

Arte politécnico

Polytechnic art

María Eugenia Blázquez Rodríguez

Doctora en Bellas Artes
estudiorotonda@yahoo.com

Recibido: 9 de septiembre de 2014

Aprobado: 7 de octubre de 2013

Resumen

El diseño industrial desde la segunda mitad del siglo XX empieza a entenderse también como catalizador cultural, capaz de actuar como una forma de crítica cultural y social. Este papel se pone de manifiesto igualmente en una parte del arte contemporáneo. Sus caminos a menudo se cruzan, no sólo en este aspecto relativo a la funcionalidad social sino en otras cuestiones relativas a la manera de analizar la relación de los objetos con el espacio, es decir con nuestro entorno. El título hace mención a unas obras de arte basadas en las cualidades formales y simbólicas de los objetos provenientes de la tecnología y el diseño industrial, para ser llevadas al campo de la estética y de la percepción.

Palabras clave: Arte contemporáneo, Diseño industrial, estética, funcionalidad, percepción.

Blázquez, M.E. 2014: Arte politécnico. *ArDIn. Arte, Diseño e Ingeniería*, 3, 18-35

Abstract

The industrial design from the second half of the 20th century starts being understood also as cultural catalyst, capable of acting as a form of cultural and social critique. This role is manifest equally for a part of the contemporary art. Their ways often cross, not only in this aspect relative to the social functionality but in other relative questions like analyzing the relation of the objects with the space, that is to say with our environment. The title make refernce to a few works of art based on the formal and symbolic qualities of the objects from the technology and the industrial design, to be taken to the field of the aesthetics and of the perception.

Key words: Contemporary art, Industrial design, aesthetic, functionality, perception.

Blázquez, M.E. 2014: Polytechnic art. *ArDIn. Arte, Diseño e Ingeniería*, 3, 18-35

Sumario: 1. La función de los símbolos. La estética de la crítica social, 2. Dibujar los significados, 3. Sensorial y con sentido, 4. La descontextualización de la función se convierte en arte. La utilidad afuncional, Referencias.

1. La función de los símbolos. La estética de la crítica social.

El arte se interpreta. El diseño se entiende. Estas dos frases son las primeras que me vinieron a la cabeza cuando empecé a reflexionar sobre la relación entre arte contemporáneo y diseño industrial.

Las dos disciplinas son creativas, contienen valores estéticos y tienen como finalidad una función comunicativa. Desde el siglo XIX se ha reflexionado sobre las diferencias y acercamientos entre el arte y el diseño. Nos encontramos con opiniones que los mismos criterios estéticos regían ambas disciplinas, como el crítico de arte y sociólogo John Ruskin. Otros, como el escritor y diseñador William Morris consideran que éstos son diferentes.

El arte se relaciona con la sociedad de manera abierta porque se interpreta de diferentes maneras, siendo sus significados amplios, aunque haya una intencionalidad ideológica o conceptual del tema tratado como inicio de su creación. El diseño comunica un mensaje y motiva al usuario a hacer con él algo de una manera concreta. Si no, el diseño de ese objeto ha fracasado. No obstante, desde el punto de vista sociocultural, tanto la función utilitaria del objeto industrial como la función simbólica del arte, persiguen establecer un nexo con el entorno y ofrecernos nuevas soluciones para comprender nuestros tiempos. Es decir, ambas disciplinas proyectan sus trabajos para crear una interacción con el usuario mediante una interpretación de sus mensajes.

Para comprender este sistema comunicativo, debemos tener en cuenta que tanto el diseñador como el artista manejan dos conceptos: el primero, la denotación (una silla es para sentarse, o un objeto de arte representa una silla). Esto indica una relación directa entre el objeto y su función primaria. El segundo concepto es la connotación (un vaso se relaciona con lo doméstico, fiestas informales; una copa de cristal tallado, elegancia, formalidad). Aquí debemos tener en cuenta la información implícita y la asociación de significados que el objeto posee y que tras-

ciende de su función. Es lo que evoca otros significados. El objeto de diseño, como el arte, posee una capacidad inmensa de transmisión de significados capaces de establecer conexiones con nuestro entorno. En los años 80, este poder catalizador de cultura del diseño por medio de sus mensajes socioculturales (y no formales) se reconoce a través de la incursión de éste en los museos de arte y exposiciones en galerías. Esta estrategia difuminaba los límites entre cultura e industria y cultura y mercado.

