

INESTABILIDAD **EN EL DISEÑO HOY**

GRUPO 10

Giordano, Ezequiel **DIYS**

Hoffmann, Sofía **DIYS**

Hurtig, Milagros **ARQ**

Macro, Macarena **DIYS**

Navarro, Rocío Belén **DG**

Schvening, Sergio **ARQ**

ÍNDICE

- 5. Prólogo

- 7. Paradigma

- 9. Presentación de las obras y contexto
 - 9. Urban Spa
 - 12. American Idiot
 - 15. Melancholia

- 21. Compromiso consciente

- 25. Barreras Ontológicas: Supresión del muro

- 31. Utopía y Kitsch: relación sujeto y objeto

- 35. Conclusión

PRÓLOGO

El concepto de inestabilidad sirve para plantear a lo que nosotros consideramos el diseño de hoy. Es decir, se deja a un lado lo predecible, y el hombre queda sujeto a la variación debido al tiempo, al dinamismo cultural, a lo emergente. Estamos marcados por el hacer, totalmente posicionados en una actitud activa. Estamos -quizás demasiado- interesados en lo próximo, en lo nuevo.

Hoy el diseño no nos brinda terminación, sino que nos introduce siempre en la inquietud del devenir. Se convierte en la vorágine en donde nada pareciera estar definido, y se expresa en la tensión de la inestabilidad. Tal vez porque estamos dentro de un periodo donde los artistas no proponen bajar una línea, imponer parámetros o reglar para el arte.

Nos vemos sumergidos en una etapa de cambio, no sabemos qué vendrá, no sabemos bien por qué estamos donde estamos. Inconsistencia e Incertidumbre. En cada una de las obras que analizaremos a continuación observamos características formales de una etapa de decadencia del sistema, como lo define Hegel y luego lo retoma Marta Zatoryi en *Una estética del arte y el diseño de imagen y sonido: capítulo 3. "Las dos vertientes"*.

En dichas obras encontramos inestabilidad. Ya sea a través de sus límites, materiales, técnica y dinámica de las obras. Y así mismo, analizaremos la inseguridad de la sociedad antes aquellas obras y ante el mundo. ¿Dónde está la contención del sistema? Las tres disciplinas lo reflejan de manera muy distinta y expresan cierta fluctuación. En *Arquitectura*, analizaremos *Urban Spa* del año 2015, Chihuahua México. Desde el *Diseño Gráfico*, *American Idiot*, año 2011 de Jung und Wenig & Mathias Reynoird. A partir del *Diseño de Imagen y Sonido* analizaremos la obra *Melancholia*, 2011, del Director Lars Von Trier.

Melancholia, enfrenta a través de la psicología de cada uno de los personajes la crisis ante el fin del mundo, el hombre versus la incertidumbre, frente al verdadero final. Nos encontramos con una película que acentúa el estado vacilante de los personajes que cambian y nos sorprenden constantemente, sin poder entenderlos del todo.

American Idiot supone una crítica a la sociedad estadounidense, donde su técnica expresa. Es un afiche abierto que podría seguir expandiéndose por fuera de sus límites. ¿Nos plantea claramente qué nos quiere mostrar? Algo similar sucede con la arquitectura alrededor de la fuente, ¿Dónde se termina las pasarelas de madera, es el final del proyecto? ¿Cuál es la intención? Nos enfrentamos con grises. Las obras, todas ellas, nos introducen a la duda.

Cómo se conforma, cuáles son sus reglas, para quiénes está dirigido. Será lo que en este ensayo trataremos abordar.

PARADIGMA

“Hay un combate permanente entre lo que existe históricamente y lo que hoy se considera moderno. Lo que está instalado lucha contra aquello que va gestándose en el vientre del tiempo.”

Una estética del arte y del diseño de imagen y sonido

Marta Zatoryi

Hoy, podríamos considerarnos dentro de un paradigma de solapamiento de sistemas. Hegel según la dialéctica amo-esclavo, establece los periodos pre-clásico, clásico y post-clásico. Con pre-clásico y post-clásico se refiere a un periodo de conformación de un nuevo sistema simultáneo a la desfiguración del viejo sistema. El periodo clásico relacionado a un periodo de auge del sistema. El Capitalismo alcanzó su tope en los años 70, en las décadas siguientes el sistema superó varias crisis, sin resolver en profundidad dichos problemas. Problemas sociales y ecológicos creados por las políticas liberales; sumado a las posibles guerras y a los cambios climáticos que evidencian que el sistema se está agotando, encontrándonos así en un periodo post-clásico.

En cuanto a los diseños, podemos percibir que las disciplinas se encuentran en un periodo de inestabilidad y desconfianza; relacionándolo con una decadencia del sistema. Hay grandes debates en todas partes del mundo tratando de captar hacia dónde debe apuntar el diseño.

Mientras el modelo urbano capitalista y desarrollista crece, no se contemplaron las necesidades de las personas, se multiplicaron las inversiones inmobiliarias, la especulación, las diferencias entre centro y periferia, la segregación e incomunicación de muchos barrios. Hoy nos vemos en la necesidad de acercarnos hacia respuestas más humanas y si analizamos intervenciones que están surgiendo en varias partes del mundo podemos encontrar semejanzas. Reactivación de espacios en desuso, reconstrucción de edificios, autogestión y autoconstrucción de espacios, reciclado de objetos, dándole una nueva significación a los objetos que quedaron atrás, proyectos auto gestionados de cine independiente, talleres informativos y participativos, jornadas colaborativas o encuentros colectivos: todas ellas son prácticas sociales y urbanas que actualmente inciden en la construcción del diseño, y forman parte de una manifestación de la sociedad en pos del cambio. En definitiva, se trata de reivindicaciones, propuestas, resistencias y acciones, desarrolladas desde la base en relación a unas necesidades, que suponen una crítica y una alternativa a las prácticas del diseño convencional y que también pretenden una transformación urbana y social.

EL DISEÑO HOY

El espectador gestado dentro del pulso capitalista pretende utilizar el cine como forma de entretenimiento, abstraerse un momento de la realidad con un relato que deje todo a la vista. Lo que no se espera en una película es la generación de incertidumbre. ¿Puede una película como *Melancholia* sobrevivir en términos taquilleros ante una sociedad que no quiere hablar sobre su fin y que vive en constante movimiento? En *Melancholia* sucede todo lo contrario, personajes que no tienen escapatoria alguna, donde ya nada queda, un lenguaje con tiempos de relatos dilatados y desesperantes sumerge al espectador a una realidad sin respuesta, una incertidumbre que lo irrita.

Así mismo desde la pieza audiovisual, buscamos llegar a dilucidar como la inestabilidad del ser de la sociedad en la que vivimos, se ve reflejado en una película controversial, que habla del fin de la humanidad por el choque de los planetas, dando así un fin catastrófico a la Tierra. ¿Es *Melancholia* un film que desde el choque de los planetas en realidad está evidenciando un final en el ser interno? ¿Es *Melancholia* una gran metáfora sobre la destrucción del ser interior, desde la masividad de los planetas?

