



XV Congreso Internacional sobre Principios y Prácticas del Diseño.

Universidad de Monterrey, México,
3-5 de marzo de 2021

Narrativas comunes y fronteras rotas entre: arte, artes decorativas, artesanías, diseños y corriente DIY¹

Sonia Ríos-Moyano

Universidad de Málaga (España)

srios@uma.es

orcid.org/0000-0002-5727-3507

PALABRAS CLAVE: Design, Artes Decorativas, Artesanías, Do It Yourself, Fiesta

RESUMEN: Esta presentación virtual reflexiona sobre los objetos que conviven en la sociedad del siglo XXI. Estos son parte de nuestra rutina, pero también de nuestra historia, nuestro presente y también estarán convivirán en el futuro. Además, cada uno de ellos guarda una ficción, a veces esa historia es desvelada, otras veces hay que desenmascararla, y en otras tantas, pasa completamente desapercibida. Nuestro primer objetivo trata de entender los objetos como un elemento más dentro de las tradiciones contemporáneas, para así encontrar sus conexiones y desconexiones. El pasado siempre es una fuente inagotable de inspiración, ahora no solo nos centraremos en su parte estética, sino que también trasladaremos esa parte inherente y propia del “contar historias”, es decir las narrativas o relatos, a la actualidad más inmediata. Se analiza de qué manera se relacionan unas con otras, de modo que no solo se interconexionan, sino que también generan constantemente una relación de dependencia

¹ El presente texto se desarrolla en el marco de un proyecto de Innovación Educativa “Estrategias canónicas y anticanónicas en la docencia de la Historia de la Cultura: Identidad y pedagogía ciudadanas” (PIE19-102. Universidad de Málaga. Campus de Excelencia Internacional Andalucía Tech)

mutua y de interferencias que se completa con la parte de experiencia, emoción o funcionalidad que trasciende a la propia materia de esos objetos.

Si bien la tecnología ha cambiado nuestra forma de producir objetos y comunicarnos, estos a su vez, son una herramienta comunicativa más dentro de estos múltiples escenarios, de estas plataformas y lugares para el ocio y el entretenimiento. Podemos identificar y poner una etiqueta a cada uno de esos tipos de objetos que conviven en nuestra sociedad, y que, en esencia, es una acumulación lenta y lógica de los producidos en décadas y siglos anteriores, a lo que viene a sumarse los distintos avances o modas. Esos identificadores son los siguientes:

1. Arte
2. Artes decorativas
3. Artesanías
4. Diseño
5. Corriente DIY

Volviendo al tema de las narraciones, esta manera de contar, pueden tener múltiples enfoques, se pueden orientar a personajes, a temas, a materiales o a una determinada época y cronología. Constantemente los museos nos están ofreciendo esas nuevas historias con sus colecciones. Obras que ya conocemos, pero su nuevo agrupamiento en función de un nuevo objetivo y narrativa nos contará algún aspecto que el espectador no conocía.

1. Arte (experiencias inmersivas)

En los últimos años se han prodigado experiencias inmersivas, que juegan a crear un espacio irreal e ilusorio para el espectador. Tanto artistas de larga trayectoria, como otros emergentes, se han adentrado en el mundo de la realidad aumentada y la simulación gracias a técnicas inmersivas que llevan al espectador a un espacio irreal, creado, solo accesible con la propia tecnología, que es donde se encuentra y se produce la experiencia artística.

Con el advenimiento de la era posdigital, la obra artística se ubica en un soporte digital o efímero, donde la realidad virtual (VR) y la realidad aumentada (AR), que se suman a los medios audiovisuales que ya se incorporaron al mundo del arte en las últimas décadas del siglo XX, como el color, la luz, el sonido, el olor o las sensaciones calóricas.

El arte inmersivo es una de las señas de identidad del arte del siglo XXI, donde lo tecnológico y lo artístico se funden como nunca lo habían hecho, una relación que ha venido para quedarse.

Si bien es un nuevo lugar de experimentación, también lo es para actualizar las vivencias, conexiones y comunicaciones con otros artistas, de ahí que numerosos museos, empresas o galerías se están afanando por incorporar estas experiencias para el visitante, que pueden ir desde el conocimiento en VR de la colección hasta plantear nuevos discursos, narrativas e historias con los grandes maestros de la pintura o sus colecciones, como por ejemplo ocurre en la sala 39 del Museo del Prado.