Estética no es hermoso; función no es solamente utilidad práctica. La función es la estética, entendiendo por ésta lo bien planteado y lo bien elaborado. Habitualmente oímos que el arte es algo inútil (como objetos útiles) y que el diseño industrial responde a unas necesidades funcionales. Sin embargo, me planteo las siguientes preguntas: ¿es un nuevo diseño de silla necesario?, ¿es inútil una reflexión sobre nuestro entorno y nuestra relación con él, mediante propuestas visuales y metafóricas? Algo útil puede ser innecesario, y al contrario, algo inútil ser necesario; tampoco lo superfluo significa que algo sea inútil. Ambas disciplinas En definitiva, como hemos visto, los objetos tanto del arte como del diseño industrial pueden ser portadores de mensajes socioculturales, donde la forma y la función se imbrican para ser trascendentes para la sociedad.

Achille Castiglione es uno de esos diseñadores que tienen un concepto ampliado del diseño. Castiglione reconoce su agradecimiento a Duchamp, un artista que renuncia a la pintura y a la escultura para buscar nuevos significados poéticos de los objetos cotidianos, los *ready-made*. Con ellos, el arte perdió sus valores puramente estéticos y el diseño empezó a percibirse como productor de objetos con mensajes simbólicos.

Bien es cierto que los “productos” finales contienen unas diferenciaciones tecnológicas y conceptuales específicas en cada ámbito. Ahora bien, otra diferencia esencial entre el arte y el diseño industrial es la manera en cómo utilizan los símbolos y signos, esto es decir, su manera de exponer el mensaje.

Pero pongamos un ejemplo que lo explique visualmente: La sierra circular o disco de metal. Es difícil convenir cuándo y por quién fue inventada, ya que existen diferentes versiones históricas al respecto; unos le otorgan el invento a Samuel Miller, en 1777; otros se lo atribuyen a Walter Taylor, en 1790; la tercera teoría sitúan el invento en 1815, siendo **Tabhita Babbit** (Fig.1) la artífice de la herramienta. Esta mujer llegó a la conclusión de que, a diferencia de las sierras rectas de la época, que sólo proporcionaban un corte en el tiro, la sierra circular aportaba un movimiento de empuje que hacía que aumentara enormemente la eficiencia y la productividad de la industria maderera.

En 1988, el artista belga **Wim Delvoye** reutiliza estas sierras (Fig. 2) convirtiéndolas en exquisitas obras de arte, por medio de un giro irónico al pintar sobre ellas escenas tradicionales holandesas de las porcelanas de Delft. ¿Por qué no decorar unas sierras circulares, o unas palas o unas bombonas de gas? Es un sencillo

principio de dualidad, en la que la imagen final se enfrenta a la identidad del material y la historia de la herramienta. Crea así unas asociaciones y vínculos simbólicos sobre la estética, la cultura popular, y la carga conceptual que conllevan los materiales y la tecnología en el arte. Desestabilizar nuestra mirada para volver a ver las cosas con actitud crítica. ¿Qué nos dicen las formas? ¿Qué historia contienen los objetos? ¿Cómo miramos la realidad? Todas estas preguntas están implícitas en el trabajo de Delvoye, quien las formula a través de los objetos industriales que poseemos en nuestras vidas cotidianas.



Figura 1. Imagen de la sierra circular de Tabhita Babbitt. ca.1815



Figura 2. Wim Delvoye. Circular Saws. 1988-1990. Esmalte sobre sierra circular. Diámetro 35 cm. A la derecha, Gandagas. 1988. Esmalte sobre bombona de gas. Alt. 58 cm.