En la obra de arquitectura percibimos al observar la sensibilidad de acercar la arquitectura a la gente, la utilización de materiales simples, y técnicas constructivas con las cuales todos pueden participar del proceso constructivo, así como la disipación de los límites. ¿Dónde empieza y dónde se cierra el proyecto? ¿Soy parte del objeto?.

En cuando a la obra de diseño gráfico, al observar el afiche no entendemos bien del todo a qué se refiere, nos genera desconcierto. La letra de la canción de *American Idiot* podría estar como no. Es la técnica utilizada (un supuesto arranquismo - recursos primitivos e impactantes, manifiesto de las zoonecesidades) y los colores chillantes lo que nos hace preguntarnos por la obra. ¿Es realmente una crítica a la sociedad estadounidense, al sistema capitalista por excelencia? ¿Qué nos transmite?.

Si consideramos la Teoría de las Vertientes de Marta Zatoryi. Sabemos que en la vertiente 2 se evidencia en el hombre una realidad angustiante, se debilita la fe en el proyecto social, en el sistema de poder. El hombre se llena de dudas, con ansiedad y no reconoce la tutela en la sociedad. En las épocas de Vertiente 2 no se generan nuevos elementos constituyentes, sino que los artistas se valen de lo ya elaborado por la anterior Vertiente 1. La vertiente 1 está enlazada a la idea de estructura, de confianza en el sistema de poder y seguridad. De esta manera entendemos la dialéctica de las dos vertientes en cuanto a la contención. En los periodos de inestabilidad de la estructura de dominación, el estado no puede contener al sujeto; En esa crisis entre el ciudadano y la descreencia al sistema que pertenece; se engendra el cambio. O los múltiples cambios que van a conformar las nuevas bases de otra estructura. Con otros valores y nuevos conocimientos.

De esta manera expusimos el paradigma en el cual se afirman las tres obras. Las cuales nos impulsan a reflexionar y profundizar de manera muy distinta sobre el diseño hoy. Encontrando puntos en común entre las obras y las disciplinas.

INESTABILIDAD

OBRAS Y CONTEXTO



URBAN SPA
ARQUITECTURA

CONTEXTO

El Urban Spa es un proyecto del año 2015, ubicado en el estado de Chihuahua, (México). Nace de una serie de alianzas entre la universidad y diversos agentes activos en la ciudad, la asociación civil Impulsando Capacidades, que lleva varios años realizando una labor social en la colonia Obrera en la que se sitúa el parque y la asociación ABIEN, que se encarga de gestionar el patrocinio de pequeños materiales. Se proyecta en el marco de un taller – Taller del Desierto – que se realiza todos los años, y supone un espacio de comunicación entre universidad y municipio, abordando cuestiones concernientes a la comunidad. De esta manera surge Urban SPA. Un dispositivo micro-arquitectónico y micro-urbanístico que permite la reconquista de un espacio público, como lo es el Parque Ureta. Parque lineal que divide la zona arbolada y de juegos, con la zona deportiva, teniendo en el centro de este camino una fuente de agua en estado de deterioro hace varios años. El estudio convocado – PKMN - es una entidad que explora tecnología-tipología-construcción en entornos urbanos consolidados (conectando memoria local y culturas contemporáneas), a través de prácticas de participación, enrolamiento, mediación y de procesos experimentales de aprendizaje activo. Es interesante, que la arquitectura en este caso es un engranaje a un sistema de reactivación de un espacio público; los arquitectos trabajan interdisciplinariamente para crear un espacio complejo y dinámico con materiales y técnicas simples.

DESCRIPCIÓN FORMAL

El proyecto consta de una de una planta circular, como centro a la fuente, rodeada por nueve torres de andamios que sirven de estructura a la vista, y se utilizan para lograr varios niveles que generan variados espacios, destinado a múltiples modalidades de usos: Hamacas para-guayas, zona de sombras creadas por las telas unidas entre los andamios, asientos a modo de mirado y espacios ajardinados. La pileta se encuentra en un +1.20m., dado que se incorporan las maderas de los pallets sobre el zócalo de la fuente, formando un deck, al que se llega gracias a rampas y escaleras entorno a la fuente.

Sintetizando, la “obra” funciona como un objeto de contención y re significación a la fuente. Es una pieza temporal, que busca activar un espacio en desuso.

Las técnicas constructivas son lo suficientemente simples como para poder realizarse con el apoyo del estudiantado y de la gente del barrio.

El primer impacto que nos genera es confusión. ¿Qué es exactamente? Es arquitectura? Pareciera un amontonamiento de cajas y andamios, sin orden. Esta crisis originada en el primer impacto es interesante. Debemos penetrar en la obra para entender que hay una pileta. ¿Una pileta o una fuente? La fuente en el centro de plaza, monumento típico en las ciudades latinoamericanas, pero configurada y adaptada a una necesidad actual, y aprovechada por los chicos del barrio.

Esta forma de apropiación nos resulta novedosa; y hasta podemos determinar que será re-considerada como una alternativa de reactivación de las fuentes en desuso en la ciudad de Chihuahua y quizá también de otras muchas ciudades.

MORFOLOGÍA



Otro punto que analizamos es el lenguaje morfológico. En la obra actual Urban SPA se percibe un vestigio de una morfología ya conocida, una morfología parecida a este edificio ruso de principio de siglo. Será una colonia obrera en Moscú – Rusia llamada “el Club Obrero Ruskov” creada en 1928 y diseñada por el arquitecto moscovita Konstantín Stepánovich Mélnikov. ¿Fue esto consciente por los creadores o ha sido solamente una respuesta de la biblioteca mental de obras que un arquitecto va recolectando a lo largo de su vida?

Se sugiere una forma similar con esas particulares salientes del cuerpo principal, como a modo de grandes cuñas. Rotando axialmente alrededor de un centro, teniendo diagonales hacia arriba, dándole mayor dinamismo a la forma. Haciendo parece que está girando para arriba, despegándose del piso. Es lo que ambas hacen: despegarse del piso, acrecentando esta idea mediante un basamento al que uno llega mediante una escalera en uno y en una rampa en otro.

Fueron construidos en dos épocas y lugares completamente diferentes, con un siglo de distancia. Un club obrero constructivista hecho con hormigón armado, (una nueva tecnología para ese momento) y una colonia obrera realizada para la reactivación de una fuente ya existente. Ambos dos sugieren la idea de dinamismo y movimiento, pero lo expresan a su manera, en sus tiempos. Ambos exhiben un juego entre significante y significado, se hace referencia a un significante ya utilizado anteriormente con un nuevo significado. En otra ciudad, en otra escala, con otro propósito.





