

Objectes entre l'art i el disseny

Abel Figueres

Critic d'art i professor de l'Escola de Disseny Elisava de Barcelona.

Critico de arte y profesor de la Escuela de Disseny Elisava de Barcelona.

Critic of art and professor at Escola de Disseny Elisava de Barcelona.

Un dels fenòmens que s'ha fet palès en el món de les arts plàstiques, durant la dècada dels vuitanta, ha estat una certa recuperació dels objectes com a tema, motiu i mitjà d'expressió. Aquesta recuperació sovint, fins i tot, ha esdevingut una moda.

L'aproximació al món objectual no és cap novetat a la història de l'art del segle XX, però, darrerament, molts artistes —joves i no tan joves— han iniciat o han decantat la seva activitat, d'una manera molt explícita, cap a la realització d'objectes o cap a l'entorn objectual. A vegades, aquest darrer acostament s'ha fet des d'un punt de vista més aviat escultòric; altres, tot partint de les aportacions i l'estètica del dadaisme, del surrealisme, de l'art conceptual o del minimalisme; unes altres, per mitjà de tota mena de muntatges i d'instal·lacions; i encara unes altres, des de posicions potser més perverses, o tan sols superficials —la majoria—, i com a conseqüència de la ressaca d'allò que s'anomena postmodernitat.

Malgrat tot, les complexes relacions que s'estableixen entre l'«objecte d'art» i la ideologia dominant a la societat actual —consum massiu, materialisme, producció en sèrie, estudis de mercat, estandardització, etc.— són especialment tenses i contradictòries.

D'altra banda, des de l'àrea del disseny —i més concretament del disseny de mobiliari i d'objectes d'ús quotidià— s'ha donat un fenomen que podríem considerar invers. Ens referim al fet de dissenyar (?) objectes mancats de funcionalitat o que, com a mínim, la tenen molt reduïda. Objectes que, en uns casos, tenen un plus exagerat d'esteticisme i de decorativisme o que, en d'altres, són solament el producte d'una acció o un pensament especulatiu i/o experimentals molt més propers a una activitat artística lliure que a una de disseny projectual i metodològic.

Aquests dos fenòmens, inversament proporcionals, han desembocat en un territori indefinit i de límits confusos que col·loca molts objectes en una posició imprecisa, inestable i contradictòria entre el món de l'art i el del disseny. Un terreny en què allò que Baudrillard va anomenar «cultura del simulacre» assoleix el protagonisme principal.

La cultura del simulacre

La cultura del simulacre ha dut, com a conseqüència i de manera inevitable, unes altres imatges, uns altres símbols i, per tant, uns altres objectes. Imatges, símbols i objectes que responen a una demanda i a una necessitat dels poders fàctics —econòmics, polítics, socials— per tal d'objectualitzar i visualitzar aspectes més aviat intangibles de les relacions socials.

El cert és que, com indica Baudrillard,

de pronto, ha entrado en escena otra figura del poder, la de la demanda colectiva de signos de poder.¹

Aquesta demanda de signes de poder s'ha concretat en moltes ocasions en imatges i objectes simbòlics de forta pregnància i de gran impacte visual. En aquests casos

no se trata ya de imitación ni de reiteración, incluso ni de parodia, sino de una suplantación de lo real por los signos de lo real, es decir, de una operación de disuasión de todo proceso real por su doble operativo.²

En el nostre país és interessant observar com uns dels més grans consumidors de «disseny» han estat les institucions públiques, els poders polítics, els locals destinats a l'oci i les grans empreses monopolístiques. Talment com si aquestes institucions fossin les més necessitades de cultura del simulacre i, alhora, les més conscients d'aquesta necessitat.

Cal tenir en compte, doncs, que aquest és, també, el substrat on apareixen molts dels objectes que es troben entre el disseny i l'art.

Els objectes en l'art contemporani

La història dels objectes en l'art contemporani té ja una llarga tradició. Deixant de banda l'escultura —entesa com el producte de l'acció d'executar, modelar o construir obres tridimensionals—, l'aparició de diversos «objectes», fragments, bibelots o màquines que esdevenen obres d'art —més aviat pel fet d'utilitzar canals i mitjans artístics que no pas per les seves pròpies característiques— és reconeguda, com a mínim, des de començaments del nostre segle.

Des dels *ready-made* de Duchamp o l'estètica dels constructivistes soviètics —que volia abastar tant les

arts plàstiques com el disseny en general— fins als *specific objects* de Donald Judd o les màquines absurdes de Jean Tinguely, han estat molts els artistes que s'han servit dels objectes, que els han manipulat o que els han volgut redefinir.

Darrerament aquest fet s'ha accentuat de manera exagerada. Això ha obligat la crítica d'art a cercar definicions i conceptes que intentessin ajustar-se a les noves activitats i als nous comportaments.

La utilització dels objectes com a pretext és la conseqüència de l'allau de tota mena d'escultures que hem viscut durant els darrers anys. Una allau que porta implícites una enorme pluralitat i una gran quantitat de manifestacions distintes i, a vegades, innovadores, que ens han dut a utilitzar el terme de «nous comportaments escultòrics».

Aquests nous comportaments fan referència a qüestions que fins ara havien estat excloses de la pràctica escultòrica tradicional; pràctica que ha fracassat

en sus intentos por autoatribuirse la exclusividad de lo *escultórico* en detrimento de todas esas otras opciones objetuales, mobiliarias, *ensamblísticas*, maquinales, residuales, espaciales y acumulativas que con tanto fervor y dedicación nos han ido ofreciendo las escenas europea y estadounidense en estos últimos años.³

El cert és que cada vegada és més gran el nombre d'experiències artístiques que estan vinculades a la tridimensionalitat i a l'espai que centren la seva atenció a l'entorn de la presència de l'objecte.

