación serial como la tostadora *Sweetheart* de Landers, Frary & Clark, “estaban repletos de adornos vulgares e inapropiados” si se les compara con el revólver americano *Navy* de Samuel Colt (Bayley y Conran, 2008, p. 10). Pugin aportó a las bases del modernismo arquitectónico en la Inglaterra Victoriana, construyó catedrales neogóticas y los laterales del *Big Ben*.

En 1851 Pugin fue llamado como curador de la sala de las Obras Industriales en la Gran Exposición, en sus declaraciones acerca de lo inapropiado del adorno en los objetos útiles, destacó el revólver americano como ideal, ya que carecía de ornamentación en su producción industrial. El texto de producción del arma de fuego, referente literario en la

producción serial industrial, se titulaba *Sobre la aplicación de la mecanización en la manufactura de armas de fuego tambor de rotación* (Colt, 1855) e influyó en publicaciones posteriores sobre el diseño técnicamente orientado como el texto *La mecanización toma el mando* de Sigfried Giedion (1969).

Sin embargo, no es posible establecer de forma directa hasta qué punto la influencia de Pugin apalancó el comercio de estas armas (con más de 42 mil unidades vendidas en su país y 215 mil en Estados Unidos de América). Lo que es consistente en este pasaje de la historia del diseño, es la afirmación de la mecanización industrial enmarcada desde y para el desarrollo armamentista. Es labor para la investigación contemporánea en diseño establecer hasta qué punto, esta forma de concebir la mecanización, en la cultura material de influencia modernista asistió a la monopolización de la producción de armamento de los estados modernos, y en qué medida dicha estrategia terminó facilitando el ejercicio de control ciudadano, a través de la comercialización de la violencia.

Así empezó a elaborarse un constructo social, moral y político en el diseño, alrededor de la supuesta oposición entre la simpleza útil y el ornamento inútil. Un hecho que se concatena en los fundamentos del movimiento moderno con este presentado, es una publicación posterior en Estados Unidos: una reflexión sobre la mirada artística del edificio de rascacielos. Louis Sullivan (1896), arquitecto de la Escuela de Chicago, elaboró un discurso sobre subordinación entre la forma y la función al afirmar que “la forma siempre sigue a la función, y esta es la ley”. Esta frase acuñada en el texto “El rascacielos de oficinas, considerado

artísticamente”, designa la noción de simplicidad en el comportamiento de la naturaleza:

Ya sea el águila barredora en su vuelo, o la flor de manzana abierta, el caballo de batalla, el cisne alegre, el roble que se ramifica, la corriente sinuosa en su base, las nubes a la deriva, sobre todo el sol que corre, la forma siempre sigue la función, y esta es la ley (Sullivan, 1896, p. 408, traducción propia).

Este ordenamiento de lo natural en el movimiento moderno, crea los límites de lo normal y, por ende, de lo anormal. La forma como subordinación del orden funcional, cualquier inversión de esta fórmula será considerada una *anomalía*. Entrado el siglo XX, apareció un supuesto que enmarcó a la simplicidad y la utilidad, con la criminalización del ornamento y de los modos de ser no modernos bajo la noción de la “evolución cultural de los objetos”, se presenta en el ensayo publicado en 1908, por el arquitecto austriaco Adolf Loos, titulado *Ornamento y Delito* (Loos, 2011). Este nos permite imaginar el mundo en que ocurrieron los primeros intentos por una autonomía del diseño, también nos lleva al primer ocultamiento que yace sobre lo *amoral* en la producción no moderna de objetos útiles en una tribu Motu de Nueva Guinea (Papúa), así como en la práctica del tatuaje¹; también designó como *degenerados* a los artistas y las obras de arte del movimiento Secesionista como Gustav Klimt y Egon Schiele. En las primeras décadas del siglo XX la *simplicidad* y la *funcionalidad* se empezarán a nombrar bajo la noción de *Buen Diseño*. Este aparece como una forma de sintetizar la pregunta inicial de la exposición *Machine Art* en 1934: ¿qué es un Buen Diseño y cómo puede mejorar la vida cotidiana? (MoMA, 2019). En la siguiente versión, los objetos técnicos como las hélices de los aviones presentadas en el 34, fueron dando paso a 400 artículos de uso doméstico, objetos que encarnaban los ideales de los modernistas para el público norteamericano; el término fue recibido con entusiasmo y

desde entonces se acuñó en algunas corrientes del diseño. Este permitió exaltar las formas audaces y simples, así como la vinculación de la escultura abstracta moderna con el buen diseño.