AMERICAN IDIOT
DISEÑO GRÁFICO

CONTEXTO

Realizado por Jung und Wenig & Mathias Reynoird en el año 2011. Fueron contratados para realizar uno de los 10 “lyric postres” para Warner-Chappell en su aniversario número 200. Representa a la canción American Idiot de Green Day y se exhibió en London’s Stolen Space Gallery. La idea era transformar letras irónicas en afiches. La imagen saca su inspiración de Kopy 137, una emblemática vivienda punk berlinesa que fue ocupada ilegalmente, donde los estratos múltiples de carteles desgarrados forman un conjunto extraño de relaciones tipográficas. La incoherencia crea allí toda la riqueza visual. La imagen sobrepasa entonces el contenido informativo. El afiche intenta desarrollar esta idea. Por su apariencia estropeada, privilegia el impacto visual a la legibilidad. Los rasgones, perturban la estructura de base y también simbolizan las reivindicaciones de la cultura marginal defendida a lo largo de la canción de Green Day. ¿Realmente realiza una crítica al sistema?.. Lo analizaremos más adelante.

Técnica de impresión: serigrafía. Año 2011.

La letra de la canción, la obra anterior que va a ser embrión del afiche, fue creada como crítica de la sociedad estadounidense, a la administración neoliberalista de George Bush y a la propaganda. Nos llama la atención que haya sido tomada como producto para crear un afiche en conmemoración de los 200 años de una multinacional discográfica que crece bajo los términos mercantilistas del capital. Resulta un afiche visual, expuesto en un museo de Londres, como producto del diseño. Que, contrariamente a la esencia de la canción que intenta representar, no genera ningún tipo de controversia con el sistema de consumo.

DESCRIPCIÓN FORMAL

Se trata de un afiche rectangular con orientación vertical que a simple vista parece ser un conjunto de retazos de distintos papeles u otros afiches. Al adentrarse en el y prestarle atención, se puede reconstruir una imagen total, uno se da cuenta de que no es aleatoria la forma en la que están ubicados estos pedazos de papel. Se reconstruyen palabras entre las partes, logrando escribir:

*“Don’t wanna be an American idiot.
Don’t want a nation under the new mania
And can you hear the sound of hysteria?
The subliminal mind fuck America.”*

Los colores utilizados son en su mayoría naranjas, azules y blanco. El naranja es siempre el mismo pero hay dos tonos de azul. También una pequeña porción en escala de grises.

Las palabras reconstruyen el fragmento de una canción. Tiene un doble borde rectangular que lo contiene y el soporte es papel. Pueden verse manchas de humedad y gastado que simulan ser generadas por el desgaste de estar en la calle.

Afiche mayormente tipográfico que simula ser producto de arranquismo, pero se reconstruye de todos modos. La tipografía presenta distintas formas de deformación que se da como consecuencia de un encastrado que lleva a una estructura general. Algunas palabras están estiradas, otras con una fuga, achatadas, o siguiendo la forma de un círculo.

Lo más llamativo y que lleva al cuestionarse varias cosas es la técnica elegida. Es un gesto muy activo, muy humano y tiene alta carga de expresividad. No es cien por ciento claro a simple vista pero lleva a preguntarse ¿Qué me quiere decir? ¿Por qué está arrancado y no es entero

EL DISEÑO HOY

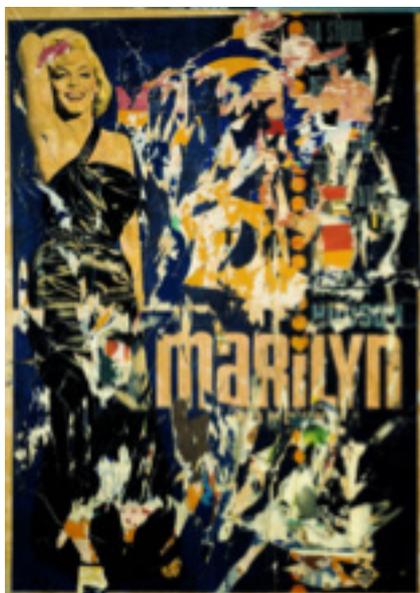
si puede escribirse lo mismo?¿Por qué de todos modos encajan perfectamente las uniones de la tipografía?¿ Qué significa el gesto de arrancar un papel? ¿Qué sentimientos nos genera? Nos demuestra un gesto muy primitivo que puede llevar a pensar en agresividad, velocidad, expresión, revolución/rebelión, descomposición, entre otras cosas.

TÉCNICA DECOLLAGE

Podemos encontrar este gesto en obras significativas en otros contextos históricos que reflejan esta etapa del sistema (decadencia en transición, según Hegel):



Esta técnica específica puede mostrarse como lo opuesto al collage (inventado por Picasso y Braque en la década de 1910), y se la denomina decollage. Jacques Villegle et Raymond Hains inicialmente participación en el movimiento de la nueva evolución para neoexpresionismo creando arte callejero como el graffiti y afiches arrancados. El propósito no es tanto hacer arte sino desenmascarar los errores en la evolución de la sociedad de consumo. FUENTE *Benoitrambaul*



Mimmo Rotella (Catanzaro, Italia, 1918)

En 1954 se instala en Roma y allí realiza sus primeros carteles: panfletos arrancados de las paredes, traspasados al lienzo, tanto en positivo como en negativo, y ahí nuevamente desgarrados, señalando con esta última intervención un “gesto de protesta contra una sociedad que ha perdido el gusto por el cambio”. Estos décollages, que Rotella efectúa sin conocer otros trabajos de su tiempo, constituyen su modo personal de participar del clima de lo informal, que resultan como grandes formas abstractas.

Al mismo tiempo es consciente de que con esta estrategia puede reflejar, como ningún artista hasta ahora, la posición histórica de su medio. En lugar de proclamar el origen absoluto del arte, que se legitima exclusivamente por sí mismo, es necesario definir el arte a través de su relación con los mundos de imágenes ya existentes que lo rodean.

Estas obras, se basan, como casi todas las obras de los años sesenta, setenta y ochenta, en las fotografías de los carteles. típicos.

FUENTE *El Cruasán de Audrey*



INESTABILIDAD



MELANCHOLIA
DISEÑO DE IMAGEN Y SONIDO

CONTEXTO

Melancholia se estrena el 26 de mayo de 2011 en el Festival de Cannes, se trata de una película germano-danesa de 136 minutos dirigida por Lars Von Trier de nacionalidad danés. Melancholia trata de un drama sobre el fin del mundo, tocando así elementos de ciencia ficción, protagonizado por Kirsten Dunst y Charlotte Gainsbourg, con quien luego termina la trilogía, “La depresión” en la que Melancholia se incluye.