Además, en los últimos años hemos visto como las experiencias inmersivas en proyectos sobre grandes artistas ha tenido una grandísima aceptación y popularidad allá por las ciudades y países que ha recalado. *Van Gogh Alive*, *El Oro de Klimt*, *Monet: La experiencia inmersiva*; o la próxima experiencia sobre Goya: *#InGoya* que inaugurada hace unos meses en la ciudad de Granada (España) (<https://ingoya.com/prensa>)

Por todo ello, se puede afirmar que ese paso hacia adelante en el ámbito de lo artístico se ha producido gracias a la evolución del mundo del diseño y la tecnología, es una gran muestra de lo que pueden hacer al servicio de los usuarios. Sin ello sería impensable que se pudiese producir ninguna de estas experiencias, bien por la herramienta de creación, o también por los objetos que aparecen en muchas de estas inmersiones, como lenguaje propio de los artistas que las usan. Aludimos por tanto al título de nuestra comunicación: “Narrativas comunes y fronteras rotas” (entre arte y diseño)

2. Artes Decorativas

En segundo lugar, las artes decorativas, artes aplicadas, artes menores o artes industriales han estado muy claramente definidas y compartimentadas en la historia de los estilos artísticos. Claramente apreciamos las diferencias entre las obras de arte y las obras de artes decorativas, porque en estas últimas se prioriza lo funcional por encima de lo estético.

Por tanto, si ese carácter manual fue lo habitual antes de la Revolución Industrial, con la llegada de la producción en masa, se sustituyó en gran parte la producción manual por la industrial, pero guarda una clara herencia en cuanto a formas, tipologías, profesiones, materiales, etc. La función (por encima de la forma) fue uno de sus rasgos más característicos y así ha permanecido hasta la actualidad.

La cerámica, las joyas, los muebles, las vidrieras, los textiles, esmaltes, medallas, bordado, diseño industrial, etc., son esas tipologías que existieron y siguen existiendo en nuestro mundo globalizado. En la actualidad, el arte decorativo que consumimos se hace de forma industrial por técnicas de reproducción en masa.

Volvemos a aludir al título de nuestra comunicación: “Narrativas comunes y fronteras rotas” (entre arte, artes decorativas y diseño), puesto que las formas de la historia de los estilos artísticos se usan indistintamente como fuente de inspiración para la creación industrial de objetos decorativos, encontrando muchos puntos de contacto, teniendo cada vez, más de diseño que de arte decorativo.

Ponemos como ejemplo la empresa Iluminaciones Ximenez, que en los últimos años goza de un gran protagonismo a nivel internacional gracias a sus diseños con estructuras de luz, usualmente empleado en fiestas navideñas y otros eventos populares de las ciudades. De Vries es un autor que hace arte con fragmentos de objetos decorativos.

3. Artesanías

La artesanía consiste en la creación de un objeto con poca o nula intervención de maquinaria. Se prioriza el trabajo manual. Principalmente son objetos decorativos para el hogar o para el uso personal.

Gran parte de esta recuperación de las artesanías artísticas se lo debemos al movimiento *Arts & Crafts* británico, a finales del XIX en Reino Unido, de modo que la mayor parte de las artes decorativas pasaron por la modificación estética del movimiento: vidrieras, cerámicas, muebles, lámparas, menaje de hogar, etc.

No obstante, siguen existiendo artesanos que continúan o mantienen tradiciones locales y que han encontrado una producción mixta para seguir dando un toque manual o artesanal a sus productos, de manera que se mantiene la identidad del artesano, empleando puntualmente la producción industrial.

En cambio, en los últimos años, coincidiendo con periodos en los que hay algún tipo de crisis económica, florece lo que son las técnicas y tradiciones artesanas, muchos se comercializan a través de redes sociales, en mercadillos callejeros, con la seña de identidad “Hecho a mano”. Por ejemplo, en el mundo de los textiles, el bordado, macramé, punto de cruz, etc. se ha puesto bastante de moda, así como el empleo de estas técnicas y materiales de las artesanías, en el mudo artístico. Por poner un ejemplo más entre esas fronteras rotas, podemos citar las obras de, Ulla Stina-Wikander, artista que recubre objetos cotidianos con bordados hechos con punto de cruz. Vanessa Barragão usa restos de tejidos, los recicla y crea bellas alfombras y tapices con inspiración en el mar, en sus fondos marinos y corales, obras sin duda, de gran originalidad. Entre ellos se encuentran las colecciones *Coral Garden* y *Ocean Tapestry*. Kate Jenkins teje mariscos a tamaño real, son obras muy coloridas, joviales y con un marcado carácter artesanal.