Desde frascos de conservas hasta copas de cristal, desde rastrillos de plástico hasta lavavajillas automáticos. La mayoría de ellos tenían formas audaces, simples; había sacacorchos y perchas que podrían confundirse con la escultura abstracta moderna. El plástico de aspecto barato se disfrazó o se vistió, por ejemplo, al presionar los tejidos de tela de aspecto interesante en láminas de plástico. Los muebles parecían más sólidos que en años anteriores, con materiales más contrastantes, por ejemplo, latón y mármol, y maderas más caras (*Time*, 1953, Traducción propia).

Lo simple, lo abstracto, como expresión del buen diseño en los utensilios cotidianos fue el distintivo que se imprimió a la masificación de la cultura material propia del proyecto moderno apalancada por esta vertiente estética. Su continuidad se aseguró con una serie de curadurías lideradas por el arquitecto Phillip Johnson, director del departamento de diseño del MoMA y el fundador Alfred H. Barr hijo. La pareja, financiada por el Plan Marshall en la posguerra, tomó la bandera de la politización mercantil del diseño; o si se quiere, fueron “los principales agentes del buen diseño de Estados Unidos en el exterior” (Balaguer, 2019). Entonces, la simplicidad y la funcionalidad en la práctica del diseño, influenciado por el movimiento moderno no solo se formó bajo la lógica del desarrollo de un pensamiento sintético propio de la proyectación, como se creía al

1. “El papúa se hace tatuajes en la piel, en el bote que emplea, en los remos, en fin en todo lo que tiene a su alcance. No es un delincuente. El hombre moderno que se tatúa es un delincuente o un degenerado. Hay cárceles donde un 80% de los detenidos presentan tatuajes. Los tatuados que no están detenidos son criminales latentes o aristócratas degenerados. Si un tatuado muere en libertad, esto quiere decir, lo hace unos años antes de cometer un asesinato” (Loos, 2011, p. 1).

enmarcarse únicamente en los tratados de la abstracción geométrica en Vasili Kandisky (1996) o en Wucius Wong (1994). Se puede reconocer una capa cultural mediática y una capa industrial armamentista; ambas se vinculan con la emergencia de la noción del *buen diseño*, resultante no solo de la academia, sino de la afirmación del capitalismo gracias a la agencia del museo, que en la posguerra llevó a la mercantilización del diseño de objetos cotidianos como obras de arte útil, aprovechando la influencia del Plan Marshall². Así se devela un sentido político poco atribuido al proceso creativo del *buen diseño*. Esta forma de entender el mundo fue aproximando al utensilio, la mercancía, la obra de arte y la máquina dentro de la categoría de objeto de buen diseño.

En 1953 se presentó un hecho clave para el diseño. En este año se materializó la convicción sobre la práctica del buen diseño en la observancia de un decálogo de criterios para hacer objetos útiles, bellos, mercancías, obras de arte, establecido por Dieter Rams y la compañía Braun. Este es un conjunto de restricciones para la normalización del objeto diseñado en la simpleza útil, discreta y moderna. Rams y su decálogo han sido la inspiración para muchas escuelas de diseño actuales, y también para los referentes de las industrias contemporáneas como lo presenta el diseñador del *iPod* e *iPhone*, Jonathan Ives, en el documental *Objectified* (Hustwit, 2009).

El ocultamiento cultural de la simplicidad del buen diseño

Cada hecho referenciado ha sido una capa superpuesta sobre otra para elevar el valor social y económico del objeto diseñado bajo la influencia modernista que funcionó también como un ocultamiento cultural. Este en particular no hace referencia al señalado por Otl Aicher en su crítica al lugar de lo bello como fachada en el objeto, en su texto *El mundo como proyecto* (1994), a lo paradójico del racionalismo del proyecto moderno presentado en *Diseñar para el mundo real* (Papanek, 1970) o a la ausencia de lo femenino en el nacimiento del diseño, en *Mujeres de la Bauhaus* (Müller, 2009). Se trata de un ocultamiento sobre el lugar del sujeto no moderno dentro

del diseño, como el artesano (Grisales Vargas, 2015; Sennett, 2009) que con su práctica de creación de objetos útiles adornados, erotizantes, ociosos, o singulares cuestiona la creencia en la normalización que el modernismo propone en la simplicidad útil, la funcionalidad subordinante y el uso del buen diseño como categoría unívoca para dar identidad al objeto industrial, la obra de arte, la mercancía y la máquina.