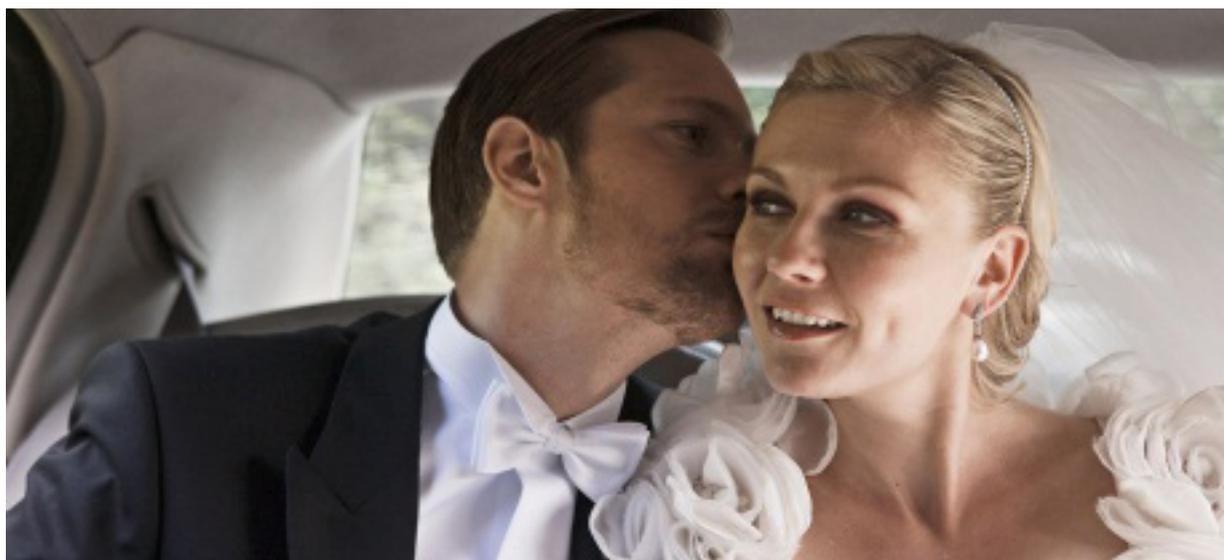
Para ubicar este film en contexto, podemos destacar que el 19 de mayo de 2011, días antes del estreno de Melancholia, el Festival de Cannes declaró al cineasta “persona non grata”, con su consiguiente expulsión del festival. La polémica se desató después de que Von Trier afirmó: “[...]Ok, soy nazi”. Las declaraciones las hizo el 19 de mayo de 2011 por la mañana. Esa misma tarde emitió un comunicado público en el que pedía disculpas: “Si he herido a alguien con mis palabras de esta mañana en la rueda de prensa, le pido disculpas sinceramente [...] No soy antisemita, ni tengo prejuicios raciales de ningún tipo, ni soy nazi.”

Sin más, la película se estrena en el Festival de Cannes de 2011 con una muy buena aceptación, a pesar de la polémica que despertaron las declaraciones del director.

Otro dato de color, es que Von Trier sufre aviofobia (pánico a volar), y por este motivo jamás ha salido más allá de lo que se lo permiten las carreteras, para lo cual siempre ha recurrido a emplazamientos en Dinamarca y sus alrededores, dejándonos de todas formas hermosos resultados en sus obras.

SINOPSIS

La película comienza con imágenes de los protagonistas, y de la colisión en la que la Tierra, con el planeta Melancholia a modo de prólogo. A continuación, la película muestra dos partes, es decir, dos capítulos, el primero denominado Justine y el segundo nombrado Claire, respectivamente, en referencia al nombre de las dos hermanas.



INESTABILIDAD

Justine se centra en destruir su boda. Ella, que tiene cada vez más dudas sobre el matrimonio, es de temperamento melancólico, no se entiende con su hermana Claire y se enfada con su jefe antes de acabar abandonando la fiesta. En el patio, advierte una estrella que brilla con más fuerza que de costumbre. John, el marido de Claire, le explica que se trata de la brillante Antares, que más adelante desaparece de la constelación estelar. En el final de la fiesta, el novio da a entender a Justine que después de los incidentes ocurridos no es posible continuar el matrimonio.

La segunda parte de la película, Claire, se centra en la visita de Justine, que atraviesa por una depresión, a la mansión de su hermana y John, quienes tienen un hijo pequeño llamado Leo. Allí, Justine no tiene fuerzas para llevar a cabo las actividades cotidianas más elementales como comer o tomar un baño, para las que necesita la ayuda de su hermana. Poco a poco, su estado va mejorando.

John, que es aficionado a la astronomía, descubre que la desaparición de Antares se debe a que la estrella ha quedado eclipsada por el planeta interestelar Melancholia que, según la comunidad científica, pasará muy cerca de la Tierra, pero sin colisionar con ella. Sin embargo, Claire entra en un estado de histeria al estar convencida de que es inminente el fin del mundo, al encontrar dicha información navegando por internet. Sin embargo, cuando el momento de la verdad llega, parece que las previsiones de John eran las correctas ya que Melancholia pasa sin que los dos planetas lleguen a tocarse. Pero la alegría dura poco, pues el planeta regresa, dirigiéndose ahora directamente contra la Tierra.

Claire encuentra el cadáver de John en el establo, que ha decidido suicidarse con pastillas al descubrir la verdad. Sin comunicar la muerte a Justine y Leo, Claire pretende salvar la vida de los tres huyendo, pero Justine transmite calma e indiferencia, subrayando la inutilidad de la huida. Así, una “cueva mágica” hecha por Justine y el pequeño Leo, a modo de tienda armada con palos, les sirve como lugar de espera. El leitmotiv del Tristán wagneriano, con el que daba comienzo la película, vuelve a apoderarse de la banda sonora. En la última imagen Melancholia impacta la Tierra y la pantalla se llena de la luz debido a la explosión. Si bien no queda claro, podemos deducir que la humanidad llega a su fin.

DESCRIPCIÓN FORMAL

Desde aspectos más técnicos, Melancholia, se convierte en una película con ricos recursos formales que respaldan el lenguaje del film. Como primer recurso formal, la película en grandes rasgos utiliza cámara en mano, lo que provoca este aspecto documental al cual Lars Von Trier nos tiene acostumbrados. Esta técnica nos acerca a los personajes y nos mantiene en completa tensión, sintiendo que algo nuevo se aproxima de forma constante. Los seguimientos en su mayor parte desde el hombro del personaje, denotando una ocularización interna primaria, donde se nos identifica con la mirada del personaje. Descubrimos con los personajes los acontecimientos que vendrán.

Además, Melancholia nos muestra una atmósfera de eterna incertidumbre, con un prólogo de planos en slow motion y colores realmente surreales, dándonos un tinte sobre lo que tratará el film. Los colores y la luz utilizada en tonos bajos y pálidos, sin brillos y con un contraste bajo, acompaña las acciones de los personajes y sin duda, da cuenta del estado emocional de los mismos, la depresión, la sensación de fin. No es azarosa la elección de esta paleta de colores, que nos sumerge en lo profundo de los negros y los verdes pálidos.

Sobre la imagen, nos encontramos con una música realmente imponente, embelleciendo y poetizando lo catastrófico de la extinción humana. Además de la banda sonora, en cuanto al sonido, la película utiliza en su mayoría sonido directo y una gran presencia de sonido



ambiente construido, lo cual nos ubica en espacio y tiempo y nos acerca a aquella realidad representada. En congruencia con el tipo cámara utilizada.