Objectes descontextualitzats i desfuncionalitzats

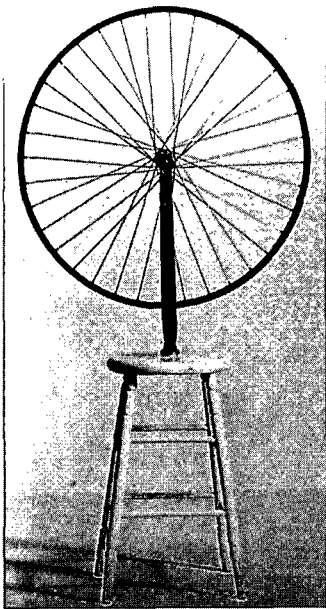
Una de les formes d'actuació que ha caracteritzat l'art del nostre segle i un dels mètodes que han utilitzat els artistes —com a mínim a partir dels *ready-made* de Duchamp— ha estat el de la descontextualització dels objectes.

Roue de bicyclette (1913), *Porte-bouteilles* (1914), *In advance of the broken arm* (1915) o *Fontaine* (1917), de Marcel Duchamp, són objectes que no han

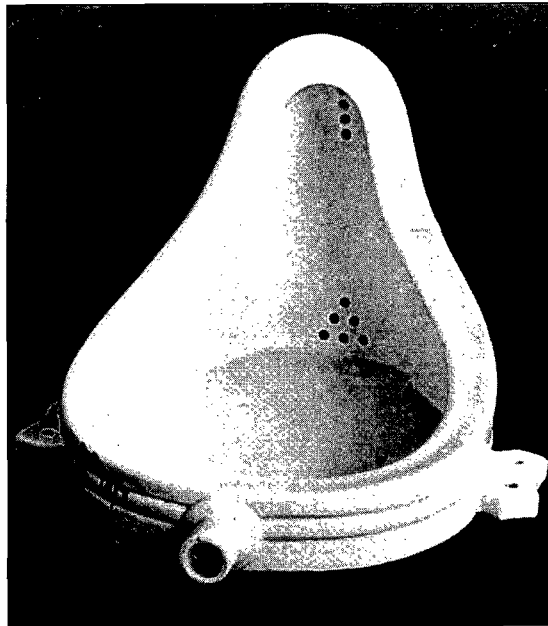
1. Jean Baudrillard, *Cultura y simulacro*, Editorial Kairós, Barcelona, 1987, 3a ed., p. 53.

2. Jean Baudrillard, *op. cit.*, p. 11.

3. Manel Clot, «Acerca del objeto como pretexto», *Lápiz*, n. 52, Madrid, 1988.



1



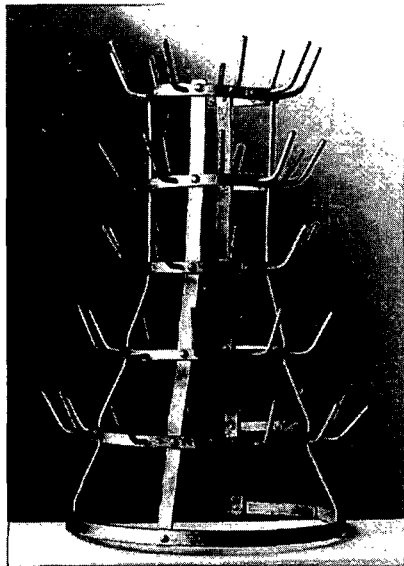
2

1. Marcel Duchamp, *Roue de bicyclette* (1913).

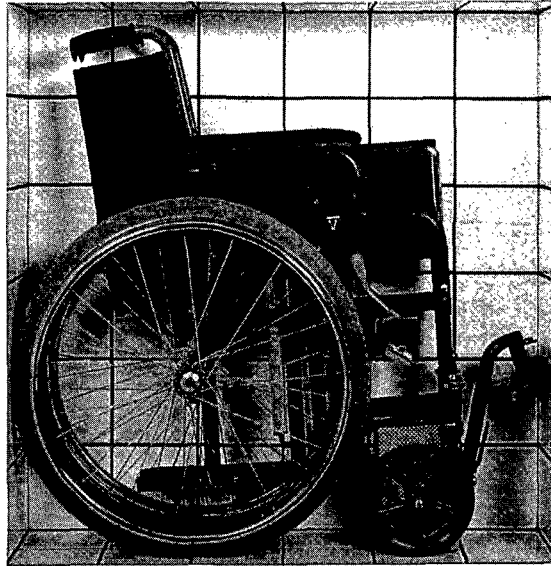
2. Marcel Duchamp, *Fontaine* (1917).

3. Marcel Duchamp, *Porte-bouteilles ou séchoir à bouteilles ou hérisson* (1914).

4. Jean-Pierre Raynaud, *Carrelage + siège roulant* (1990).



3



4

sofert cap transformació ni manipulació. Tan sols la col·locació a l'espai i la presentació en un context diferent de l'habitual els han carregat de nous significats tot artistificant-los per mitjà de la voluntat de l'artista.

Alguns dels artistes actuals basen el seu llenguatge personal precisament en aquesta descontextualització i desfuncionalització dels objectes, tot i que, sovint, l'objecte en qüestió ha patit alguna manipulació.

Carrelage + siège roulant (1990), de Jean-Pierre Raynaud, per citar-ne alguna, és una peça en què es pot veure una cadira de rodes de malalt —com les que s'utilitzen als hospitals— plegada, pintada de vermell i encastada en un encofrat de fusta recobert de ceràmica blanca. En aquesta obra, l'objecte utilitari ha estat desproveït de la seva funció i «emmarcat» a la manera d'una obra d'art. Això ens fa pensar —i demostra una vegada més— que qualsevol objecte pot ser artistificat si li manllevem el vessant funcional.

Són molts els artistes contemporanis que treballen a partir dels objectes, amb els objectes o des dels objectes tot descontextualitzant-los i moltes les obres que ens podrien servir d'exemple. Per citar uns quants noms mencionarem tan sols Arman, John Armleder, Richard Artschwager, Ashley Bickerton, Robert Gover, Mike Kelley, Bertrand Lavier, Allan McCollum, Cady Noland, Claes Oldenburg, Daniel Spoerri, Haim Steinbach, Krzysztof Wodiczko, etc. Més endavant ens referirem a l'obra d'alguns d'ells.