Si bien la influencia modernista en la disciplina insiste en que se debe tratar como un asunto meramente proyectual, con los referentes presentados se ofrece una alternativa para que pueda leerse como un ejercicio de poder que aprovechó la transformación de la cultura material en los países vinculados con el Plan Marshall, y la democratización del diseño por medio de la vinculación con instituciones como el museo de arte, facilitando la inserción de políticas de posguerra en los estados modernos. Entonces, la emergencia del buen diseño y simplicidad funcionalista no solo se consideran como un fenómeno exclusivo de la proyectación, se pueden enmarcar dentro de un constructo social, político y moral que relaciona las tensiones del proyecto moderno, las utopías de la técnica, el lugar de lo bello, y que terminó por designar lo que es un objeto normal, y como se aborda a continuación, lo monstruoso.

La monstruosidad del ornamento

Nos preguntamos, entonces, qué es un objeto útil *normal* y uno *anormal* en el marco del diseño de influencia modernista. El problema es que el diseño no suele reconocer lo anormal y lo monstruoso, por lo que se necesita hacer puente con otro saber, la Teratología, que es la ciencia moderna que estudia el origen de los monstruos: este es la *anomalía*. En el texto *Historia de los*

2. Es conveniente mencionar que otras ideologías también se reconocen en el modernismo y en sus principios. Estas superan el marco de la investigación realizada, pero puede ampliarse en la figura histórica de Hannes Meyer, profesor y director de la Bauhaus.

monstruos (Martin, 2016) se aborda el tema en el capítulo titulado “La ciencia moderna y los monstruos” como un tratado sobre la anomalía y el origen de la monstruosidad moderna.

Según el texto, los sujetos anormales son los que se salen de la norma (una transición brusca en medio de un cambio armónico y lento); más para hacerse monstruoso, esta transgresión a la norma muestra algo. Así lo anormal y lo monstruoso están vinculados.

En el ya citado *Ornamento y Delito* lo anormal se expresa en la relación con la creación objetual desde las formas de un niño, un hombre de origen étnico, un artista secesionista:

Todo arte es erótico. El primer ornamento que surgió, la cruz, es de origen erótico. La primera obra de arte, la primera actividad artística que el artista pintarrajeó en la pared fue para despojarse de sus excesos. [...] Pero el hombre de nuestro tiempo que pintarrajea las paredes con símbolos eróticos, es un delincuente o un degenerado [...] En el niño, garabatear es un fenómeno natural; su primera manifestación artística es llenar las paredes con símbolos eróticos. Pero lo que es natural en el papúa y en el niño, resulta en el hombre moderno un fenómeno de degeneración. Descubrí lo siguiente y lo comuniqué al mundo la evolución cultural equivale a la eliminación del ornamento del objeto usual (p. 2).

Haciendo interpretación de estas ideas, el hombre moderno evita lo anormal en la creación objetual rechazando los símbolos eróticos, las formas pintarrajeadas en las paredes, los tatuajes, las decoraciones inútiles y los garabatos. Para Loos y sus colegas, existe una amenaza a la idea de “evolución cultural” en lo que es natural en el papúa (tribu Motu) y el niño, en su modo de aprehensión del entorno que resulta monstruosa. Por tanto,

esta supuesta anomalía, para el hombre moderno es suficiente motivación para invisibilizar estos modos de vinculación con el mundo, y también con el tejido social, la cosmovisión y la identidad de las comunidades que se enuncian de estos modos.

De manera que el puente con la Teratología de Martin permite comprender que la *normalidad* del buen diseño de un objeto útil simple o *minimalista* existe en referencia con un marco de la *anomalía* acorde con la perspectiva de los artistas y los arquitectos modernistas en el siglo XIX, de moral victoriana y el estudio de la monstruosidad, cuando el diseño aún persistía en alcanzar su autonomía; y que luego se hará masivo a mediados del siglo XX en la comercialización de objetos útiles apalancados por los programas políticos de la posguerra. Entrados en el siglo XXI, las influencias del movimiento moderno han sido mitificadas por los éxitos comerciales y corporativos de modelos como el *iPhone* de Jonathan Ives.