2. Dibujar los significados.

El dibujo es una herramienta esencial en el estudio y análisis de la forma. Por medio de los sistemas de representación podemos analizar de forma objetiva el entorno que nos rodea, las formas naturales o cualquier objeto fabricado. Por medio de los símbolos creamos un lenguaje que nos ayuda a expresarnos gráficamente de manera clara y así convertir nuestras ideas o conceptos en símbolos que contengan un significado común, normalizado. Por lo tanto podemos decir que el conocimiento de los procedimientos que ha empleado el ser humano para representar las formas, objetivamente es esencial tanto en el mundo de la técnica como en el campo de la expresión plástica. Una forma de aproximarse a este tipo de lenguaje es el trabajo del artista **Damián Ortega**.



Figura 3. Damián Ortega. Cosmic Thing. 2002. Deconstrucción de un coche Beetle Volkswagen.

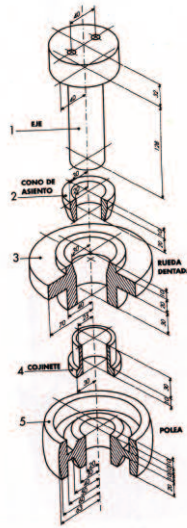


Figura 4. Pieza industrial en perspectiva isométrica explosiva.

En *Cosmic Things*, (Fig.3), el resultado visual se asemeja a los diagramas de detallados de un manual de instrucciones, pero también nos recuerda a una pieza industrial en perspectiva isométrica explosiva. Ambas interpretaciones son válidas para Ortega, quien pretende hacernos ver con esta pieza, más allá de mostrarnos la complejidad de fabricación de uno de los objetos más codiciados por la cultura de masas como es un coche, es cómo la tridimensionalidad nos obliga a considerar los objetos, la realidad, como formas y espacio. “Las buenas piezas te permiten entender de otra manera lo que ya existe”, nos dice Ortega.

La obra de Damián Ortega nos remite inmediatamente, como decimos, a la perspectiva isométrica explosiva (Fig.4), y al “método directo”, o Diédrico Directo, propuesto por Georges Hood en su libro *Geometry of Engineering Drawings: Descriptive Geometry by Direct Method*. En él, Hood plantea una representación de los objetos que favorece el entendimiento de las relaciones espaciales a través de la intuición y de la representación ortográfica o cotas, eliminando la Línea de Tierra o cualquier otro elemento referencial. Artísticamente hablando, Ortega reflexiona también en *Cosmic Things*, a través de la metáfora de armar y desarmar este automóvil (el *Beetle* o escarabajo, que representa la sencillez), sobre las infinitas maneras de interpretar y explorar las obras artísticas, y alejarse así de la distinción entre alta y baja cultura, o dicho de otro modo, entre arte elitista y arte popular.

El dibujo, una materia común entre el diseño industrial y el arte, nos permite analizar la función de las formas de los objetos en relación con el entorno. Si observamos un tornillo con la mente de un diseñador industrial, percibimos unos valores concretos en la funcionalidad de su diseño: son elementos de sujeción, ajuste,

o transmisión de fuerza, el cual cumple la función de sujetar un cuerpo con otro o con muchos. Formalmente, es un cilindro con una incisión en su cabeza en uno de sus extremos y rosca helicoidal en el otro.

Un artista lo percibe como una forma simbólica, llena de posibles significados. **Claes Oldenburg** es uno de estos artistas capaces de remodelar nuestra manera de percibir los objetos industriales y cotidianos, y adaptar sus características a nuevas escalas monumentales para sonsacar otras interpretaciones de los objetos. Nos enseña a ensanchar nuestra percepción. Nuestra manera en cómo miramos e interpretamos el mundo viene determinada por nuestra cultura visual. Rudolf Arnheim nos hizo ver cómo nuestra capacidad intelectual más compleja, la creación de conceptos, está determinada por cómo percibimos las imágenes. La visión no es algo limitado al registro óptico de imágenes, sino que la memoria juega un papel importante en este proceso.