Si tradicionalment els dissenyadors havien tingut en compte la funció com una de les característiques principals del projecte de disseny i, per tant, de l'objecte, els artistes han convertit l'objecte en una obra d'art tot extraient-ne la funcionalitat.

Com diu Ann Hindrytot —tot referint-se als artistes—, en aquest cas, «l'acte creador central és l'apropiació de l'objecte "exterior"». ⁴ Aquesta apropiació i el consegüent desplaçament són els que donen una nova significació a l'obra. La descontextualització, per tant, porta implícit el canvi de significat i de contingut.

Les descontextualitzacions arriben fins i tot a abastar el camp de la poesia, que tradicionalment es creia vinculat al món literari. Aquest seria el cas, per exemple, del poeta català Joan Brossa. La seva activitat s'ha decantat gradualment cap a la utilització de tota mena d'objectes quotidians, que ell combina tot dotant-los de sentit poètic. Els poemes-objecte de Joan Brossa es basen, principalment, en la descontextualització, a més de la juxtaposició i la confrontació d'objectes i d'imatges.

Per citar-ne només algun exemple, *Plat de plat* (1986) és, tal com indica el seu títol, un plat que conté bocins d'un altre plat; *Música* (1986) no és res més que uns auriculars dels quals pengen unes arracades; *Sense paisatge* (1986), una porta de fusta que amaga una cambra fotogràfica que hi ha darrera; o *Blanc* (1986) és, tan sols, una pistola que travessa una rodella i fa diana.

Els objectes i el disseny industrial

Un dels objectius històrics principals del disseny industrial era l'elaboració de productes que satisfessin les necessitats del consumidor. Es tractava, per tant, de projectar objectes que es distingissin tant per les seves qualitats estètiques com per la seva funcionalitat.

És conegut per tothom que en el context de la conducta social de l'home s'esdevenen dues formes diferents de relacions humanes. Una es desenvolupa a través de la conducta (paraula, gestualitat, etc.); l'altra, per mitjà d'objectes. Aquesta darrera es pot considerar, doncs, una relació indirecta. Per tant, els objectes de disseny industrial, des del punt de vista tradicional, ja formaven part de les relacions indirectes entre les persones.

Però en l'actualitat, en la societat postindustrial —allà on n'hi ha—, els valors funcionals han cedit protagonisme als valors simbòlics i al decorativisme, i els objectes funcionals han estat substituïts pels seus símbols. Aquests han esdevingut, consegüentment, símbols de relacions indirectes entre les persones. Tot plegat, un exemple de la sofisticada esquizofrènia de les societats postindustrials.

El fracàs del disseny industrial

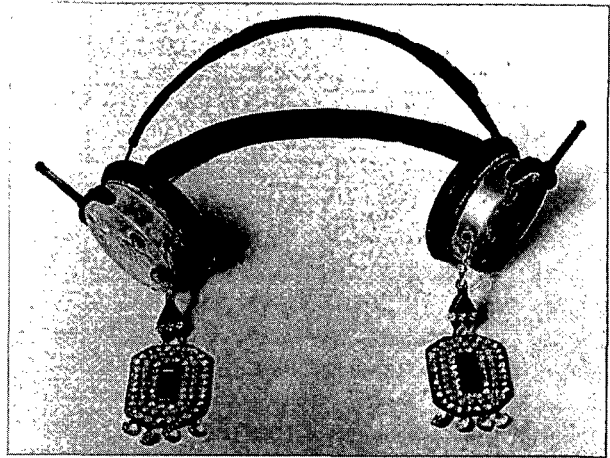
Un dels fenòmens que també ha contribuït a aquesta situació és el que podríem anomenar el fracàs del disseny industrial. Un fracàs que fa més de dues dècades els observadors més crítics ja havien denunciat i explicat.

Hoy se impone una crítica radical: el proyecto del diseño industrial ha fracasado, en primer lugar porque

4. Ann Hindrytot, «Le moment de l'objecte», *Artstudio*, n. 19, monogràfic *L'art et l'objecte*, París, 1990, p. 22.



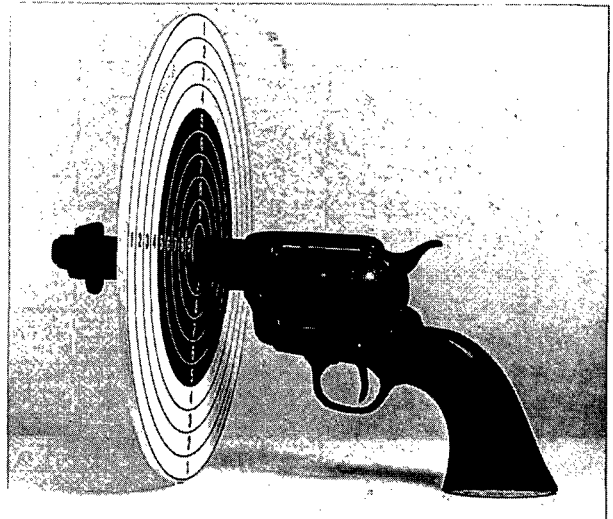
5



6



7



8

5. Joan Brossa, *Plat de plat* (1986).

6. Joan Brossa, *Música* (1986).

7. Joan Brossa, *Sense paisatge* (1986).

8. Joan Brossa, *Blanc* (1986).

su programa nunca fue explícitamente político y anticapitalista, y también porque los artistas fueron los primeros en sabotearlo, al no estar dispuestos a convertirse en técnicos proyectistas, renunciando a la inspiración y sustituyéndola por el método, renunciando a la escuela y sustituyéndola por el mercado.⁵

La supeditació a les lleis del mercat i del consum massificat és, per a Giulio Carlo Argan, una de les causes principals de la situació que ara vivim. Aquest consum massificat ha comportat certs fenòmens negatius que s'han convertit en habituals protagonistes de l'escena.

