

ENCUENTRO LATINOAMERICANO DE DISEÑO.

Universidad de Palermo.

Para ser publicado en Actas de Diseño.

Autor: Arenas Vargas Juan Pablo

Título: ¿Qué existe detrás del objeto?

Tipo de Artículo: Resumen

¿QUÉ EXISTE DETRÁS DEL OBJETO?

Documento elaborado por Juan Pablo Arenas Vargas

Profesor de planta del Departamento de Diseño.

Facultad de Arquitectura y Diseño – Pontificia Universidad Javeriana.

Carrera 7 No.40-62 Edificio [5] Talleres y Laboratorios – Segundo Piso. Bogotá D.C.

COLOMBIA (57+1) 3208320 Ext. 2741 arenas-j@javeriana.edu.co

En el texto titulado *Los objetos singulares* (Baudrillard, Nouvel, 2006, p.9.) que analizamos hace poco en clase de *Objeto y cognición*, los autores se preguntan sobre la verdad del objeto de diseño, sobre su existencia fuera de su propia materialización como cosa, el diseño moderno nace con la era industrial y muere con ella, pero que se esconde detrás de un objeto: un concepto, una idea, una estructura, una imagen o no se esconde nada. ¿Qué vínculo puede existir entre la realidad de cierto momento y el concepto de un determinado lugar?

El concepto de belleza del diseño moderno, por ejemplo como todo concepto, implica un ideal de época y territorio que se hace concreto sólo a través de la estructura hecha objeto de ese tiempo y ese lugar.

El objeto de diseño también implica una ESTRUCTURA donde subyacen los referentes tanto de época como de territorio; y donde el acto creativo frente a estos conceptos no solo permanece sino también se constituye. Es decir, no solo se repiten inconscientemente, sino por descuido por parte del diseñador se pueden llegar a configurar inconscientemente.

La estructura es el objeto mismo, con ella nace y se reproduce el objeto de manera amplia, autónoma y coherente. Toda estructura implica un orden establecido, unos conceptos que se relacionan entre ellos mismos con el todo, y que por resultado final redundan en una forma particular que nosotros solemos llamar diseño. Por lo anterior es que se asume que diseño es estructura y la estructura es el objeto de diseño.

James Wertsch¹ en su texto *La Mente en Acción* (1999), trabaja la estructuración de un concepto y por lo tanto también de la estructuración de un concepto de diseño, dice al respecto: que el primer punto a tener en cuenta es la ACTIVIDAD que se podría definir de manera rápida como “*lo que se hace*”, en este ítem el autor se refiere al resultado físico de un concepto y a sus implicaciones tangibles al realizar el elemento diseñado.

El segundo de cinco puntos es el ESCENARIO donde se podría resumir como “*donde se hace*”, o punto geográfico o espacio concreto donde se articula coherentemente todos los demás puntos de la estructura.

El tercero es el AGENTE o “*quien lo hace*” donde el individuo que realiza o ejecuta el acto creativo no se puede sustraer de su objeto creado y donde todos sus referentes se ven configurados al interior y al exterior del objeto de estudio.

La AGENCIA: que se podría denominar como los “*métodos y herramientas con lo que hace.*” Esta acción específica posee en su hacer unas dinámicas internas de acercamiento al proceso específico que se estudia.

Y el PROPÓSITO que cumple dentro de la estructura el papel de definir el fin de la tesis en cuestión, y que se podría resumir en “*para lo que se hace*” el objeto de diseño.

A continuación se desarrollará de forma sucinta la estructura de la ya celebre película “*Conspiradores del Placer*”, del director checoslovaco Jan Svankmajerⁱⁱ realizada en 1986.

El cine y el diseño están unidos en varios aspectos a considerar dentro de los elementos estructurales que estamos trabajando en este ensayo, por un lado el concepto de realidad determinado por la época y el territorio que se hace evidente en cualquier acto creativo, y por el otro lado, en el estudio y el análisis de las relaciones contemporáneas entre los seres humanos, preocupación palpable tanto del cine como del diseño:

“El Objeto es ante todo un símbolo, y sólo por eso, una característica de la humanidad del hombre; todo símbolo implica el grupo humano al que está dirigido, los objetos suponen un usuario, los objetos en el cine un espectador, ambos suponen al otro como medio de su propia realización, como su razón de ser.

Para el grupo humano y profesional hacia el que se dirige este trabajo, el objeto es ante todo un elemento que reprenda las relaciones del hombre en su vida cotidiana, allí, en medio de objetos artificiales se logra escenificar de manera ejemplar relaciones humanas típicas que nos interesan a los diseñadores tanto como a los cineastas. En el cine los objetos cumplen las mismas funciones que en la vida diaria y al querer mostrar la realidad del hombre frente a otros hombres, muestra también la realidad del hombre frente a los objetos.