A Oldenburg le fascinan los objetos industriales, no sólo por la estética formal sino por las capacidades expresivas que éstos poseen, permitiéndonos diferentes lecturas de los códigos simbólicos que encierran sus propiedades funcionales y formales. Un ejemplo de ello es *Drill Bit in Place of Statue of Eros*. (Fig.5)

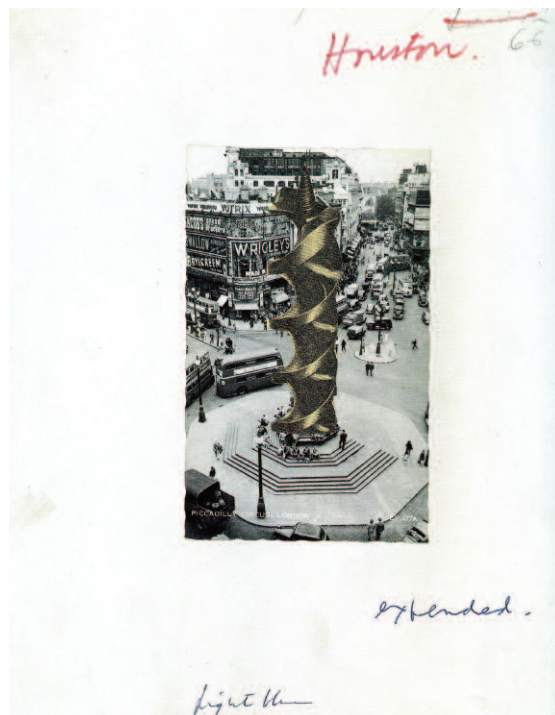


Figura 5. Claes Oldenburg. *Drill Bit in Place of Statue of Eros*. Proyecto para instalación en espacio público. 13,6x8,6 cm.

El tornillo es traducido por Oldenburg en códigos simbólicos asociando su forma con la circulación del tráfico alrededor de la plaza.

Otra interpretación conceptual que le atribuye al tornillo fijándose en sus cualidades formales, es el de su semejanza a la forma de una palmera. Funcionalmente, lo consideraba un puente. (Fig.6 y Fig.7)

El tornillo se encuentra entre los objetos más ordinarios y extendidos del mundo, como la colilla, la cerilla y el clavo. Comenzó en Los Angeles y es una especie de símbolo de mi periodo de objetos cinéticos. El primer paso hacia el aumento de escala fue la identificación con las palmeras de Los Angeles. El tornillo se desarrolló en sus dos direcciones: como forma pura y como forma ligada a la función. Como forma, el tornillo se inscribía en la serie de formas que incluye al tornado (en sí es una especie de tornillo blando). Sin embargo, ya desde el principio, los tornillos tenían dos tipos de cabeza, plana y redonda, siendo esta última la más apropiada para su identificación con una palmera. (...) Como objeto funcional el tornillo tiene una única posibilidad: un movimiento simple, rotatorio, ascendente y descendente. (...) Si ha de funcionar esta versión del tornillo, deberá convertirse en puente. (Celant, 1989; 130)

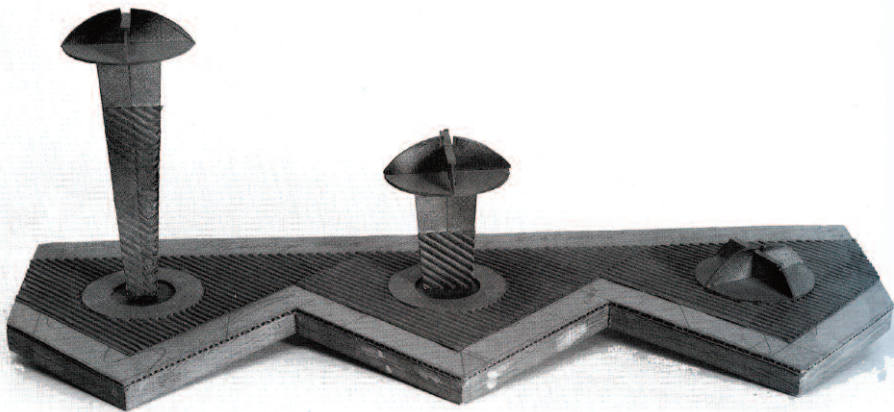


Figura 6. Claes Oldenburg. Rising and Falling Screw

[Tornillo que sube y baja]. 1969. Es una maqueta donde se ven los distintos estados del tornillo a medida que pasa el día. A medianoche está bajado; a mediodía, subido, como las palmeras del entorno.



Figura 7. Claes Oldenburg. Screward Bridge Model [Modelo de puente “arcotornillo”]. 1980-81.