Los fenómenos negativos del *styling* y del *kitsch* no son en ningún caso rarezas o desviaciones, sino que ocupan todo el campo fenoménico del diseño industrial.

I tot això perquè

han empezado a producirse necesidades psicológicas que corresponden a productos simbólicos, se ha prescindido de la lógica de la producción para explotar la irracionalidad del mercado.⁶

A més, el disseny cada cop és més un espectacle i una notícia, quelcom que serveix per divertir el personal i per omplir les pàgines de nombroses revistes que dediquen més espai als anuncis, a la publicitat i a la promoció que no pas als comentaris, a la informació o a la crítica (*what is that?*) del disseny.

Per això és lògic pensar que

si al término de su evolución, el diseño industrial no es otra cosa que noticia, el problema ya no atañe a la proyección de objetos, sino a los circuitos de la información de masas.⁷

El disseny experimental i l'anihilament de les fronteres

A aquesta situació, cal afegir-hi un altre dels fenòmens que més ha contribuït a la difuminació de fronteres i al mestissatge objectual. Ens referim a l'anomenada «postmodernitat» i als també anomenats «disseny experimental», «disseny radical», etc.

És evident que en la cultura de l'art i el disseny ac-

tuals han entrat en crisi els límits i s'han desdibuixat les fronteres entre les disciplines.

El disseny experimental dels anys vuitanta ha optat per situar-se en allò que, des d'un punt de vista geopolític, podríem definir com la frontera. A la frontera es pot acceptar la diversitat, que és la base de qualsevol eclecticisme, però això també pot significar un poti-poti i un aiguabarreig considerables.

Situar-se a la frontera ha permès al disseny contemporani escapar-se dels límits restrictius del funcionalisme descarnat, però també l'ha abocat a una situació confusa, efímera, banal i heterogènia en què la moda ha esdevingut un concepte omnipresent i gairebé una dictadura, paradoxalment, uniformadora.

Bars, botigues i locals «de disseny», revistes i «mogudes» diverses han fet circular pel món del disseny del nostre país alguns dels postulats bàsics de la postmodernitat: la desideologització, la singularitat, la fragmentació, el simulacre, l'aparença, el joc pel joc, la ahistoricitat, el transavantguardisme, la còpia, l'eclecticisme, el decorativisme, la interdisciplinarietat, l'acriticisme, etc.

Els dissenyadors han esdevingut artistes i s'han deixat portar per la febre de l'originalitat capritxosa i de l'ocurrència pueril.

Alguns exemples simptomàtics

A continuació intentarem presentar alguns casos concrets d'activitats d'artistes que incideixen, d'una manera o altra, en aspectes relacionats amb la problemàtica i la fenomenologia que envolta el treball amb i de dels objectes.

Escollim de manera preferent exemples del món de l'art perquè ens permeten una visió perifèrica al disseny pròpiament dit i així podem començar a delimitar i fitar des de fora la complexitat de la teoria i de la pràctica del disseny actual.

D'altra banda, també cal tenir en compte que molts dissenyadors volen ser i són artistes, i que molts objectes de disseny s'han artíficats. Però això ens portaria

5. Giulio Carlo Argan, «¿El diseño sirve a las masas?», pròleg al llibre de Tomás Maldonado *El diseño industrial reconsiderado*, Ed. Gustavo Gili, coll. «Punto y Línea», Barcelona, 1977, p. 8.

6. Giulio Carlo Argan, *op. cit.*, pp. 8-9.

7. Giulio Carlo Argan, *op. cit.*, p. 9.

a reflexions i comentaris que deixarem per a una altra ocasió.

Els «mobles» d'Artschwager

La simulació de materials «nobles» per mitjà de materials artificials i la disfuncionalitat —prendre com a referència l'aspecte formal d'objectes funcionals i utilitaris però traient-ne la funcionalitat— són unes de les característiques principals del treball de Richard Artschwager.

Les escultures (?) d'Artschwager (Washington, D. C., 1923) recorden taules, portes, finestres, cadires, calaixeres, miralls, púlpits, etc., però no ens permeten realitzar les funcions que podríem dur a terme amb els objectes a què fan referència.

L'obra d'Artschwager té una relació directa amb el tema que ens ocupa a causa de l'ús evident de la simulació com a premissa conceptual bàsica del seu treball. Artschwager ha anat creant obres que s'assemblen molt a objectes disfuncionals. El seu art —com diu Dan Cameron— «és notable per l'ús irònic que fa de materials sintètics per imitar substàncies “naturals”».⁸

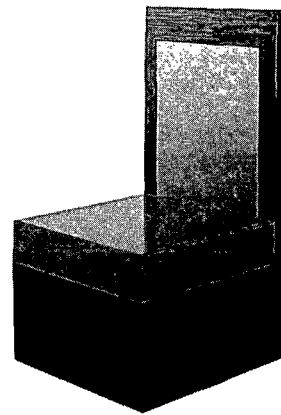
No deixa de ser curiós el fet que Artschwager, abans de ser reconegut com a artista plàstic, fes mobles comercials per guanyar-se la vida. Durant els anys cinquanta va dissenyar una gran quantitat de mobles senzills, moderns i ben acabats. Tres peces de fusta dissenyades per ell —una taula d'oficina, una cadira giratòria i una prestatgeria— van ser incloses a l'exposició «Furniture by Craftsmen», organitzada pel Museum of Contemporary Crafts, de Nova York, a l'inici de 1957.

L'any 1958 el seu taller de mobles va patir un gran incendi i es va cremar completament. I és a partir d'aquest accident lamentable que l'autor es dedica intensament a l'art.

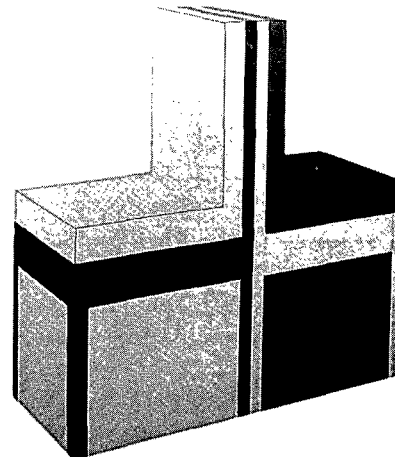
L'experiència com a dissenyador de mobles va ser-li molt útil per definir el seu llenguatge plàstic personal, un llenguatge intel·ligent i original que es basa en les capacitats lingüístiques i comunicatives dels objectes i dels mobles desproveïts de funcions utilitàries.

