

LA CERÁMICA COMO INTERSTICIO ENTRE EL ARTE Y EL DISEÑO

María Gabriela de la Cruz¹

Introducción

Los lenguajes combinados en las artes complejizan a las producciones llevándolas a un estatuto más amplio de las mismas. Pero cuando la combinación es entre dos disciplinas, los bordes se difuminan. Muchas veces sucede que lo que se presenta en el campo del arte pierde sus límites de definición debido a que el modo en que se presentan, los lenguajes utilizados aportan datos al usuario, espectador, receptor, etc. Esto sucede, sobre todo, cuando los lenguajes son combinados, presentando una obra, un objeto complejo para quienes lo recibe. Uno de los ejemplos más comunes sucede cuando las obras de arte contemplan lenguajes multimediales, que muchas veces hacen que las mismas estén presentadas como espectáculos, puestas en escena en donde el que ve o participa, determinará muchas veces que es lo que vio, si una obra interdisciplinaria o pondrá alguna por sobre las demás. Así es que para la misma obra puede que para uno sea multimedial, para otro una pintura, para otro simplemente un show.

Estos delineamientos entre disciplinas son característicos de las obras y el diseño de los últimos años. Lo que sucede es que en el campo de lo artístico el arte en sí se lo ha planteado muchas veces y el diseño no tanto debido a que sostiene diferenciarse del arte y tiene otros intereses.

Hay obras de arte que a primera vista son de diseño y otras que son de arte, pero cuando nos detenemos, empezamos a ver que esos límites no son tan claros y no se agotan ante la primera mirada sino que necesitan más tiempo para pensar en las interacciones posibles, así como el modo en que se presentan.

Tomaré como referencia las obras cerámicas de Adrián Villar Rojas. (2009). Mi familia muerta. Usuahia, Argentina. Gabriel Chaile, (2018). Instalación 70 veces 7, Cosas que el ojo no vio. Del ciclo Colección en diálogos. Marco- Museo de Arte Contemporáneo de La Boca, Argentina. En cuanto al diseño, la obra de Cristian Mohamed y Santiago Lena, Raza (2021). Y la producción de joyería de Cabinet Óseo. Para desentramar lo espectacular, la combinación de lenguajes y cómo articulan esos lenguajes para intentar diferenciarse. Pero también para proponer a la cerámica como ese intersticio entre el arte y el diseño proponiendo escapes posibles ante los paradigmas vigentes.

¹ Prof. y Lic. en Artes Plásticas con Orientación en Cerámica, Prof. de Historia del Arte y Estudiante en el Doctorado en Artes, Línea de formación en Arte Contemporáneo Latinoamericano (FDA-UNLP). Profesora JTP en la cátedra Elementos Estéticos y Epistemológicos y en Estética/Fundamentos Estéticos (FDA-UNLP). Prof. JTP en Cerámica 1, Taller Cerámico 2, 3 y 4 y en Diseño, Producción y Serialización 1, 2 y 3 (DAV-UNA). Participa como investigadora en formación del proyecto de investigación "Fundamentos estéticos" y su inclusión en los Planes de Estudio (FDA-UNLP) y en Trabajo artístico y acción política en la actualidad de las artes locales-regionales (DAV-UNLP). Coordina el Proyecto de extensión Construyendo Lazos Sociales (FDA-UNLP). Ha participado en numerosos congresos, jornadas, presentando artículos propios como así también apoyando a la presentación de estudiantes.

Campos diagramantes para la obra de arte y para el diseño

Para Heidegger (2016), cuando se configura un mundo empieza a dar respuesta a cuestiones existenciales de la vida humana y por lo tanto comienza a aportar sentidos que no estaban dados. Así, la obra de arte no puede quedar reducida a un solo enunciado, no puede decirnos esto es esto, y ordenando de manera unilateral como lo hace el útil sino que en la dialéctica entre lo que dice y lo que no dice se va siendo, aconteciendo.

Esto mismo que sucede en obras como las de Gabriel Chaile, *Instalación 70 veces 7*, *Cosas que el ojo no vio* [Figura 3].

Vemos una obra de arte que es un espacio de habitar, una casa, o un lugar en donde convive el ser humano. Lo vemos por la similitud que tiene en su construcción con las casas que vemos en la realidad. Si bien no son exactamente iguales podemos decir que un cubo de ladrillos es una habitación porque estamos acostumbrados a eso (en sociedades capitalistas).

Si vamos a lo específicamente referido al lenguaje artístico esta obra es una instalación², un *site specific*, dado por sus características formales, por su emplazamiento, su tamaño y su escala con la medida de un sujeto, dando cuenta de que el espectador puede contemplar pero también participar de la obra sumando múltiples interpretaciones a la experiencia que vive, entrando y saliendo por las puertas.