3. Sensorial y con sentido

En los años setenta, la Escuela Superior de Diseño de Offenbach introdujo en su programa un nuevo componente del diseño. Bajo el concepto de *sinnlich*. Esta palabra alemana tiene un doble sentido, “sensorial” y “con sentido, sensato”. Estas “funciones sensoriales con sentido” retomaban las ideas heredadas por la Bauhaus.

El diseño industrial tiene el objetivo de aumentar la capacidad del hombre para controlar el entorno y satisfacer las necesidades que los nuevos tiempos van requiriendo. Por una parte, aporta soluciones mecánicas que ayudan en precisión y rapidez de producción al hombre; por otra parte, produce objetos de diseño estético-funcional de manera creativa. La Bauhaus, nos enseñó a ver los objetos de diseño desde otro nivel de significado, donde éstos eran capaces de transmitir mensajes socioculturales además de sus desempeñar funciones utilitarias domésticas, bajo la estrategia de difusión más colectiva, como es el diseño industrial. Este proceso racional del diseño con una orientación claramente social de la actividad proyectual de los objetos, ha sido estudiado ampliamente por Tomás Maldonado:

Por lo general, el diseñador está demasiado inmerso en la rutina de su profesión y no llega a intuir la incidencia social efectiva de su actividad. Ello se desprende de la concepción tan difundida de un diseño industrial entendido como intervención absolutamente aislada, como una “prestación”, un “servicio” a la industria. (Maldonado, 1977; 13-14)

Esta actitud se puede apreciar perfectamente en los diseños de lámparas y utensilios domésticos de **Wilhelm Wagenfeld**, uno de los pioneros del diseño industrial alemán. Wagenfeld se mostraba firme a la hora de defender unos objetos producidos en masa, económicos y de exquisito diseño a la vez, ya que el conectar con la sociedad es un objetivo claro de esta filosofía. La funcionalidad, tanto desde el prisma del arte como desde el del diseño industrial, viene determinada por esta capacidad de conexión. En torno a esta cuestión, nos parece interesante la postura de Platón, quien defendía el compromiso del arte con la sociedad y condenaba rotundamente su autonomía. Cualquier arte que no fuera en este sentido, lo consideraba incluso inmoral. El diseño industrial integra conocimiento técnico y artístico a la vez que proporciona capacidades creativas para representar y expresar igualmente ideas, sentimientos y valores. Buscan dar respuesta a las necesidades individuales y sociales, a través de estructuras formales (objetos u obras artísticas) con cualidades estéticas y funcionales a la vez.

En el plano artístico, Tobias Rehberger (Fig.8), Joseph Beuys, Jeff Koons (Fig.9) y Daniel Spoerri, han trabajado con objetos utilitarios, con la intención de llevar al límite los conceptos tradicionales del diseño, como son el uso, la función, el grado de confort y la ergonometría de sus formas, el color, la luz, y situarlo, a modo de experimentación, en contacto con la estética. Esta reflexión pretende que veamos el mundo sin límites, donde el arte y el diseño se extienden fuera del museo o de la utilidad del objeto. En el caso de **Tobias Rehberger** esta vinculación entre las dos disciplinas se acentúa con el hecho de involucrar a diseñadores industriales en la elaboración de sus piezas. Así, el artista crea formas que no contradigan su función pero que seduzcan por una segunda lectura. Es el diseño del arte.



Figura 8. Tobias Rehberger. Instalación con varias lámparas de la serie Infection. 2008. Velcro y sistema eléctrico con tubos de neón.

Jeff Koons, utilizando la estrategia duchampiana, realizó la serie *The New* (Fig. 9), consistente en 13 aspiradoras nuevas y sin estrenar, encapsuladas en vitrinas e iluminadas con tubos fluorescentes, sin duda bajo una concepción muy diferente de la del diseñador industrial que la concibió. Sin embargo, esta pulcritud en la presentación que nos propone Koons, no hace sino ensalzar precisamente al objeto cotidiano a otro grado y reivindicar el poder seductor de sus formas y del objeto nuevo. Es el arte del diseño.