Els materials més aparentment antiartístics —com la fòrmica— van ser els que el van catapultar en la seva tasca artística.

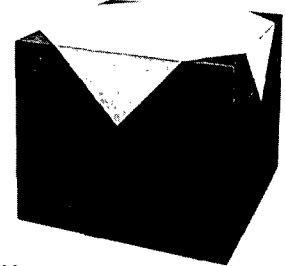
8. Dan Cameron, *L'art i el seu doble*, Fundació Caixa de Pensions, Barcelona, 1986, p. 21.



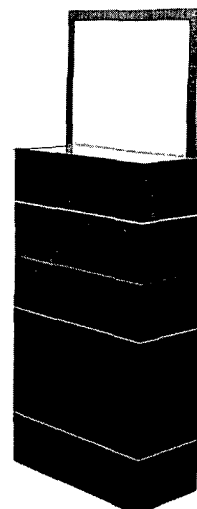
9



10



11



12

9. Richard Artschwager, *Chair* (1963). Fòrmica damunt fusta.

10. Richard Artschwager, *Chair/Chair* (1965). Fòrmica damunt fusta.

11. Richard Artschwager, *Description of table* (1964).

12. Richard Artschwager, *Portrait II* (1963). Fòrmica damunt fusta.

Fou la fòrmica que ho féu esclatar tot. Fòrmica, el gran horror de la nostra època, que tot d'una començà a agradar-me, perquè ja estava tip de mirar tota aquesta fusta tan bella... No hi havia color en absolut i era molt dura i lluent, de manera que era un quadre que representava un tros de fusta. Si agafes allò i en fas alguna cosa, llavors tens un objecte i un quadre d'alguna cosa alhora.⁹

Les obres d'Artschwager recorden els mobles tradicionals, però solament en són un simulacre, un símbol. El símbol d'un objecte que no té la funció que el seu aspecte visual sembla anunciar.

Les taules i les cadires d'Artschwager no s'assemblen exactament a cap taula ni a cap cadira del món real tot i que el seu aspecte ens fa deduir que es tracta de taules o de cadires. D'una banda, et conviden a utilitzar-les, però, d'altra, rebutgen aquesta acció. Si ens hi fixem bé observem que són una mica massa altes o massa baixes, que són molt lluent i compactes, que no deixen espai per a les cames, etc. Aleshores ens adonem que es tracta de simulacres de taula o de cadira i que són més aviat els seus símbols encara que siguin tridimensionals.

Wodiczko: disseny utòpic?

Krzysztof Wodiczko (Varsòvia, 1943) és conegut internacionalment, en el món de l'art, sobretot, per les nombroses projeccions d'imatges gegants sobre edificis, indrets i monuments públics i representatius de tot el món. Aquesta és l'activitat que li ha donat més ressò popular.

Entre aquestes projeccions podem citar, com a exemple, la que va dur a terme sobre la Nelson Column, de Trafalgar Square, a Londres, tot transformant-la en un míssil creuer embolicat amb filferro. També a la capital britànica va projectar una esvàstica sobre l'edifici de l'ambaixada de Sud-àfrica. Sobre el frontó del Parlament suís a Berna hi va projectar un ull gegant que mirava de reüll els edificis de les entitats bancàries veïnes. A la façana del Whitney Museum, de Nova York, unes mans obertes amb la inscripció «Glasnost in Usa». El 1990, en el que aleshores era Berlín Est, mitjançant una diapositiva va transformar l'estàtua de Lenin en un indigent que arrossegava les seves pertinences. A Madrid, el gener de 1991 va projectar sobre l'Arco de Triunfo franquista imatges al·lusives a la Guerra del Golf.

Però allò que ens interessa ara són les altres activitats que també realitza Wodiczko. La seva formació primera com a dissenyador industrial (es va graduar a l'Akademie Sztuk Pięknych, de Varsòvia, l'any 1968) li ha permès idear i crear objectes, instruments i vehicles —més o menys utòpics— que comparteixen amb les projeccions la vocació cap a un tipus d'art públic amb una evident càrrega conceptual provocativa i de crítica social.

El *Vehicle pòdium*, el *Vehicle dels sense llar* (*Homeless vehicle*) o el *Poliscar* són alguns dels «dissenys» que Wodiczko ha pensat per a aquells que, precisament, no poden fer encàrrecs professionals perquè no tenen capacitat econòmica tot i que sí que tenen evidents necessitats bàsiques i vitals d'un cert tipus d'objectes.

El *Vehicle pòdium* (1977-79) és una mena de púlpit amb rodes impulsat per un motor elèctric que només es mou en una sola direcció. Està pensat per facilitar la feina dels oradors espontanis que volen parlar en públic i que han d'anar a la recerca dels seus oïdors. La intensitat de la veu de l'orador controla la velocitat del vehicle.

El *Vehicle dels sense llar* (1988-89) està dissenyat per cobrir les necessitats d'aixopluc dels rodanons. Com indica el mateix artista, «pretén de ser útil al significatiu nombre d'individus que, segons totes les previsions de futur, continuaran empesos a portar una vida nòmada dins l'entorn urbà».¹⁰

D'aquest vehicle se'n van fer quatre variants que diferien en els materials de construcció i en algunes característiques i millores tècniques. Van ser provats, utilitzats i presentats públicament en diferents carrers, parcs i places de Nova York (Manhattan, Brooklyn, etc.) i Filadèlfia.