Dentro de los recursos formales, encontramos el cuerpo como uno de los principales descriptores. En la película podemos observar dos estados del ser humano, representados por dos hermanas Claire y Justine, totalmente opuestos. Christian Arnsperger, en su escrito “Crítica de la existencia capitalista” desarrolla dos conceptos ligados a la noción de finitud; el del ser humano desesperado, y ser angustiado; (con <desesperado> y <angustiado> nos referimos explícitamente a retomar las nociones nombradas por el autor que se desprenden de adjetivos calificativos a la actitud o comportamiento del hombre) el primero hace referencia a aquel sujeto que vive huyendo de su condición existencial, buscando a cualquier costo poder seguir en el mundo, olvidándose de posicionarse en sí mismo; el ser angustiado por el contrario acepta su condición existencial, y de esta manera puede apropiarse de su deseo, de lo que considera, lo que ha elegido como forma de vida. En este caso, Claire se posicionaría en el primer grupo, los seres desesperados, incapaces de aceptar la muerte. Y en un segundo grupo, Justine, un ser angustiado que a lo largo del film nos demostrara como, por ejemplo tomando baños de luz del planeta Melancholia, acepta su condición de finitud y se entrega a ella.

En Melancholia, se narra la destrucción del planeta Tierra, el fin y la extinción de la humanidad, haciendo analogía con la destrucción del ser interior, desde las actitudes de los personajes ante la no aceptación a la muerte.



INESTABILIDAD

Desde este punto es difícil no identificarse con las protagonistas, el papel de Charlotte Gainsbourg, como Claire, una madre que encarna de forma fenomenal un cuerpo desesperado, incapaz de aceptar la muerte que cada vez los acecha más de cerca. Un ser alienado que se encuentra en constante incertidumbre. Claire, madre y esposa, encarna la negación del fin, en contrapunto con Justine, a quien Kirsten Dunst le pone el cuerpo, que de alguna forma su personaje tranquilo acepta dicho fin y logra en el espectador un hilo de esperanza. Quizás haciéndonos volver a sentir que hay algo más allá del fin. Como espectadores, sentimos el dolor de Claire, identificándonos con su desesperación. Mientras Justine, da paños fríos de esperanza en este enredo.



COMPROMISO CONSCIENTE

Frente al paradigma actual, Melancholia, relata aquello que a todos nos incomoda. Urban Spa, es una nueva arquitectura conformada en grupo. American Idiot, es una crítica a la sociedad plasmada en un afiche, ubicado en un art gallery de Londres. Consideramos que cada una de las obras se elabora con una actitud, de aceptación o rechazo al sistema en el que nos encontramos, pero una actitud en fin.

A modo de ejemplo, en American Idiot vemos como se toma directamente como propuesta para la exposición una canción que trata una crítica social acerca de la mayor potencia del mundo, los Estados Unidos, como tema principal para realizar el diseño. Esto es algo que se ve mucho actualmente, una fuerte búsqueda de temáticas que nos involucran a todos para reflejar como el contenido que presentará el diseño. Ya no se diseña porque sí. Ya el diseño gráfico no trabaja directamente con un producto para su venta, como se hacía en otras épocas, donde solo se mostraba un objeto como si fuera lo mejor, para incentivar el consumo. Hoy el diseño recurre a temas generales, se hizo mas abstracto, y a través de la metáfora, la memoria y la experiencia nos trae nuevos símbolos, generando nuevos significados, que al verlos nos generan sentimientos y una relación más profunda con el objeto de diseño. De eso luego va a devenir el fin que presente la obra. El diseño gráfico desde sus comienzos tuvo una finalidad propagandística, pero recientemente tomó un color diferente, ya no es para promover un producto (material o político) en particular, si no para difundir una gran variedad de ideales que nos conciernen a todos. American Idiot es una obra de diseño que no tiene como fin ser vista por las masas, si no mas bien por un grupo de personas reducido, e igual fue inevitable tratar un tema que concierne al grupo mayoritario.

Como otro ejemplo, Urban Spa se materializa en ideas participativas, colectivas y conscientes, se toma de valores de solidaridad, comunidad, austeridad e intercambio. Reivindicamos la decisión de fundarse en estos valores que transgreden a los valores generados en el espíritu del capitalismo; como el individualismo, la auto satisfacción, la propiedad privada y el espectáculo. Kalakagathia es un concepto platónico que refiere “Lo bueno es bello”, es decir, que lo bello se genera en las necesidades y deseos de quienes controlan el sistema. Deducimos que Urban Spa y American Idiot son propuestas antikalakagathica, son repuestas concretas a necesidades reales, que no responde a la belleza estereotipada.

Para la creación de Urban Spa, en definitiva, el arquitecto termina actuando como un facilitador de llevar a cabo la intervención. No es un “arquitecto” sino un equipo capaz de canalizar las energías en la construcción colectiva de un proyecto

EL DISEÑO HOY

común de ciudad desde una perspectiva integral. Resulta interesante que la arquitectura se abre y se desplaza de una concepción hermética. De la arquitectura como mercancía, como objeto, como producto terminado. Podemos identificar varias y diferentes tareas previas que luego concluyen en la pieza de intervención, el fin no es el elemento arquitectónico, es activar e impulsar la participación directa de los ciudadanos por un interés común. La tarea del arquitecto deja de ser una respuesta meramente técnica.

Este intento de captar al espectador desde un nuevo lugar, también se ve con la película. Hoy la tecnología es idioma cotidiano y la inmediatez está cada vez más incorporada a nuestros cuerpos, una película como *Melancholia*, donde sus planos largos y sus acciones ininterrumpidas logran un ritmo poco común, se nos presenta como una crisis a la vida cotidiana. Lejos de ser una película de Ciencia Ficción tradicional, donde vemos a seres perfectamente armados, donde la tecnología gira a su favor, o a súper héroes destruyendo el problema, *Melancholia*, destruye en su relato la tecnología. Trayéndonos de esta forma a tierra con un golpe sagaz, en el fin, la tecnología no nos ayudará. En el fin, solo nos quedaran aferrarnos a los vínculos, en el fin, solo tendremos la posibilidad de refugiarnos junto a la tierra. Consideramos que se incita buscar una reacción al espectador, ya sea angustia, miedo o reflexión. No se incentiva al espectador que busca entretenerse.

Algo similar ocurre con la calidad que brindan hoy los nuevos sistemas y tecnologías de impresión para las obras de diseño. Generar nuevas imágenes de una gran calidad, con fuertes combinaciones de colores, buscando una técnica llamativa, es una búsqueda de sensibilizar o estimular los sentidos del espectador para comprometerlo más con la obra y llevar a una reflexión mas allá de lo que se detecta superficialmente.

Las tres obras, y la temática de *Melancholia* especialmente, nos hacen reflexionar sobre qué es lo que verdaderamente queda cuando el mundo se acabe, individuos somos y necesitamos vivir socialmente. De esto trata nuestro enfoque de la obra por sobre el tema “El diseño hoy”, analizando cómo los vínculos y lazos con el correr del tiempo y la llegada de nuevas tecnologías de fue debilitando, generandose inestable, como los valores esenciales de la vida fueron mutando de generacionalmente y hacia dónde iremos con este nuevo paradigma, con esta visión del mundo que se renueva todo el tiempo.