Figura 9. Jeff Koons. *New Shelton Wet/Dry Tripledecker*. 1981. Aspiradoras y tubos fluorescentes en vitrina. 316x71,1x71,1 cm.

La relación entre arte y diseño industrial que se establece a partir de los años 80 y los noventa, da como resultado un nuevo término, el *designart*. Que describe principalmente el trabajo de algunos artistas contemporáneos. **Andrea Zittel** (Fig.10) se inscribe en este contexto examinando la forma en que vivimos a través de la observación y reflexión de aspectos y objetos cotidianos como los muebles, la ropa, la comida y todo aquello que nos acompaña en nuestra vida doméstica. Según la artista, las divisiones que establecemos sobre nuestra vida personal y profesional, la privada y la pública, son generalmente construcciones de nuestra propia invención. Su propia casa ha sido diseñada por ella, con una distribución, unos muebles y objetos industriales que se adaptan a sus verdaderas necesidades. Lo curioso es que estas mismas construcciones son las obras de arte que extrapola a los museos y salas de exposiciones. No hay distinción entre vida y arte. A través del *designart*, Zittel nos plantea que lo importante no es el lugar o la función estética del arte y el diseño, sino su autoridad cultural, su capacidad de establecer relaciones sociales. Sin duda este razonamiento nos remite automáticamente a las propuestas de Nicolas Bourriaud relativas a la estética relacional. El *designart* es una manera de conseguirlo, según Zittel. Así como la técnica, o el diseño, se ha ido adecuando a nuestra forma de vivir, también nuestro entorno ha condicionado a su progreso. Para Andrea Zittel los temas que verdaderamente le interesan cuando hace arte o diseño son los valores humanos y la percepción y entendimiento que tenemos de estos valores. Tanto el diseño como el arte se mueven en un proceso colaborativo entre los productores y el usuario. La sociedad y el mundo del arte no se mueven en universos paralelos.



Figura 10. Andrea Zittel. Mantenimiento de Gestión y Unidades de Vivienda. 1994. Instalaciones de muebles diseñados por la artista.

4. La descontextualización de la función se convierte en arte.

La utilidad afuncional.

Una práctica habitual de los artistas de arte contemporáneo, desde Duchamp y sus *ready-made*, ha sido la utilización de los objetos, manipulándolos o descontextualizándolos de su concepto y función inicial para redefinirlos nuevamente. Estos “nuevos comportamientos escultóricos” dotan al objeto de nuevos significados y contenidos. Nuestras relaciones humanas se desarrollan a través de dos maneras: la conducta (el lenguaje, nuestros gestos, etc.) y los objetos. La elección por parte del artista de estos objetos de diseño industrial que fueron elaborados para satisfacer las necesidades del consumidor, viene determinada por este condicionante de relación indirecta entre las personas. Los valores funcionales que contienen los diseños industriales se convierten para los artistas en valores simbólicos al descontextualizarlos. Esto nos hace pensar que cualquier objeto puede ser artístico (no solamente por su estética formal) si lo desproveemos de su vertiente funcional. Algunos de los innumerables artistas que trabajan desde esta premisa simbólica de los objetos son, Richard Artschwager, Bertrand Lavier, Krzysztof Wodiczko, Robert Gober, Mike Kelley, Allan McCollum, Claes Oldenburg, Joan Brossa, Daniel Spoerri, etc.

En sentido contrario, también muchos diseñadores industriales se han nutrido del arte para crear un diseño experimental, como es el caso de **Ettore Sottsass** (Fig. 11), o **Isamu Noguchi** (Fig.12), un escultor con formación en Diseño industrial que integra el arte en la vida cotidiana a través de sus diseños, como vemos en sus lámparas *Araki* (en japonés significa tanto luz como ingravidez), donde transforma un objeto funcional en una escultura, o quizá una escultura en algo funcional. Se une a la manifestación artística surgida en los años 40 en Nueva York, donde el concepto de escultura iluminada es ampliada, aportando al mismo tiempo la simplicidad de la estética japonesa para proponer un diseño contemporáneo, tradicional y basado en los principios del arte de la escultura abstracta a la vez. Como la vida, para Noguchi estas esculturas lumínicas son “poéticas, efímeras y provisionales”.