En cuanto a las implicaciones de la monstruosidad en la relación entre los sujetos y los objetos, tras la revisión del ensayo de Loos y el artículo de Sullivan, se puede entrever que las ideas que señalan lo monstruoso yacen en vincular el adorno corporal, el ornamento en el objeto útil y el disfrute sin una función como algo criminal, degenerado, vulgar e inapropiado, todo muy fuera de la norma religiosa que heredó el cristianismo victoriano.

Lo útil y el disfrute, una oposición monstruosa

Al cierre, nos encontramos con la anomalía del ornamento, del disfrute no utilitario en el buen diseño como una forma de referirse despectivamente a los modos no modernistas de hacer cultura material e inmaterial. No obstante,

fueron las prácticas del diseño de objetos útiles con influencia modernista, como la mecanización de Colt y los planteos de Giedion, las que sustentaron el funcionalismo desde la producción de revólveres, o la violencia simbólica sobre las prácticas de una comunidad de origen étnico o artístico disruptivo, al señalar sus creaciones como formas de degeneración cultural. Sin embargo, para llegar a la conclusión del presente artículo se debe evitar caer en el juzgamiento de la disciplina, para enmarcar esta interpretación como un ejercicio de crítica a la influencia que ha tenido una faceta del movimiento moderno en la construcción de una autonomía epistemológica. Para esto es necesario acotar que el diseño recibió estas ideas enmarcadas en saberes que han sostenido prejuicios sobre la idea del “otro” y de la “otredad” de su cultura (Gama, 2009).

Loos, Pugin, Sullivan y sus colegas crearon un discurso para “lo otro” (Sosa, 2009) en el objeto útil desde el desprecio a las singularidades del secesionismo, de las tribus no modernas, del ornamento y de la artesanía al considerarlas *distintas*, como los procesos de colonización enseñaron a los saberes modernos sobre la “diferencia colonial” (Mignolo, 2010). Esta operación de construcción del otro y del hombre civilizado, que es el fundamento de la idea de “evolución cultural de los objetos” en Adolf Loos, y se vincula con Pugin, Colt y Giedion en sus tendencias funcionalistas, a su vez es intertexto de otros modernistas; quienes comparten una idea del otro basado en sus diferencias y no en la vinculación, de allí se desprendió su carácter segregacionista que ocultó miradas desde el racismo, la xenofobia, la violencia y la exclusión que los llevó a considerar al otro como criminal, asesino en potencia, degenerado o inmoral.

En los estudios sobre los procesos de colonización, Walter Mignolo presentó la noción de la “invención del bárbaro” (2003) como un gesto propio del proyecto moderno, por tanto no del diseño como disciplina proyectual; de ahí que no se pueda realizar generalizaciones. Sin embargo, es menester considerar la emergencia de la proyectación también como un constructo social, político y moral. Por tanto, la simplicidad útil, el carácter funcionalista, además de definir la identidad proyectual, ha sido una carga moral que

recibió de la influencia modernista de los primeros teóricos.

Entonces, retomando la pregunta de la investigación acerca de qué ha dejado esta subordinación de valores estéticos en el objeto útil contemporáneo, se considera que la subordinación entre objeto útil y simple, sobre el objeto ocioso y ornamentado se ha llevado también a los modos de atender los cuerpos para el buen diseño. Estos cuerpos deben reflejar la disponibilidad laboriosa del *homo faber* y no así la ociosidad del *homo ludens* (Huizinga, 2007). Pero, dicha oposición no se originó en el nacimiento del Diseño como se podría pensar, este yace en las bases de la civilización occidental cristiana, en los tratados de los padres de la iglesia que el filósofo de la sexualidad, Michel Foucault, aborda en su obra póstuma *Las confesiones de la carne*. Según Luis Diego Fernández (2019) en la reseña de esta obra, y Gonzalo Soto (2019), Foucault retoma la pregunta sobre cómo se ha comprendido la función del cuerpo y del sexo en las relaciones humanas vinculantes en Occidente.