Teniendo en cuenta lo antes definido por las dos vertientes, si entendemos que se arraigan en la contención, entonces podemos entender estas búsquedas de nuevas arquitecturas, respuestas urbanas, reciclaje en las técnicas gráficas para del diseño y los nuevos relatos cinematográficos como pertenecientes a una vertiente dos, vinculadas a una etapa de crisis / inseguridad / desconfianza y de configuración de un nuevo sistema, como ya antes mencionamos. Sin embargo en general estas tentativas surgen de grupos que buscan organizarse y unirse con fines en común. Se crean micro mundos que pueden producir la contención necesaria para que la arquitectura mantenga claridad y contundencia. Son cada vez más las redes de arquitectura, grupos de diseño y producción colectiva sumado a que los desarrollos de la tecnología facilitan la conexión entre estos grupos. En *Urban Spa*, un estudio español va a trabajar con estudiantes mejicanos, para tratar una problemática ubicada en una ciudad mejicana, en *American Idiot* dos grupos de diseñadores se juntan para crear este afiche, y la película requiere de grandes grupos de dirección, producción y edi-

INESTABILIDAD

ción. La virtualidad facilita la conexión entre arquitectos y diseñadores interpelados por ideas similares, y a su vez permite la difusión de problemáticas pertenecientes a cualquier parte del mundo.

“El arte por el que trabajamos es un bien del cual todos pueden participar, y que sirve para mejorarnos a todos; en realidad, si no participamos todos, nadie podrá participar”.

Historia de la arquitectura moderna. BENÉVOLO, Leonardo (1999).



BARRERAS ONTOLÓGICAS SUPRESIÓN DEL MURO

Hoy, el diseño no nos brinda terminación, sino que nos introduce siempre en la inquietud del devenir. Se convierte en la vorágine en donde nada pareciera estar definido, y se convierte en la tensión de la inestabilidad. Pocos son los osados que pretenden realizar un tratado y presentar como los nuevos “cinco principios de Le Corbusier para la arquitectura moderna”, o establecer las reglas de la edición de libros de bolsillo como lo hizo Aldo Manuzio en el siglo XV, o como Kulechov, que desarrollo su fenómeno de alteración de planos y reivindicó la fuerza del montaje en el cine.

Podemos entender, entonces, a esta nueva conexión y organización en la sociedad como la creación de nuevas barreras ontológicas. Estas son creaciones humanas con la finalidad de cuidar la vida. Frente a este paradigma inestable es lógico que por miedo al abismo el hombre cree nuevas barreras, o modifique las existentes. En el caso de la arquitectura, por ejemplo, podemos observar la inestabilidad en el concepto de “el muro” con en el transcurso del tiempo y con respecto a hoy. En el caso de Melancholia, podemos observar la necesidad de refugiarse ante el fin. En American Idiot, vemos los límites jugando con recursos primitivos.

El arquitecto **Louis Kahn** decía “*la función sigue a la forma*”
¿La arquitectura siempre fue arquitectura?

“Los muros exteriores pueden desaparecer, y en lugar de eso quedar colgados, convertirse en pantallas de láminas de metal estandarizador, sujetos sólo un poco a los bordes de los forjados. Los muros dejan de existir, ya sea en cuanto a peso o espesor”

Frank Lloyd Wright.

Tradicionalmente, la arquitectura estuvo ligada a la permanencia y la estabilidad. Todo debía ser estable y duradero. La arquitectura tenía otro tipo de medición: décadas, siglos. Había belleza en lo sólido y en lo permanente. La materialidad colaboraba y servía a que esto ocurriera, y estaba bien que así fuera, porque el peso físico, debía soportar las cargas a compresión que ejercía semejante importancia: la casa de Dios. En términos foucaultianos -y al referirse a la catedrales-, son dispositivos catedráticos que forman valores y creencias.

Es decir, la materialidad nos habla también de espacio, como también lo hace el vacío. Tal como ejemplifica Marta Zatonyi, los griegos proyectaban los templos utilizando el ritmo de las columnas -y sus ajustes visuales en obra-, la perspectiva que ellos imponían por los caminos-el escorzo-, no se llegaban a percibir los intercolumnios, y nos habían entender que esto era un muro continuo. Pero no era otra cosa que el buen manejo de las perspectivas

EL DISEÑO HOY



y el vacío. El vacío deja rastros, haciendo visible la falta de esta figura, generando pausas e interrupciones. Es el movimiento del propio objeto que se convertirá en su estructura. Pero de esta manera ¿Seguimos conservando la vocación totalizadora de los antiguos? ¿Debemos seguir pensando en toda una forma completa? ¿El objeto debería dejar de contener, deformarse, olvidarse y volverse a dibujar? Quizás el objeto ya no tenga más forma. “Lo mismo sucede con las formas materiales de los seres vivos. Las células y tejidos, caparazones y huesos, hojas y flores, son otras tantas porciones de la materia, y sus partículas se mueven, moldean y configuran obedeciendo leyes de la física.” D’Arcy Thompson. La forma no tiene más valor en sí. No es nada.

De aquí, nos surge otras preguntas. Para un objeto que busca la integración con un barrio, que busca ser apropiado por una comunidad; ¿Cuál es la forma que debe adoptar?

De esta manera llegamos al Urban Spa, en que indaga sobre los valores de ligereza, rapidez e inestabilidad. La inestabilidad es un punto rotundo en la obra. Dado que lo inestable se presenta como algo a transformar o mutar. No está proyectado como un artefacto permanente, es temporal. Está pensado para desarmarse, habiendo estimulado y generado un nuevo punto de sociabilización para la comunidad. La sociedad encuentra inestabilidad en la división de lo público y lo privado, lo mismo ocurre con la ciudad y con la esparción de sus elementos. Es en esos lazos en donde el hombre encuentra sus puntos de encuentros. De esta manera, las plazas se fueron convirtiendo en privado. Teniendo un horario de apertura y cierre por vallas. De esta manera invirtieron los roles, y desplazaron así a las personas a otros lugares como bares, shoppings, etc. De esta manera ese vacío que se encontraba en el perímetro de la fachada se convirtió en un grueso muro sólido.

En cuanto a la materialidad, se eligen conscientemente estrategias constructivas simples y materiales de fácil acceso y baratos. Este punto es interesante, sabiendo que las disciplinas se ven seducidas continuamente por las nuevas tecnologías. En la actualidad, el desarrollo tecnológico permanente conforma el enfoque en todos los ámbitos, siendo la arquitectura la más interesada en hallar el material que polifacético que ayude a resolver la mayor cantidad de problemas. De esta manera nos permiten ampliar la posibilidad de nuestros diseños, aunque no siempre el uso de las últimas tecnologías transforma a la obra en innovadora. Es esta paradoja la que sobresalta de la obra seleccionada.

Desde el film *Melancholia* observamos como cada uno de los personajes encaja en uno o mas de los pilares sobre los cuales se construyen las barreras ontológicas que el hombre, como ser social crea para comprender y contener la vida.