[Figura 3]. Gabriel Chaile. (2018). *Instalación 70 veces 7*, *Cosas que el ojo no vio*. Del ciclo *Colección en diálogos*. Marco- Museo de Arte Contemporáneo de La Boca, Argentina.

² La instalación es material por excelencia, ya que es espacial. Ser en el espacio es la mejor definición de ser material. Revela precisamente la materialidad de la civilización en la que vivimos, porque instala todo aquello que nuestra civilización simplemente hace circular. De ahí que la instalación demuestre el soporte material de la civilización que de otra manera pasaría inadvertido detrás de la superficie de la circulación de imágenes mediáticas. Al mismo tiempo una instalación no es una expresión de una relación ya existente entre las cosas; por el contrario, una instalación ofrece una oportunidad de usar cosas e imágenes de nuestra civilización de una manera muy subjetiva e individual.

El misterio se hace presente en la instalación: un gran cubo construido por hierros y ladrillos define una forma pesada y poderosa, una forma cultural cálida como la define el artista, una especie de demiurgo cultural que registra un código que remite al origen o el fin de algo desconocido. (s/d)³

Por otro lado, esta obra es una obra de cerámica, que ante la monumentalidad del tamaño, el montaje y la producción aparece como deslumbrante en relación a los imperativos impuestos de la cerámica cotidiana y porque lleva a un museo elementos de la vida cotidiana.

En esta obra el artista nos muestra una estructura pero cuando uno entra y se sumerge encuentra un huevo otorgando un juego de relaciones posible entre lo artificial, lo natural, el hombre, la creación, la naturaleza, la ciudad y el campo. Este es un juego de significaciones posible de la obra en tanto que permite pensarla en la participación misma del espacio pero también en la representación que el artista hace, uno no ve el huevo hasta que entra, estableciendo un juego entre lo visto y lo que no, lo oculto y lo desoculto. Por otra parte, presenta un hábitat de resistencia ante la industrialización del mundo en tanto que aparece lo frágil del huevo, la vida con respecto a esa habitación que por un lado la alberga pero por otro lo expone ante la intemperie. Sin lugar a dudas es un juego metafórico entre lo uno y lo seriado, entre lo tecnificado y la naturaleza que ofrece poder hacer un despliegue enorme de significados en sintonía con lo que decía Heidegger. Ese ladrillo ya no es un ladrillo, esa casa ya no es una casa, ese huevo, incluso deja de ser huevo para entrar en esa operatoria de significados que nos abre mundos. Así, las cosas son en la medida en que las nombramos, así es que son y tiene una existencia para nosotros y a diferencia de otro lenguaje, el lenguaje poético tiene una función originaria en tanto que nos muestra las cosas como si la viéramos por primera vez. El lenguaje es lo que nos configura y nos da un mundo, en constante movimiento.

La institución del mundo del arte es la producción, circulación y recepción del arte comprendiendo un conjunto de actividades que están elaboradas culturalmente, es decir que no son espontáneas, ya que se encuentran sujetas a las convenciones culturales y políticas, y también a los condicionantes materiales que conjuntamente las articulan en ese campo social. Ser obra de arte no reside en el objeto, sino que es el resultado de los vínculos que se establecen entre esos objetos y el entorno dentro del cual el objeto circula. Por otra parte, público es definido como conjunto de personas cuyos miembros están preparados hasta cierto punto para comprender un objeto que les es presentado y que ejercen un papel fundamental en la presentación de una obra de arte; otros componentes son la empresa artística que puede verse como un sistema complejo de roles interrelacionados gobernados por reglas. Ser obra de arte no está por lo tanto en el objeto, sino que es el resultado del entorno en el cual el objeto se encuentra.

³ Esta cita fue extraída de la página Relieve Contemporáneo es un medio de integración, articulación y divulgación dedicado al arte contemporáneo latinoamericano en el mundo. Constituido como una Asociación Civil sin fines de lucro con base en Argentina, trabaja a partir de una noción de territorialidad fluida, fomentando la reciprocidad horizontal de influencias entre agentes de diferentes ciudades de Latinoamérica. Funciona como una plataforma de interacción y como un archivo activo que permite visibilizar y mapear las obras, prácticas, procesos, proyectos y trayectos de artistas, curadorxs, galerías y espacios alternativos de exposición. Visto por última vez en octubre de 2022 en: <http://relievecontemporaneo.com/cosas-que-ojo-no-vio/>

Pero, tendremos que repensar estas categorías ofrecidas por ambos autores en tanto que están planteadas para obras que no son de una materialidad cerámica. Porque si contemplaran a la materialidad, lo planteado no podría verse con claridad ya que es muy difícil poder ver que un objeto de cerámica es arte y qué objeto de cerámica no lo es, sin pensar en la distinción entre lo útil y la obra de arte planteada arriba. Quizás es muy pronto escribirlo, pero me animaría a decir que no hay institución que pueda contener las significaciones de obras contemporáneas cerámicas. Para este trabajo tomaré la obra de Adrián Villar Rojas, *Mi familia muerta* [Figura 4].