En la pantalla casi lo único veraz son los objetos, ellos no actúan, están ahí para cumplir las mismas funciones en las relaciones con los mismos actores, los objetos en el cine logran representar las relaciones entre los hombres por medio de la construcción de un marco de elementos verosímiles, que al menos, si no son reales, si lo hacen creíble, en un mundo donde lo real parece inverosímil.”(Arenas, 2006, p.19)

Jan Svankmajer nos muestra en *Conspiradores del Placer* que el objeto de diseño es susceptible de convertirse en fetiche sexualⁱⁱⁱ. Para el director los objetos no son indiferentes a otras expectativas disímiles a su función de uso, si no que entran a ser parte de las intrincadas relaciones sexuales humanas, allí, los objetos nos hablan y nos cuentan historias de ellos mismos o de sus protagonistas, son entes aparte pero humanizados del ser que los creo. Son estructuras humanas y por lo tanto estructuras sociales y abiertas.

La película consta de seis diferentes historias, seis protagonistas que se descubren solos y por eso se cruzan en sus diálogos mudos y ausentes. Los objetos son testigos, tan mudos como los mismos protagonistas que no necesitan hablar para poder explicar su propia humanidad.

Jan ayudados por los objetos plantea como concepto de diseño que:

- El placer no tiene límite y por eso el límite siempre es moral, el objeto tampoco lo tiene, por eso todo objeto tiene un límite moral.

- El placer usa al otro para su beneficio, todo objeto representa al otro, por eso el objeto es cíclico, va entre el otro y yo.
- El objeto como fetiche despierta una promesa que no debe cumplir, el objeto es un insatisfactor del deseo, el deseo insatisfecho es quien propicia el consumo. Por eso el objeto es ante todo consumo.

Y ahora los elementos que estructura el concepto de *Conspiradores del placer* vistos desde la concepción de los objetos:

ACTIVIDAD: Seis individuos de manera aislada pero en forma simultánea, realizan eventos encaminados a buscar objetos particulares para su satisfacción personal, estos miembros de la comunidad aparentemente no se conocen, sin embargo tiene mucho en común, se caracterizan por buscar objetos específicos, rediseñarlos y construir elaborados rituales sexuales entorno al objeto de uso cotidiano.

ESCENARIO: Existen claramente dos espacios importantes: la ciudad, donde los miembros de esta secta terminan pareciéndose al espacio que recorren, espacios fragmentados dentro de la idea general del todo, espacios ausentes de compañía, de pasadizos y escondrijos que recorren en busca de su propio deseo; y el segundo de los escenarios a ocuparse al interior de la película es la casa, trabajada como refugio de sus encuentros solitarios y de sus proyecciones de búsqueda. Allí están seguros de miradas extrañas, libres para poder dar rienda suelta a las orgías con objetos recuperados.

AGENTE: Hombres y mujeres solitarios, anónimos y aislados dentro de sus actividades cotidianas, sin ningún distingo de edad, clase económica o señales particulares, que se niegan por sus características y búsquedas personales a tener actividades sexuales convencionales, y por este motivo se dedican con ahínco a crear rutinas y objetos diseñados para satisfacer sus necesidades sexuales particulares.

AGENCIA: Como primer paso del método de investigación se plantea: definir el proyecto del deseo y su propósito, buscar los elementos que componen el satisfactor, encontrar los dispositivos adecuados para conspirador, construir el objeto de satisfactor del deseo, satisfacer sus deseos por medio del objeto diseñado, desechar el deseo para buscar del siguiente, desear lo que nuevamente no se posee. Definir otro proyecto de diseño y por lo tanto otra manifestación del deseo.

PROPÓSITO: El deseo es un espejo de autosatisfacción que por medio del objeto se define como valor de simbólico.

Detrás de la nada existe como mínimo un concepto, una estructura y un argumento; el objeto de diseño se desenvuelve en parámetros que plantea el acto creativo que lo constituye en tiempo y territorio.

Toda estructura regula el objeto de diseño, lo programa y lo desarrolla hasta su último fin, la realización del objeto de diseño no se encuentra solo en el hacer, el más grande reto para el quehacer del diseñador contemporáneo está en crear: estructuras, imágenes y conceptos de diseño acordes a las dinámicas culturales actuales. De esto dependerá el diseño en el futuro inmediato.

¹ James V. Wertsch, Ph.D., is a professor in the Department of Anthropology in Arts & Sciences. In addition, he holds joint appointments in Education, the Russian Studies Program, and the Program in Philosophy, Neuroscience, and Psychology, all in Arts & Sciences. He is the director of the McDonnell International Scholars Academy. His topics of study are collective memory and identity, especially in Russia and other countries of the former Soviet Union, as well as in the United States

ⁱⁱ Jan Svankmajer (Praga, 4 de septiembre de 1934) es un artista gráfico, escultor, diseñador y poeta surrealista checo, célebre por sus películas de animación, que han influenciado a importantes cineastas como Tim Burton, Terry Gilliam, los Hermanos Quay y muchos otros

ⁱⁱⁱ <http://www.femdomale.com/dominacionfemenina/fetichismo-sexual.html>, septiembre 13 -07, 10:45

Referencias bibliograficas

- Arenas, Juan Pablo (2006). El engaño de la mirada, el objeto en el cine. Bogotá: editorial Ceja.
- Baudrillard, J. Nouvel, J (2006). Los objetos singulares, arquitectura y filosofía. Buenos Aires: F.C.E.
- Wertsch, James (1999). La mente en acción. Argentina :Aique