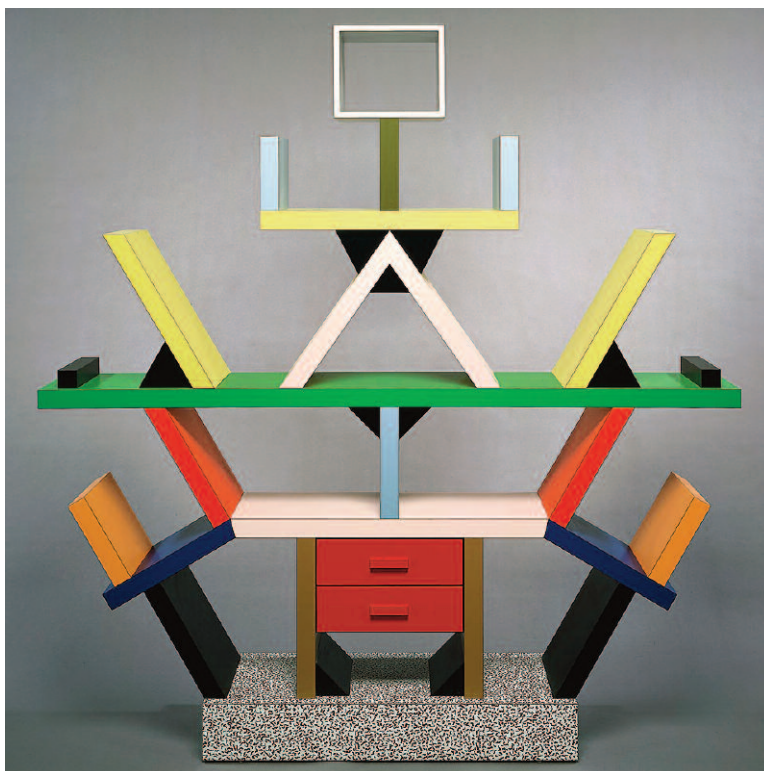


Figura 11. Librería Carlton (1981) de Ettore Sottsass basada en el arte constructivista, la estética pop y los tótems africanos que nos recuerda a una forma antropomorfa, nos remite a su lema de “la emoción antes que la función”, que se opone a la máxima racionalista del diseñador vienés Adolf Loos que equiparaba la “ornamentación” (forma, emoción) al “delito”.



Figura 12. Isamu Noguchi. Diseños de lámparas-esculturas Araki. En producción continua desde los años 50.

De los artistas que hemos citado cabe destacar, por su complejidad, a **Richard Artschwager** (Fig. 13). Este artista, formado como ebanista de muebles comerciales, establece una relación directa con el tema de este capítulo. Sus obras son objetos disfuncionales aunque reconocibles por nuestro cerebro como objetos de uso. Su experiencia como diseñador de muebles le aportó un lenguaje plástico basado en las capacidades comunicativas de los objetos, tanto por sus formas como por sus materiales, como la “antiartística” formica. Él mismo nos lo explica así:

Fue la formica la que dinamitó todo. Formica, el gran horror de nuestra época, que de golpe empezó a gustarme porque ya estaba harto de mirar toda esta madera tan bella... No había color en absoluto y era muy dura y brillante, de manera que era un cuadro que representaba un trozo de madera. Si haces alguna cosa con aquello que coges, entonces tienes un objeto y un cuadro de alguna cosa al mismo tiempo. (McDevitt, 1965, pág. 54)



Fig.13 Richard Artschwager. Splatter Chair [Silla aplastada], 1992. Formica y madera, 149x108 cm

Artschwager no aprovecha su aspecto visual sino el símbolo que la silla, como objeto, y la formica, como material, representan. No reconocemos como silla ninguna de las que él representa; son simulacros de sillas. *Splatter Chair* es una silla desarticulada, aplastada y pegada en la esquina de una pared. Es una forma desmembrada en los diferentes planos de una silla, recompuestos en el espacio con una mirada cubista. Desde un punto formal, la escultura, u objeto tridimensional pasa a ser bidimensional, lo que la convierte en un cuadro, una pintura de naturaleza muerta. Funcionalmente, pierde el uso del objeto-silla. La lectura se transforma de ver un objeto útil en uno inútil pero lleno de otros nuevos significados en nuevo espacio. Nos obliga a reelaborar la imagen desde nuestra memoria. El mobiliario transformado en el lenguaje escultórico le lleva a entender la escultura como un

“espacio empírico” donde se experimenta, percibe y piensa el espacio junto a los objetos que lo habitan. El espacio empírico es un lugar poético e intuitivo donde están representados los objetos, no cómo los percibimos, sino que se desarrolla en la mirada y experiencia espacial del espectador.