Me interesa poder plantear acá, por un lado esa magnificencia de la técnica planteada por Heidegger más arriba, que hace que veamos a esta obra como una obra magnífica, por su tamaño y emplazamiento.

Aparece una ballena realizada en arcilla, muerta, totalmente descolocada, en medio de un bosque. Sacada totalmente de contexto, pensando que su hábitat es el mar, o los espectáculos de los humanos de ballenas o los productos comestibles de ballenas. Pero nunca una ballena en medio de un bosque. Esta descolocación hace que podamos pensar en esas otras ballenas en tanto que está representada muerta.



[Figura 4]. Adrián Villar Rojas. (2009). *Mi familia muerta*. Usuahia, Argentina.

Esta obra puede ser una instalación, un site-especific, un land-art, o una obra de cerámica monumental.

Como vemos tiene muchas maneras de ser en el arte. Esta obra cambia de materialidad con respecto a la original ballena, deja ver el artefacto ante una criatura de la naturaleza, pero, en un doble sentido, la muerte también aparece representada como artefacto del ser humano. Una obra encontrada así, ahí, es una sorpresa para cualquier espectador que ante lo que ve, entender que es una obra de arte en la bienal del fin del mundo porque es el marco sociológico que necesita para no dudar ante las primeras apariencias, cabe destacar que la

arcilla a la intemperie y sin cocinar se va desarmando y la obra deja ver un esqueleto de madera que, ante los desastres ecológicos que estamos viviendo, podría ser parte de la realidad.

Como vemos en la [Figura 5], este es un objeto que se plantea desde el lenguaje como un diseño cuando se los define como jarrones. Un jarrón es un objeto útil que tiene una función que es la de contener, podría ser líquidos o sólidos, pero adentro de su forma contiene otra. En esta propuesta eso ya está dado, y al haber cumplido esa función es posible que esté abierto a múltiples interpretaciones y abra mundos, descolocando al espectador. En principio por el hecho de ya traer un objeto contenido, por el otro porque invierte la dirección de uso común. Siempre se usa de forma vertical, con el agujero en donde se inserta el contenido mirando hacia arriba. Esto hace que en lo que funciona como códigos comunes, esta información es común a todos los sujetos (de sociedades capitalistas). Por otra parte, aparece con cierta rotura, dándonos a entender que ya fue usado.



[Figura 5]. *Cristian Mohamed y Santiago Lena. (2019). Raza, jarrones de cerámica y fibra natural. Colección permanente Museo de Arte de Philadelphia, USA.*

De esta manera, el jarrón planteado por los autores, no sólo abarcan el concepto de funcionalidad dada, sino también el de ornamentación y el de habitar.

En la [Figura 6] vemos la producción de joyería de diseño de Cabinet que plantean llevar puesto el cuerpo. En este pequeño análisis vale la aclaración que esta dupla de diseñadoras en su recorrido histórico de producción hace joyería con representaciones de partes del cuerpo, así se produce una representación de lo real, de lo que para la filosofía es lo real despojado de toda interpretación o construcción subjetiva. En este caso, no hablo del

producto final sino de la representación de la figura humana, no es una figura humana interpretada sino real, en tanto que representan lo oculto. Pero, así, considerando estas cuestiones, cabe el hecho de preguntarnos ¿qué es lo real? en tanto que el diseño es lo procesual de la realidad. Entonces podríamos empezar con decir que lo real es todo aquello que se puede cuantificar, es decir: es real lo que existe y tiene dos facetas: es acto y es potencia. Consideramos a la potencia como energía y que la energía, en el caso de los objetos físicos, es *intelligia*, es decir: es forma. Así, la forma puede ser parte de la zona filosófica de lo que es posible, potencial, en cierto sentido virtual, y descubrimos que posiblemente la historia del vínculo. Pero, bajo otro



[Figura 6]. Celina Saubidet y Marina Molinelli Wells, Cabinet óseo. Corazones de porcelana. Colgantes.

punto de vista lo virtual y lo real, ¿qué cosa quiere decir las cosas que no existen? , ¿Qué cosa existe? Todo lo que está presente, entonces, así, lo virtual podría ser eso que amplía, que no funciona como mimesis de lo real sino más bien como potencial, lo virtual, es algo que no está presente, que no está aquí, es una posibilidad.

Desde el arte, se ha considerado al diseño cercano al hedonismo, a lo frívolo, porque no ha tenido un desenvolvimiento de la exclusividad o elitista al ser seriado, tecnicado, reproducido, etc.