El *Poliscar*, una altra proposta per als qui no tenen llar, es pot utilitzar alhora com a hàbitat, caseta de vigilància i mitjà de transport i comunicació. El seu xassís permet la transformació del vehicle tot assolint tres posicions: la vertical, indicada per desplaçar-se per la ciutat, i dues posicions horitzontals, una per conduir i una altra per descansar o dormir.

9. Citat a «The Object: Still-life», de Jan McDevitt, *Craft Horizons*, setembre-octubre, 1965, p. 54. I tornat a citar per Dan Cameron a *L'art i el seu doble*.

10. Krzysztof Wodiczko, «Projecte del vehicle dels sense llar», *Krzysztof Wodiczko. Instruments, projeccions, vehicles*, Fundació Antoni Tàpies, Barcelona, 1992, p. 234.

El *Poliscar* està pensat, també, perquè els qui no tenen llar puguin aprendre i desenvolupar estratègies i noves tècniques de comunicació, algunes de les quals ja han estat utilitzades pels *squatters*, per tal de protegir-se, entre d'altres coses, davant les accions de desnonament de la policia novaiorquesa. Per això, estan equipats amb transmissors d'ona curta i connexions de vídeo.

A l'exposició que l'artista polonès va fer a la Fundació Antoni Tàpies de Barcelona l'estiu de 1992, va presentar per primera vegada en públic un nou «disseny»: el *Xenobàcul* (*Alien staff*).

El *Xenobàcul* és un objecte que

s'assembla a la vara del pastor bíblic i al bastó burgès del segle XVIII. Està equipat amb un petit monitor d'alta tecnologia i un altaveu minúscul. A més, va acompanyat d'un vídeo, unes bateries i un *walkie-talkie* o transmissor d'ona curta que duu l'usuari dins una motxilla especial. Les reduïdes mides del monitor, el fet que es trobi a l'altura dels ulls i la proximitat a la cara de l'usuari són aspectes significatius del disseny. La petita imatge de la pantalla atrau l'atenció de la gent i fa que s'acostin al monitor —i, per tant, a la cara de l'usuari—, i així s'escurça la distància habitual respecte a l'immigrant, l'intrús.¹¹

Per tot el que hem esmentat anteriorment, estem d'acord amb Yves Michaud, que assevera que

és impossible dir quina activitat desenvolupa Krzysztof Wodiczko: ¿és dissenyador d'objectes utòpics?, ¿inventor de productes de consum futuristes?, ¿activista polític?, ¿filòsof pertorbador?

I compartim la seva deducció quan conclou que

només el món de l'art podia acollir en els seus marges aquest desplaçat.¹²

Els instruments i els vehicles de Wodiczko es troben entre les imprecises fronteres de l'art i del disseny i es caracteritzen per la seva forta càrrega de compromís social i polític.

11. Krzysztof Wodiczko, «El Xenobàcul», *Krzysztof Wodiczko. Instruments, projeccions, vehicles*, Fundació Antoni Tàpies, Barcelona, 1992, pp. 303-304.

12. Yves Michaud, «Perfeccionament, pertorbació i desplaçament», dins *Krzysztof Wodiczko. Instruments, projeccions, vehicles*, Fundació Antoni Tàpies, Barcelona, 1992, p. 35.



13

13. Krzysztof Wodiczko, *Homeless vehicle* (1989).

Incideixen de ple en una de les profundes ferides i dels dèficits del disseny comercialitzat: la dependència —per mitjà de l'encàrrec i la comanda— dels interessos del client i del mercat, amb la qual cosa, en la majoria dels casos, el producte dissenyat es converteix en un signe d'ostentació, en un distintiu de classe social i/o en un símbol de poder.

Els «mobles», les idees i els objectes d'Alessandro Mendini

L'obra, els conceptes i les propostes de dissenyadors italians com ara Alessandro Mendini o Ettore Sottsass han estat d'una importància cabdal per a la història del disseny de les darreres dècades i han representat un sotrac i una provocació.

Alessandro Mendini (Milà, 1931) és conegut com a arquitecte, ideòleg i teòric del disseny, pintor, dissenyador de mobles, d'objectes i d'interiors, editor de publicacions com *Casabella*, *Modo*, *Domus*, *Ollo*, etc. Els seus dissenys formen part de les col·leccions permanents del Museu d'Art Modern de Nova York o del Centre Georges Pompidou, de París. Al llarg de la seva carrera ha fomentat col·lectius, i n'ha format part, com ara Global Tools, Memphis, Alchimia, Nuova Alchimia, etc.

Les seves idees i posicions estètiques han esdevingut manifestos, com en el cas de *The manifesto of farrewells* (*El manifest dels adéus*).¹³

Mendini és un altre d'aquests individus que navega a gust i divertidament per les aigües turbulentes i confuses que es troben entre l'art i el disseny. Fins i tot li agrada confondre les dues formes d'expressió en allò que podríem anomenar «art-disseny» o «disseny-art».

Per a Mendini el decorativisme és imprescindible i excitant. Potser per això creu que una de les millors vies de comunicació del seu concepte de la vida és dissenyar mobles. Els mobles i els objectes de Mendini són irònics, divertits, sensuals, contradictoris, especulatiu, iconoclastes i, en molts sentits, artístics.

Però parlar de Mendini ens portaria a referir-nos a creadors que, generalment, encara es considera que es troben dintre de l'òrbita del disseny. I això ens obligaria a entrar de ple en el món dels «dissenyadors», la qual cosa hem dit anteriorment que intentaríem d'evitar. En una altra ocasió ens hi estendrem més a gust. No hem pogut evitar, però, fer-ne, com a mínim, alguna referència.

Treball en sèrie versus obra única. El cas d'Allan McCollum

L'artista nord-americà Allan McCollum (Los Angeles, 1944) s'ha dedicat des de 1977 a la investigació de l'obra d'art pel que fa a la funció que aquesta assoleix dintre del comportament del sistema social, tot reflexionant sobre l'*status* de l'objecte artístic i de l'art en la cultura contemporània.

McCollum planteja en el seu treball la disjuntiva i la confrontació entre l'art en sèrie i l'obra única, entre la producció massiva i la fruïció individual. La reflexió al voltant de la funció, el significat i el valor de l'art a la nostra societat són els seus temes preferits.