Las fronteras entre las artes, la artesanía y el diseño cada vez están más diluidas, y los materiales, las herramientas y los objetos finales más próximos desde el punto de vista estético.

4. Diseño

Dentro de los cinco identificadores que estamos hablando en esta comunicación, el diseño como tal es el más fácil de estudiar, historiar e identificar sus relaciones, que cada vez están más próximos gracias a su posicionamiento y difusión en red de sus colecciones. Citaremos algunos ejemplos, la colección Thonet en el Mak (museo de Artes Aplicadas de Viena) y el Museo de la Casa *Schröder-Rietveld*.

La bibliografía y los estudios son amplios al respecto, pero si nos centramos en esas “fronteras rotas” entre las distintas tipologías de objetos, afirmamos que desde los mismos orígenes de la Revolución Industrial el diseño ha sido incluido en obras artísticas, forma parte de las obras como elemento constitutivo. O se influye mutuamente, tanto el arte en el diseño o viceversa.

Además de ver los constantes usos que se hace de él en el mundo de la moda o la publicidad. Aquí un ejemplo de la campaña publicitaria de la firma de moda francesa Marithé-François-Girbaud, prohibida por "utilizar una escena sagrada con fines mercantiles". La firma de moda explicó que su campaña buscaba resaltar la importancia de la mujer en la sociedad.

Tanto los pintores como los fotógrafos llamados de “vanguardia” se interesaron por las nuevas formas que les ofrecía la ciencia y la industria intentando dotarlas de un significado estético. Este tipo de imágenes sacadas del arte y del mundo del diseño, el cómic y la publicidad tuvo un gran auge a partir de los sesenta. En España, el Equipo Crónica es una clara muestra de ello.

Antonio López es un artista hiperrealista español que ha representado como nadie los objetos industriales para uso común y los ecosistemas de la sociedad contemporánea. Si bien su relación siempre ha sido compleja, vinculación del diseño con la estética formal de lo artístico siempre se ha mantenido, aunque se ha ampliado a otros gustos, modas e inventos. El diseño se ha convertido en un objeto altamente tecnológico, que está implicado de lleno en las corrientes estéticas y en cubrir las múltiples necesidades de la sociedad en la que se inserta.

5. DIY

¡En los últimos años, la popularidad de la cultura Do It yourself! (DIY) se ha abierto camino como un auténtico fenómeno social, cuyos resultados, por ejemplo, están desde numerosas

páginas web o blog personales hasta los mercadillos callejeros. Hay muchos tipos de especialidades en esta cultura, que pueden ir desde las tradicionales manualidades hasta cosas más complejas como grabar un disco o hacer un libro, sin meternos en otras especialidades como la bioquímica o la mecánica en la que también está teniendo impacto este sistema alternativo de conocimiento y producción.

El *Do It yourself* tiene su origen en aquello que llamamos hace años, “hacer manualidades”, que se ha especializado, que tiene como fin la comercialización de un producto que se ha realizado de manera autónoma y casi sin medios industriales profesionales. También puede tener como fin la de enseñar a hacer algo, no comercializa el producto acabado, sino que se enseña a través de un tutorial cómo se hace algo y se difunde a través de la red de redes. En el desarrollo de esta cultura, hay tres factores que son determinantes para su rápida evolución y expansión. De una parte, internet y la democratización del conocimiento. Internet ha permitido que un núcleo importante de la sociedad aprenda de manera autodidacta y colaborativa. Esta es una de las grandes proezas de la web.⁰² De otra parte, las redes sociales han hecho el resto, ya que permiten una rápida interacción entre los usuarios y se trabaja a veces de manera colaborativa compartiendo el conocimiento, por tanto, se rompe el sistema tradicional de maestro y aprendiz. El último gran avance ha sido la protección intelectual del conocimiento gracias a licencias Creative Commons, utilizadas en muchas revistas de open-access y que permite la difusión, el libre acceso, la modificación, e incluso la explotación comercial.