No percibimos de igual manera una escultura en el suelo, que colocada en un pedestal alto o colgada de un sedal del techo. Tampoco lo hacemos con un tornillo en nuestra caja de herramientas o colocado como escultura en una plaza pública, o un aspirador en nuestra casa o en una vitrina en medio de una sala de museo. Ello se produce por el diferente punto de vista con que nos aproximamos a ellos, o por su funcionalidad práctica para la que fueron creados por un diseñador, o por su funcionalidad estética como forma que actúa como un potenciador de significados. Todo ello hace que su lectura se realice desde la óptica del creador y la manera en que se quiera aproximar y descifrar los códigos de los objetos.

Una de las cuestiones que el sociólogo Pierre Bourdieu investigó, fue cómo la elección de objetos por medio del gusto marcaba la distinción entre los grupos sociales y lleva al individuo a unir lo privado con lo público, o lo que él denomina el *habitus* y el campo. La estética del objeto (artístico o industrial o cotidiano) marca, según Bourdieu, el orden social, es decir la estructura de los grupos sociales, y su dependencia del poder. Desde este punto de partida, algunos artistas han venido desarrollando un arte crítico con las instituciones que marcan los criterios de gusto y marcan las normas de producción y consumo cultural. Es lo que conocemos como la crítica institucional. Duchamp, en el año 1917 con sus creaciones de los *ready-mades*, abrió la puerta a esta posición crítica. Un urinario o un botellero (objetos industriales y fabricados por tanto en masa), pasaron a considerarse arte por el hecho de haber sido creados bajo la intención de hacer arte y como respuesta a los que diferenciaban el arte culto o elitista del arte popular o de masas. ¿Qué diferencia a un objeto de arte de uno industrial?, nos planteó Marcel Duchamp. La consecuencia directa de su reflexión es que las convenciones sociales y culturales se desvanecen y que lo que prevalece es la idea. Por tanto, la cuestión que hemos venido tratando sobre cómo percibimos los objetos no puede limitarse a sus propiedades formales sino conceptuales y culturales.

El arte no cambia el mundo pero puede ayudar a cambiar la forma de pensar, de romper con las ideas convencionales y que percibe de otra manera la realidad enriqueciéndola. Es un vehículo para las ideas, donde los objetos industriales, pueden ser unos símbolos muy potentes de comunicación.

Referencias

- Bourdieu, P. (1971). “Elementos de una teoría sociológica de la percepción artística”, en A. Silbermann y otros, *Sociología del arte*, Nueva Visión, Buenos Aires.
- Calvo López, J. (2003). “Caspar Monge, la estética de la Ilustración y la enseñanza de la Geometría Descriptiva”, en *Revista de Expresión Gráfica en la Edificación*. Nº 4, Guadalajara.
- Celant, G. (1989). *A Bottle of Notes and Some Voyages. Claes Oldenburg - Coosje van Bruggen*. Valencia, IVAM.
- Cirlot, J. C. (1986). *El mundo del objeto, a la luz del surrealismo*. Anthropos, Barcelona.
- Booker, P.J. (1963). *A History of Engineering Drawing*. Peter Jeffrey Booker Ed. Londres,
- Hood, G. J., Palmerlee, A. S. y Baer, Ch. J. (1979). *Geometry of Engineering Drawing*. Huntington, Robert E. Krieger Publishing Company. Nueva York.
- Maldonado, T. (1977). *El diseño industrial reconsiderado*. Ed. Gustavo Gili, Barcelona
- McDevitt, J. (1965). “The Object: Still-life”, en *Revista Craft Horizons*, nº septiembre-octubre, Nueva York.