Esto implica que desde y para el arte, el hecho de que sea reproducible y repetitivo y sea parte del mundo ordinario y cotidiano, los productos de diseño pierden el rango de visibilidad que da las obras de arte en tanto exclusivas. Es en parte a la cantidad de imágenes que nos rodean y por las cuales vivimos rodeados de información también, que para que pueda llamar nuestra atención la imagen necesite hoy en día de una acción determinada, tienen que ser alegoría, representacionales, miméticas, metafóricas, etc.

Los productos del diseño al no tener estas características intrínsecamente en las formas o contenidos, para el arte son frívolos. Pero es que así, no contemplan que todo lo que la imagen y la representación contiene en sus producciones el diseño lo tiene pero por fuera del objeto, en esa potencialidad dada sobre todo, en las relaciones que hace posible que sujetos, objetos y contextos podamos coexistir.

El diseño es una disciplina que piensa en el otro y por lo tanto crea a un sujeto que está dividido y unificado porque por un lado hay una inmersión en la experiencia pero por otro lado es diverso, en tanto que se sostiene en la movilidad de usuarios, espectadores, consumidores. Es producir sentido de las cosas (para los otros), se recorta el caos y se instaura el plano en el que los modos de conocer, pensar y actuar a través del diseño dan lugar a un agenciamiento concreto, donde el soporte material de las acciones humanas se constituye en un plano de consistencia, inmanente al actualizarse en su efecto. Pero además, el diseño es proyectual en esa concepción del principio de este trabajo el proyecto como prefiguración o planificación del entorno humano. No en tanto dominio o instrumento del establecimiento de un orden y un reparto sino más bien en la movilidad y multiplicidad, como agenciamiento ya que genera modificaciones en el mundo exterior, y por lo tanto, una configuración del entorno artificial posible produciendo modificaciones en el ambiente.

Consideraciones finales

Tanto el arte como el diseño tienen varios puntos de contacto que los hace poder considerarlos semejantes en su hacer, pero también en sus contextos y en sus concepciones tanto propias como provenientes de otras disciplinas que le son comunes como la estética, la filosofía, las ciencias sociales, lo cultural, lo político, etc.

En este sentido, aparece algo mucho más común entre ambos, lo cotidiano. Aquello que podemos comprender como la vinculación entre sujeto – objeto – contexto que contempla una aprehensión de la realidad generando pensamientos, saberes y conocimientos y donde la materialidad de las acciones humanas constituyen un plano de consistencia.

Es en estos planteamientos del arte y el diseño que la cerámica como materialidad, como lenguaje material, permite estos límites difusos debido a que puede construir obras que según como se las vea o tome desde lo teórico pueden ser arte o diseño y viceversa o ambas. Los productos de cerámica son intersticiales porque se permiten acciones no previstas por los paradigmas impuestos tanto del diseño como de las artes.

Los lenguajes combinados en las artes complejizan a las producciones llevándolas a un estatuto más amplio de las mismas. Pero cuando la combinación es entre dos disciplinas, los bordes se difuminan. ¿Cómo saber si es arte o es un producto de diseño en producciones cerámicas? Los

procedimientos del hacer son los mismos, los desarrollos tecnológicos también, así como la materia, pero ¿Qué es lo que las diferencia? No sólo activan distintos elementos organizadores en el recorrido de sus producciones sino que implementan un fin diferente.

Estas, son aún cuestiones a tratar en ambos campos del saber, que, sin la pretensión de dar respuestas únicas y certeras, aportarían a esos campos de conocimiento, la profesionalización y las prácticas, así como los circuitos y a los espectadores consumidores de una época determinada hasta que vuelvan a ser otra cosa.

Bibliografía

Bonsiepe, Gui 1999 (1993) *Del objeto a la interfase: mutaciones del diseño* (Buenos Aires: Ediciones Infinito).

De Gyldenfeldt, Oscar 2009 (2009) “¿Cuándo hay arte?” en Oliveras, Eleonora *Cuestiones de arte contemporáneo* (Buenos Aires: Emecé).

Dickie, George 2005 (1969) *El Círculo del Arte. Una teoría del arte.* (Buenos Aires: Editorial Paidós).

Danto, Arthur Coleman 2019 (1999) *Después del fin del arte* (España: Paidós).

Flusser, Vilem 2015 (2015) *El universo de las imágenes técnicas. Elogio de la superficialidad* (Buenos Aires: Caja Negra).

Heidegger, Martin 2016 (1936) *El origen de la obra de arte* (España: Laoficina).

----- 1993 (1927) *Ser y tiempo* (México: Fondo de cultura económica).

----- 1994 (1955) “Serenidad” *Del Progreso* (Bogotá, Colombia), N°3.

Jiménez, J. 2002 (2003) *Teoría del arte.* (Madrid: Tecnos).

Levinas, Emmanuel 2002 (2002) *Totalidad e infinito. Ensayos sobre la exterioridad* (Salamanca: ediciones Sígueme).