En la dinámica del deseo y su relación con el cristianismo, una parte de las obras de los Padres de la Iglesia está dedicada a las relaciones humanas. En estas, lo que corresponde al deseo y lo erótico, se encuentra mediado por lo útil, que es lo que tiene una finalidad o sirve como un medio para. Entonces, el cuerpo es el medio para la procreación, la extensión de la obra divina, y este fin es el único lugar para el deseo y lo erótico en el sujeto cristiano; cualquier asunto fuera de esta utilidad, como el disfrute del sexo sin embarazo va contra el orden sagrado, y por ende, el natural.

Siglos más tarde, cuando ya se ha dado la constitución del estado moderno de derecho, Foucault (Fernández, 2019; Soto, 2019) señala que las ideas acerca del disfrute y la utilidad, que otrora sustentaron las formas de vigilancia y castigo del poder pastoral de la Edad Media cuando

se atentaba contra el orden sagrado y el orden natural, siguen siendo reproducidas, ahora bajo el orden del estado moderno y reguladas por los dispositivos de control bajo la noción de las *tecnologías del yo*.

A la luz de este análisis, el poder pastoral consideró que el disfrute y el deseo sin utilidad era algo pecaminoso pues atentaba contra el orden sagrado; de la misma manera que en tiempos del estado moderno, se nombró la barbaridad, la otredad y degeneración cultural como atentados al orden estatal. En la Edad Media y en la época victoriana, el sexo por el disfrute y no para conducir a la procreación, era el pecado de la fornicación y falta de moralidad; en el modernismo de Adolf Loos, Louis Sullivan y Dieter Rams, el orden excluyó al ornamento al igual que garabatear, tatuarse, crear la artesanía, preferir la extravagancia. Todas se consideraron como formas de anomalía, por tanto, una monstruosidad. Su creación parecía ir a contravía de las nuevas formas de control de los estados modernos.

Esta interpretación sobre las preferencias y resistencias de una corriente del movimiento moderno frente al disfrute inútil, los cuerpos ornamentados, y las prácticas no modernas de creación material buscó ampliar la lectura proyectual que se le suele dar a esa sombrilla llamada *minimalismo del objeto bien diseñado*, a la simplicidad, la utilidad y el sentido estrictamente funcional de su vinculación con el sujeto.

Una conclusión monstruosa

Esta comprensión presentada sobre el diseño y la influencia moderna recibida, se cierra en dos momentos. El primero como una invitación a asumir un grado de responsabilidad histórica que no se puede atribuir solo a la “diferencia colonial” (Mignolo, 2003) o a la relación con el disfrute y la utilidad cristiana (Soto, 2019). Cuando Sullivan, Loos, Pugin, Rams e Ives enunciaban ideas que llevaron a la normalización del objeto, lo que ocurrió fue una forma de valorizar (*inflar* si se quiere) la manera de entender el mundo entre colegas. Este gesto es distintivo en los primeros teóricos del diseño, masculinos, europeos, técnicamente orientados como Nicola Pevsner (2015) describió en 1936 la historiografía *Pioneros del diseño*

moderno de William Morris a Walter Gropius que desconoció, y aún sigue desconociendo a un amplio espectro social, cultural y político que participó en la emergencia de la disciplina: la labor de escapatistas, de las primeras estudiantes mujeres de la Bauhaus como expone Ulrich Müller (2009) o de inventores e inventoras de muchos lugares geográficos que aportaron a la independencia del diseño como disciplina.

El segundo, como reflexión sobre el lugar que hemos dado al disfrute, a la sexualidad, a la monstruosidad y a la anormalidad en la cultura material del diseño actual. Esto implica considerar que el buen diseño normalizó al objeto útil, que el modernismo como vanguardia artística (Subirats, 1989) hizo su parte en el campo estético mediante la vinculación de la moral victoriana, el gusto belicista, y la democratización mercantil a la idea de la utilidad, la discreción y de la simplicidad. Estas fueron las operaciones encargadas de elaborar supuestos que designaron las monstruosidades en la cultura material: unos objetos anormales por transgredir la moral, disfuncionales por ornamentados, inapropiados por excesivos y disfrutables por ociosidad o extravagancia. Hoy deben y están siendo pensados por diseñadores e investigadores que centran sus prácticas fuera del marco modernista.