Les relacions entre art i artesanía, la producció industrial i massiva d'objectes i la tensió que es produeix entre cultura i mitjans de comunicació de masses també són temes que es deriven de la contemplació de les seves obres.

L'art de McCollum es caracteritza per una particular manera d'utilitzar la seriació com a mètode de treball. La majoria dels seus treballs en sèrie i dels seus plantejaments incideixen en l'objectualització de les peces. Aquest és el cas, per exemple, dels *Plaster surrogates* (*Substituts de guix*), els *Perfect vehicles* (*Vehicles perfectes*) o els *Individual works* (*Obres individuals*).

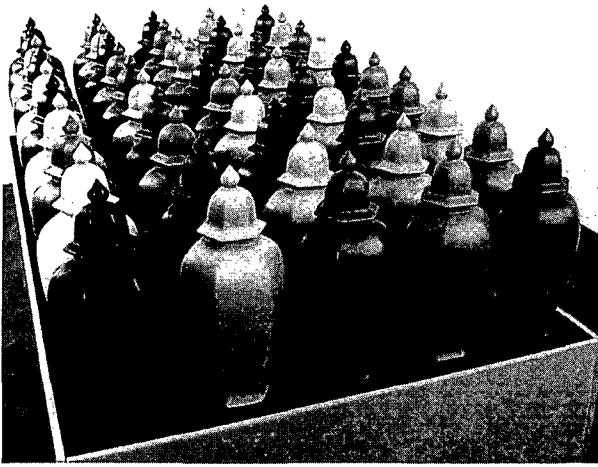
Els *Plaster surrogates* actuen com a símbols objectuals d'un quadre universal. Formalment, es tracta de petits quadrets emmarcats que tenen una superfície pictòrica negra, és a dir, una no-imatge, característica que n'accentua l'objectualitat.

Els *Surrogates* es poden penjar individualment o junts, en petits grups o ocupant multitudinàriament totes les parets de la sala on són exposats. No hi ha cap peça igual i totes han estat realitzades artesanalment —per un equip de col·laboradors—, tot i que a primera vista tenen l'aparença d'haver estat produïdes mecànicament.

La seva contemplació ens fa pensar en els diferents usos socials que poden tenir les obres pictòriques; tant si es tracta de servir d'elements de decoració, d'objectes d'intercanvi, de símbols de prestigi o d'objectes als quals hom confereix un significat personal.

Els *Perfect vehicles* són peces de guix que solament es diferencien pel color i per l'escala. Prenen com a model un gerro xinès típic i són presentats en grups

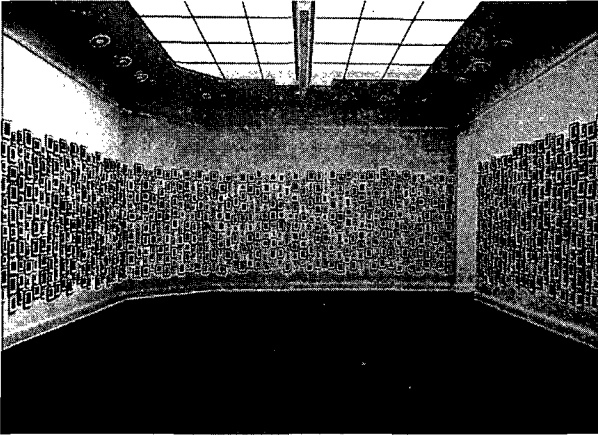
13. Vegeu *Modo*, n. 29, Milà, 1980.



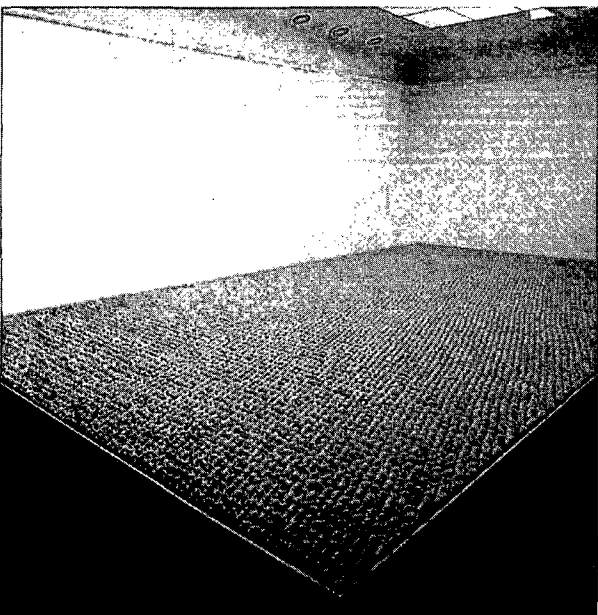
14



16



15



17

14. Allan McCollum, *Perfect vehicles* (1989 [1985]).

15. Allan McCollum, *Plaster Surrogates* (1989 [1982]). Vista general.

16. Allan McCollum, *Over 10.000 individual works* (1987-88). Detail.

17. Allan McCollum, *Over 10.000 individual works* (1987-88). Vista general.

sobre peanyes o bé a escala humana dominant l'espai a la manera de les estàtues i les escultures.

Aquests vehicles perfectes fan referència, principalment, al concepte d'obra d'art transcendent, ja que la funcionalitat de l'objecte ha estat anihilada.

Els *Individual works* alludeixen més directament a la producció en massa tot i que no han estat elaborats per mitjans de producció automatitzats.

Es tracta d'objectes petits —entre cinc i vuit centímetres— i manipulables que no fan referència a cap funció. Cadascun ha estat realitzat tot combinant aleatòriament 150 motllos, la forma dels quals és manllevada d'objectes o fragments d'objectes de la vida quotidiana. No n'hi ha dos d'iguals, tot i que la multiplicitat i l'aparent similitud facin l'efecte que han estat produïts en sèrie.