En la última década se ha prodigado un gran número de exposiciones por todo el planeta en el que artistas consagrados como Marina Abramovic, Maurizio Cattelan, Damien Hirst, se han involucrado en el mundo Do It Yourself, el libro *Open Studio* recoge una buena muestra de ello. Los artistas dentro de esta corriente ofrecen la posibilidad convertirse en artistas siguiendo las instrucciones de un manual, y con el kit de artista.

De otra parte, nos encontramos redes sociales, como Pinterest que son todo un hervidero de creatividad. Su sistema de tableros te permite buscar y guardar en tableros propios los temas de interés. Son miles las páginas sobre ideas creativas en las que se comparte no solo el resultado, sino también los pasos para hacer absolutamente de todo, desde actividades infantiles, decoraciones de hogar, reciclados, etc. Sin olvidar las fiestas que marcan el calendario, encontrando a su vez cientos de páginas sobre decoraciones para ritos de paso (bautizos, comuniones, bodas), fiestas anuales como Navidad, Pascua, Semana Santa, Halloween, hasta decoraciones para fiestas, mesas dulces temáticas, etc. En ella podemos encontrar absolutamente de todo, desde pequeñas muestras de imitaciones de obras artísticas hasta estas otras ideas para hacer nuevos objetos a partir de objetos cotidianos reciclados.

Para terminar, volvemos de nuevo a insistir en esa pérdida de los límites entre las distintas tipologías y campos creativos. Las fronteras se rompieron hace décadas y ese acercamiento es una de las señas de identidad de nuestra cultura.

Conclusiones

- a) Nuestro objetivo principal era mostrar cómo tras más de un siglo de la incorporación de elementos de procedencia industrial en las obras artísticas, en el siglo XXI, es más fácil ver las similitudes que las diferencias entre arte, artes decorativas, artesanías, diseño y DIY.
- b) No obstante, lo más sorprendente es que la corriente DIY se ha introducido en los canales artísticos y grandes artistas participan en proyectos de arte DIY.

- c) Por tanto, no solo se ha producido una disolución de esas fronteras, sino que la esencia de nuestra era digital es el elemento clave tanto para difundir esta corriente creativa manual sin ánimo de lucro que conecta con la cultura del conocimiento compartido.
- d) Además de que la cultura digital y tecnológica crea otros mundos gracias a las experiencias inmersivas. De ahí que esos dos polos opuestos, “el arte y el DIY” están cada vez más cerca, estrechando lazos que nos llevarán por otros caminos en un futuro próximo.

Bibliografía

Bargueño, Eugenio. «Lo útil, lo inútil y la utilidad de lo inútil. El souvenir como objeto marginal entre Arte y Diseño», *Arte, Individuo y Sociedad*, Arte, indiv. soc. 29(1) 2017: 153-166 <http://dx.doi.org/10.5209/ARIS.52302>

Gallego Pérez, J.I. (2009) Do It Yourself, cultura y tecnología *Revista Icono14* [en línea] 15 de Octubre de 2009, N° 13. pp. 278-291. Recuperado (22/02/2021), de <http://www.icono14.net>

Martín Rodríguez, S. (2014): DIY: Arte, Diseño y Tecnología. Estrategia crítica de colaboración comunitaria offline y online, *Icono 14*, volumen (12), pp. 156-186. doi: 10.7195/ri14.v12i1.653C. Andrés Petit-Laurent1

Taravilla Baquero, El digital, souvenir la memoria en la nube. *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital* Vol. 7 (2), 2018: 139-148 ISSN: 2254-4496 <http://revistacaracteres.net>

Referencias web

<https://www.nationaltrust.org.uk/red-house> (Consultado: 01/03/2020)

<http://www.william-morris.co.uk/>

<http://www.mak.at/>

<http://www.shakerml.org/pages/welcome>

<https://www.thonet.de/de>

<https://www.artfutura.org/v3/project/fotos-prensa-2020/>

<https://canbuyukberber.com/>

<https://vimeo.com/316754328>

<https://www.artfutura.org/v3/criaturas-digitales/>

<https://www.museodelprado.es/actualidad/multimedia/visor-de-la-sala-39/b739f8df-38b9-638c-829a-31ec3b8d1726>

<https://www.insidemagritte.com/>

<https://www.elorodeklimt.es/>

<https://ingoya.com/prensa>

<https://www.rietveldschroderhuis.nl/en/about/centraal-museum-rietveld>