Comenzaremos por el análisis del pilar de la barrera de la ciencia, siendo John nuestro objeto de estudio. John es un científico aficionado por la astronomía, el cual durante todo el film muestra una actitud positiva y relajada hacia la colisión de los planetas, pues según la comunidad científica, el respaldo espiritual de este personaje, estos astros solo realizaran

INESTABILIDAD

una danza cósmica, solo pasaran a pocos kilómetros de distancia entre sí. Él, lo describe casi como ballet cósmico, bello y perfecto. Vale destacar y hacer un pequeño paréntesis sobre la creación de artefactos e instrumentos científicos para la comprensión de las hipótesis metódicas que estas desarrollan, pues en el film, la creación de un pequeño artefacto de alambre, desarrollado por Leo (hijo de Jonh, quien recibe y absorbe todos los saberes científicos del padre) permite medir la circunferencia del planeta que amenaza con destruir toda forma de vida sobre la Tierra.

Con este pequeño aparato Jonh, Clarie y el pequeño Leo, en su mente logran aceptar la teoría de los planetas danzantes, pero a su vez, minutos mas tarde el mismo artefacto pone el hacke esta teoría y la refuta, dejando en evidencia que el ballet culminará con la colisión. Ante este nuevo acto de desesperación, toda creencia científica adoptada por Jonh se desvanece, ya no habrá escapatoria alguna, y toma la desicion de matarse.



Siguiendo por la barrera de la religion, tomaremos al personaje de Justine como objeto de analisis, una mujer que logra romper con los dogmas sociales y culturales, creando sus propias creencias para comprender la muerte de manera espiritual, como algo esencial a la vida, a lo que no se le puede escapar.

Desde el pilar del diseño hablaremos sobre el punto final del film. Justine logra responder a una de las necesidades primarias a las que responde la cultura, albergarse, protegerse. Desarraigada y alineada con la muerte, toma a su pequeño sobrino y comprenden una búsqueda de ramas y pequeños troncos para construir un refugio en donde esperar la llegada de Melancholia. Aquí podemos observar como el niño al nacer en un sistema y una sociedad ya formada y curtida por todo tipo de dogmas y barreras, necesita creer, apoyarse en algún pilar para poder comprender la muerte, siendo el refugio su manera de escape hacia la única realidad.



EL DISEÑO HOY

Así, dentro del inconsciente de Justine, el cual se rige por las pulsiones del deseo y del placer, se manifiesta a través de síntomas expresando un visible desarraigo hacia su propia vida. Es aquí donde podemos comenzar a hablar de un paradigma basado en la inestabilidad, relacionado con los vínculos, como este ser al poder liberarse de su vida superficial puede dar cuenta y retomar los lazos y vínculos más preciados a su alrededor, su hermana y su sobrino, a tal punto donde la destrucción del planeta Tierra pasa a un segundo marco y lo que realmente importa para Justine es proteger estos vínculos hasta el fin, a contrapunto de Claire, quien no logra comprender la muerte y durante todo el fin muestra una actitud desesperante y alarmante sobre el final de la humanidad, queriendo escapar de su destino junto con su pequeño hijo, negando de esta forma la realidad en la que se encuentra representada.



En el afiche puede verse como con recursos primitivos e impactantes (manifiesto de las zoonecesidades), como es el arranquismo, se construye un cartel, que transmite mucho más que la letra de la canción. La acumulación de papel representa diferentes historias encimadas, el paso del tiempo, una huella que queda en el tiempo que parece cada vez ir más acelerado. El estar arrancadas puede significar el destape de algo, la violencia, la manifestación o protesta, y sin lugar a duda, tiene una fuerte carga de historia; se nota que ahí pasó algo.

Representa a un grupo social, a un momento en el tiempo en un lugar específico (por los colores) y a una forma de expresarse. Solo con verlo y sin leerlo, uno se traslada a un contexto particular. Sin embargo, al hacer zoom sobre la imagen podemos notar que el efecto de decollage está generado digitalmente, simulando el arranquismo con una calidad mucho más alta. Esta calidad delata el tipo de obra que es este afiche, porque en relación a un afiche publicitario (que se ve de lejos) en la calle, este presenta más calidad visual ya que será visto en un museo a una distancia menor.

¿Genera distancia a la escala humana la imagen de las super tecnologías? ¿Cuál es la relación que se presenta entre naturaleza y el artefacto? ¿Por qué se adopta este lenguaje de materiales conocidos?

Con respecto al avance tecnológico, podemos ver cómo la informática nos permite acercarnos al efecto generado por un trabajo manual. Esto es un avance dentro del sistema, se evidencia el camino hacia un sistema mejor, que va a crecer, progresar. En el diseño gráfico la calidad crece y supera la experimentación. Se toma como inspiración el producto del trabajo manual y se lo lleva a un nuevo mundo gráfico. Se busca satisfacer una nueva necesidad

INESTABILIDAD



qualitativa, cuya demanda va aumentando a medida que el sujeto se va acostumbrando a este cambio en los objetos.

En la obra de diseño gráfico, *American Idiot*, los límites aparecen de forma diferente. En principio, al ser una disciplina que se maneja con formatos 2D, la primera limitación que se le presenta al diseñador es la del soporte. En el diseño gráfico funciona como un marco contenedor de todo lo que va a suceder, más allá de lo que es el diseño, en el sentido formal. En esta obra particular lo que sucede es que además del soporte, hay un doble marco que contiene la forma, como parte del diseño. Y este trabaja como otro límite real, materializado, al igual que el soporte.

Más allá de los límites reales, en la obra nos topamos también con un montón de dudas generadas por lo que sucede por dentro. Estos límites que en *Urban Spa* son difusos hasta entrar a la obra, funcionan en el diseño del afiche *American Idiot* cuando uno se pone a mirar qué sucede con esos retazos de papel que se unen. Los límites en el diseño gráfico se encuentran hacia adentro de la obra. Son difusos porque no definimos cuando empieza y termina un pedazo, ya que se conecta en su totalidad. Además, el afiche cambia de color en cada uno de sus pedazos, lo que genera un choque por contraste entre parte y parte, y unión por el contenido escrito (letra de la canción). Funciona como un todo, pero a la vez como una sumatoria de partes. Aquí es donde surge el desequilibrio, la búsqueda de trasgresión. No se puede salir del todo, de la totalidad, para expandirse, pero por dentro vemos que nacen nuevas ideas, creadoras que buscan llevar al cambio. Es por eso que estos modos de construcción que simulan lo gestual o el trabajo manual, representando la realidad humana, son gran parte son considerados bellos en la actualidad del diseño gráfico.

Nuevamente, deducimos que la obra *American Idiot* no responde a un orden equilibrado y estereotipado que deviene del sistema capitalista, si no que pertenece a una realidad más humana que busca la expresión de los valores de la sociedad, en representación del “esclavo” del sistema. Todo esto analizando el afiche por su estructura y decisión formal, y no por el contexto en el que se sitúa (Ver desarrollo en Relación Sujeto-Objeto).



RELACIÓN OBJETO – SUJETO KISTCH Y UTOPIA

“Pero en sí, no hay objeto kitsch. Lo que es kitsch es la relación del sujeto con el objeto, artístico o no, con un fenómeno material o no, con otra persona, cercana o lejana, con su mundo.”

Una Estética del arte y el diseño de imagen y sonido. Capítulo 7.