Quan s'exposen, es presenten en una quantitat aproximada de 10.000 exemplars, que s'estenen sobre taulells d'uns cinquanta metres quadrats. Aquest fet permet visualitzar-los individualment, al contrari del que succeeix amb els productes dels supermercats, on els objectes solen perdre el seu caràcter individual.

L'obra de McCollum té la virtut de no defugir els problemes que caracteritzen el funcionament de la societat actual. Originalitat, unicitat, producció massificada, comerç, intercanvi, valor simbòlic, valor social, etc., són conceptes que estan a la base de la nostra cultura. Ignorar-los significa, gairebé sempre, ser-ne víctimes alienades.

En definitiva, el treball de McCollum s'insereix de ple en la problemàtica que Baudrillard plantejava quan deia que

por doquier en el mundo «civilizado» la construcción de «stocks» de objetos ha llevado consigo el proceso complementario de los «stocks» de hombres, las cosas, las esperas, los embotellamientos, las concentraciones, los campings; la «producción de masa» es esto, no en el sentido de una producción masiva o al uso de las masas, sino en el de producir *masa*.¹⁴

(In)conclusions (algunes conclusions inconclusives)

Res més lluny de la voluntat de qui escriu —per impossible— que pretendre extreure conclusions d'una situació esmunyedissa, heterogènia, complexa, oberta i confusa com aquesta. Qualsevol conclusió que s'inten-

tés extreure en aquests moments seria inconclusiva perquè estem immersos (i submergits) en aquesta problemàtica.

Tan sols, a manera d'(in)conclusions o de conclusions inconclusives, voldria esmentar alguns aspectes o conceptes dialèctics que es troben en el centre de l'huracà objectual. Ens referim a l'acriticisme enfront de l'esperit crític, a la teoria o la pràctica isolades davant de la praxis, a la dependència del mercat *versus* la independència del mercat, a la massificació enfrontada a la individualitat, a l'afuncionalisme *versus* la funcionalitat, al disseny industrial o postindustrial davant del disseny ecològic, etc.

Però, probablement, a la base de tota aquesta problemàtica es troba la manca de crítica sobre la situació que ens envolta.

L'acriticisme és una de les característiques imperants del moment actual tant en el camp de les arts com en el del disseny en general. Per tant, es fa palesa la necessitat de reflexionar sobre les idees i els objectes que ens ha deixat el postmodernisme en general, sobre el culte a la banalitat i al decorativisme, sobre el cinisme, sobre els trans, els neo i els post, si no es vol caure en el parany de fomentar un academicisme de la postmodernitat i de la banalitat.

El mateix Alessandro Mendini criticava recentment el fet que molts joves dissenyadors amb prou feines mostraven divergències pel que fa als interessos amb el món financer al mateix temps que prevenia sobre la necessitat de ser crític.¹⁵

No podem oblidar que —encara que sembli xocant— quan tot val, quan tant se val el que es pensi o el que es faci perquè tot és engolit pel mercat i pel consum, la majoria de les coses no solen valer res. Des d'aquest punt de vista, la tovor conceptual no sembla pas una metodologia de futur, sinó una reacció vers el passat.

Com diu encertadament Baudrillard, «el momento crucial se da en la transición desde unos signos que disimulan algo a unos signos que disimulan que no hay nada».¹⁶

I quan darrere dels signes i dels objectes no hi ha res el recurs a la banalitat esdevé patètic i l'afuncionalisme arriba a l'absurd si, a més, s'utilitzen els mitjans

14. Jean Baudrillard, *op. cit.*, p. 95.

15. Daniel Capella, «Entrevista con Alessandro Mendini», *ARDI*, n. 20, Barcelona, març-abril, 1991.

16. Jean Baudrillard, *op. cit.*, p. 18.

de producció i de reproducció tot multiplicant els seus efectes.

Per tot això, pensem que la reflexió i l'esperit crític han de ser en aquests moments els protagonistes de l'escena si no volem convertir tot plegat en una mascarada objectual o en un carnaval del «dis-seny», és a dir, del disseny sense seny i sense raó. Caldrà veure com evoluciona tot plegat.

Objetos entre el arte y el diseño

Uno de los fenómenos que se ha puesto de manifiesto en el mundo de las artes plásticas, durante la década de los ochenta, ha sido una cierta recuperación de los objetos como tema, motivo y medio de expresión. A menudo esta recuperación se ha convertido incluso en una moda.

La aproximación al mundo objetual no es ninguna novedad en la historia del arte del siglo xx, aunque últimamente muchos artistas —jóvenes y no tan jóvenes— han iniciado o decantado su actividad, de una manera muy explícita, hacia la realización de objetos o hacia el entorno objetual. A veces, esta última aproximación se ha hecho desde un punto de vista más bien escultórico; otras, partiendo de las aportaciones y la estética del dadaísmo, del surrealismo, del arte conceptual o del minimalismo; otras, por medio de todo tipo de montajes y de instalaciones, y todavía otras, desde posiciones puede que más perversas, o tan sólo superficiales —las más—, y como consecuencia de la resaca de aquello que se denominó posmodernidad.

Pese a todo, las complejas relaciones que se establecen entre el «objeto de arte» y la ideología dominante en la sociedad actual —consumo masivo, materialismo, producción en serie, estudios de mercado, estandarización, etc.— son especialmente tensas y contradictorias.

Por otro lado, desde el área del diseño —y más concretamente del diseño de mobiliario y de objetos de uso cotidiano— se ha dado un fenómeno que podríamos considerar inverso. Nos referimos al hecho de diseñar (?) objetos carentes de funcionalidad o que, como mínimo, la tienen muy reducida. Objetos que, en unos casos, tienen un plus exagerado de esteticismo y de decorativismo o que, en otros casos son sólo el producto de una acción o un pensamiento especulativos y/o experimentales mucho más cercanos a una actividad artística libre que a una de diseño proyectual y metodológico.

Estos dos fenómenos, inversamente proporcionales, han desembocado en un territorio indefinido y de límites confusos que coloca a muchos objetos en una posición imprecisa, inestable y contradictoria entre el