En la obra del diseñador mexicano Fernando Martín Juez (2002) se ofrece una mirada de la subjetividad y la singularidad del creador y del receptor de un diseño, no entendida como anomalía o degeneración cultural. El autor presenta la idea de los objetos como “metáforas buenas para pensar y buenas para usar” (p. 14) que admite abiertamente la singularidad, la corporalidad, el erotismo y el cambio como parte constitutiva de la proyectación, pues entiende la genealogía del producto como parte de un sistema dinámico entre la naturaleza y la cultura, un sistema auto organizado

que presenta ciclos de retroalimentación de acuerdo a ciertos límites de orden natural, a ciertas condiciones materiales y de “producción de sentido” (Juez, p. 122). Así lo expresa en la idea de la singularización:

El objeto, de cualquier modo, entrañable o ajeno, adoptado o impuesto, siempre es singularizado: en su manipulación y significados se ejercen de un modo personal, una experiencia, una historia particular de vida, en ellas nuestra percepción reconoce el reflejo de las creencias compartidas dentro de algunas de las comunidades a las que pertenecemos, y también de nuestra biografía (p. 14).

Que el diseño reconozca esta interrelación va a favorecer la proyectación desde la capacidad evocadora del objeto, la praxis en conversación con el contexto y su carga de sentido desde la comprensión del territorio.

En el contexto colombiano se pueden ubicar investigaciones cuyas metodologías *desde, para y a través del diseño* lograron abordajes territoriales para entablar diálogos con la resolución de la cultura material contemporánea. Las profesoras Ana Cielo Quiñónez Aguilar y Gloria Stella Barrera Jurado presentan un importante trabajo de campo de corte crítico de la mano de la comunidad Wayú, acerca del tejido como espacio para el diálogo creativo entre el saber ancestral y el diseño, en la obra *Conspirando con los artesanos* (2006). A la luz de la apertura del diseñador frente a la singularidad, tanto propia como del otro y del territorio, hay posibilidades más allá de la influencia del movimiento moderno. Esto resulta clave a la hora de proyectar aquellos sustratos culturales y biológicos que constituyen la creación del objeto útil, y aumenta sus posibilidades de ser significados en el marco de una comunidad plural, local, de

singularidades, feminidades y expresiones de lo diverso³.

Para finalizar esta reflexión, bajo el contraste de nuevas formas de vinculación desde el diseño, es importante notar que el constructo modernista presentado fundó varios supuestos sobre el buen diseño que la formación universitaria, el comercio y la mercadotecnia aún toman sin crítica. Es peligroso adoptar las ideas del movimiento moderno sin cuestionamientos, presuponiendo la simplicidad, la discreción y la utilidad como universales, innovadores, actuales; y no como la elaboración social, histórica y política que esconde un pasado de disputa sobre lo moral desde la afirmación de la violencia, la exclusión, el racismo, la xenofobia, el miedo al cuerpo y al disfrute.

Así la historia oculta del diseño tras esta crítica presentada, trae a los estudios contemporáneos de la disciplina una invitación a considerar que históricamente los objetos útiles han llevado una carga política, moral y religiosa que ha dejado a su paso monstruosidades, es decir, objetos anormales por la vía del castigo al disfrute, a la ornamentación, a lo erótico, a la creación étnica y la supuesta irracionalidad de la artesanía (Grisales Vargas, 2011) ■

3. Su abordaje supera el presente texto, pero fue presentada en el texto de la investigación original: Diseño, Historia y Cultura (Cuenca Botero, 2017) en sus apartados sobre la reivindicación del humanismo.

> REFERENCIAS

- Aicher, O. (1994). *El mundo como proyecto*. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.
- Balaguer, E. (2019, 27 de marzo). Los objetos que EE.UU. usó para hacer la Guerra Fría (y metió en tu casa). [En línea]. *El País*. Recuperado de https://elpais.com/elpais/2019/03/20/icon_design/1553096809_672656.html
- Barrera Jurado, G. S. y Quiñonez Aguilar, A. C. (2006). *Conspirando con los artesanos: crítica y propuesta al diseño en la artesanía*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Bayley, S. y Conran, T. (2008). *Diseño: inteligencia hecha materia*. Barcelona: Editorial Blume.
- Bonsiepe, G. y Fernández, S. (2008). *Historia del Diseño en América Latina y el Caribe*. San Pablo: Blütcher.
- Colt, S. (1855). *Sobre la aplicación de la mecanización en la manufactura de armas de fuego tambor de rotación*. Recuperado de <https://archive.org/details/onapplicationma00coltgoog>
- Cuenca Botero, A. C. (2017). Las negaciones del diseño técnicamente orientado, como agente modernizador. *Iconofacto*, 13(20), pp. 8-33. Recuperado de <https://revistas.upb.edu.co/index.php/iconofacto/article/view/7846>
- Fernández, L. D. (2019, 5 de abril). La economía del deseo. *Revista Ñ*. Recuperado de https://www.clarin.com/revista-enie/ideas/economia-deseo-foucault_0_WxXo2Re1p.html
- Gama, L. E. (2009, octubre). El lugar del otro en las ciencias humanas hermenéuticas –y algunas perspectivas para América Latina–. *Nómadas*, (31), pp. 125-137. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=1051/105112061009>
- Giedion, S. (1969). *La mecanización toma el mando*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Grisales Vargas, A. L. (2011). Diseño y artesanía: acerca de la racionalidad de la técnica. *Arquetipo*, (2), pp. 18-37. Recuperado de <https://biblioteca.ucp.edu.co/ojs/index.php/arquetipo/article/view/465/433>
- Grisales Vargas, A. L. (2015, enero-junio). Vida cotidiana, artesanía y arte. [Archivo PDF]. *Thémata*, (51), pp. 247-270. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.12795/themata.2015.i51.13>
- Hustwit, G. (productor y director). (2009). *Objectified* [documental]. Estados Unidos: Swiss Dots.
- Huizinga, J. (2007). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza.
- Juez, F. M. (2002). *Contribuciones para una antropología del diseño*. Barcelona: Gedisa.
- Kandinsky, V. (1996). *Punto y línea sobre el plano. Contribuciones al análisis de los elementos pictóricos*. Madrid: Paidós Ibérica.
- Loos, A. (2011, noviembre). Ornamento y Delito. [Archivo PDF]. *Papaerback*, (7), pp. 1-8. Recuperado de <http://paperback.infolio.es/articulos/loos/ornato.pdf>
- Martin, E. (2016). *La historia de los Monstruos*. Colombia: Epistemonautas.
- Mignolo, W. (2003). *Historias Locales/Diseños Globales: Colonialidad, conocimientos subalternos y pensamiento fronterizo*. Madrid: Akal.
- Mignolo, W. (2010). *Desobediencia Epistémica*. Buenos Aires: Ediciones Signo.
- Müller, U. (2009). *Mujeres de la Bauhaus*. París: Flammarion.
- Papanek, V. (1977). *Diseñar para el mundo real: ecología humana y cambio social*. Madrid: H. blume.
- Pevsner, N. (2015). *Pioneros del diseño moderno: de William Morris a Walter Gropius*. Buenos Aires: Ediciones Infinito.
- Sennett, R. (2009). *El artesano*. Madrid: Anagrama
- Soto, G. (2019, 5 de febrero). [Diseño de Vestuario UPB]. Conferencia "El cristianismo a la luz de la obra *Confesiones de la carne* de Michel Foucault" [archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=IbKjLs0JbhM&feature=youtu.be>
- Sosa, E. (2009, diciembre). La otredad: Una visión del pensamiento latinoamericano contemporáneo. *Letras*, 51(80), pp. 349-372. Recuperado de http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0459-12832009000300012&lng=es&tlng=es.
- Sparke, P. (2010). *Diseño y cultura, una introducción: desde 1900 hasta la actualidad*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Subirats, E. (1989). *El final de las vanguardias*. Barcelona: Anthropos.
- Sullivan, L. (1896). The Tall Office Building Artistically Considered. *Revista Lippincott*, (s.n.), pp. 403-409.
- The Museum of Modern Art-MoMA. (2019, 10 de febrero-15 de junio). The Value of Good Design. Recuperado de <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/5032>
- Time. (1953, 12 de octubre). Art: Good Design. [En línea]. Recuperado de <http://content.time.com/time/subscriber/printout/0,8816,860070,00.html>
- Wong, W. (1995). *Fundamentos del diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.