El Kistch. Marta Zatonyi

Cuando hago algo, o dejo de hacerlo, porque tengo miedo de lo que van a decir de mí o lo uso pensando que todos lo van a admirar, es una relación kitsch. La satisfacción del deseo impulsado por la publicidad, mediante el alcance a la felicidad por la adquisición, consumo o uso, pero si el consumidor del anuncio quiere creer en esta promesa va a convertirse en consumidor del producto, sólo con la participación se efectúa ésta publicidad. Para ello el receptor tiene que renunciar a su raciocinio, porque sino ¿Cómo podrá imaginarse que un producto lo haga feliz?

La relación Kitsch es aquella que se da cuando no hay cuestionamiento, no hay compromiso entre el sujeto y el objeto, se toma la verdad establecida y no se pone en crisis cuál es la relación que se quiere establecer. En este punto, consideramos que en la mayoría de las obras pertenecientes a la vertiente 2 no se genera una relación kitsch, en algunos casos, dependiendo del contexto de su desarrollo, las obras elegidas debe ser experimentadas.

De esta forma, en la obra cinematográfica, *Melancholia*, desde el punto cero, dicha obra fue estrenada en un festival del cual pocas personas son participantes, donde el público es exclusivo y cerrado. En una primera instancia el afiche publicitario nos muestra un plano totalmente cenital a una mujer vestida de novia, sosteniendo un ramo de flores, reposada sobre las aguas de un bajo río, mientras que en su cabecera denota el título del film “*Melancholia*”. Un afiche de estas características a primera impresión genera cierta incertidumbre ¿Sobre qué trata el film?, podría decirse que hablaría de una mujer abandonada en el altar, quizá, o de cualquier otra película de drama clásico, una film que nos provocaría angustia e incertidumbre. ¿Se encuentra el espectador tipo con ganas de generarse incertidumbre o colocarse frente a un drama? ¿Replanteándose de esta forma su existencia?

En una segunda instancia publicitaria, el tráiler demuestra un poco más sobre el film, la coalición de dos planetas, lo que la transformaría en una película de ciencia ficción, y aquí queremos detenernos y hacer hincapié de sobre porque *Melancholia* siendo una película de ciencia ficción no genera un grado de empatía satisfactorio con para el estereotipo de hombre cultural.

EL DISEÑO HOY

Para explicar con mayor detenimiento este punto, podemos relacionar estos conceptos con la noción de utopía, que significa no lugar, paisaje de lo imposible, desde el vamos condenada al fracaso. Pero que ofrece aquello que el hombre no tiene aunque necesita y quisiera tener. Paraísos para tiempos pasados, o futuros, con características políticas económicas y sociales.

En el capítulo “La otra realidad”, perteneciente al libro <Reflexiones sobre cine> de autor Clément Rosset, descubrimos al cine como generador de distracciones del ser. Explica como la diversión cinematográfica, lleva al hombre a viajar cerca, olvidándose, distrayéndose de uno mismo. Lo más beneficioso del cine no es tanto escaparse de la realidad sino moverse cómodamente en una realidad paralela, gemela. No hay en el mundo mejor distracción que permanecer en él cambiando imperceptiblemente de tiempo y lugar.

Consideramos en este punto que el film Melancholia no está dedicado a las masas. Como si es así la mayoría de las películas de ciencia ficción. Creemos que la mayoría de los films de este género, se producen con el fin de generar una alta relación kitsch con el espectador. Responden a estándares de entretenimiento masivo, se abocan a la acción donde un personaje lucha con todo tipo de fuerzas para verse victorioso hasta el final, explosiones espectaculares, automóviles lujosos o donde la tecnología juega a favor del protagonista, vemos naves espaciales que nos salvarán llevándonos al planeta marte, esta es la relación kitsch que se genera a partir de aquello que el sistema quiere imponer en nuestros pensamientos, sin que nosotros logremos preguntarnos al respecto. ¿Realmente el sistema nos ayudara en el momento del fin? O quizás, es aquello en lo que nos quiere hacer creer. ¿Sera esta la razón por la cual la mayoría de las películas de ciencia ficción son apoyadas monetariamente por el Estado?



INESTABILIDAD

En la primer parte del Film *Melancholia* (“Justine”), Justine en el medio de la celebración de su boda, ingresa al despacho de su cuñado John, un científico apasionado por la astronomía. Aquí, tiene una discusión con su hermana, Claire. En un acto de manifestación de enojo, Justine comienza a cambiar los libros de la biblioteca de lugar, rompiendo así con el orden por disciplina sobre el cual estaban organizados los libros dentro de la misma. Coloca por encima de los libros de ciencia y arte minimalista, libros abiertos en páginas donde vemos pinturas y obras referidas a la vida y la muerte del renacimiento, que embellecen y poetizan esta dramática.

Interpretaremos este acto como una puesta en *hacke* sobre los saberes que aporta la ciencia a la vida, ¿Que sentido tiene haber leído todos esos libros si al fin y al cabo no pueden ayudarnos ante la colisión con el planeta *Melancholia*? Una pregunta que la ciencia no puede responder, una utopía que queda a la deriva. ¿Realmente la ciencia y todo lo que esta construye con sus avances tecnológicos nos dará la vida perfecta y eterna? Aquí vemos el caso de la utopía falsa, del mundo no perfecto hacia el que engañosamente nos dirigimos.

En el caso del film, es difícil que haya una relación *Kitsch* entre el sujeto y la pieza, como también lo es en la pieza arquitectónica, ya que nos obligan ambas obras a un proceso de interpretación, a experimentarlas y a atravesarlas, para generar nuestras conclusiones. La problemática a la que nos enfrentamos, al no tener una idea clara y cerrada del objeto, nos facilita elaborar propias conclusiones y criterios sobre la obra.

Urban Spa es un proyecto que se materializa para y con la experiencia. Sin los chicos, sin el barrio involucrado, no es arquitectura. Es una tarima, una pasarela, un deck. Lo que ressignifica y da valor a la obra creada es la vitalidad que adquiere con su uso.

En cuanto al proyecto arquitectónico que elegimos, previamente describimos el primer impacto que genera en el encuentro del sujeto con la obra. ¿Es arquitectura o un amontonamiento de cajas y andamios? ¿Es una fuente o una pileta? Hay confusión, la obra en el primer enfrentamiento nos desconcierta, no la terminamos de entender. El objeto no se muestra claramente, y tampoco lo que importa es cómo se ve. Luego de ingresar y penetrar la obra entendemos de qué se trata. Cuando el objeto al que nos enfrentamos es claro, nos tomamos de un signifiante con significados previamente elaborados. Por ejemplo si vemos una iglesia, en general, responden a cierta tipología que podemos enlazarla con todo el contenido que traemos en relación a la iglesia. Información que está supeditada a nuestra educación, experiencia, familia, etc.

En este caso la arquitectura (escenarios de la vida cotidiana) tiene una función extra. Sumada a su función obvia y lógica (para qué fue hecho) se la adhiere la función de activar al sujeto. La arquitectura envuelve al sujeto, le exige ser partícipe. A su vez, en la película se intenta movilizar al espectador, toca un tema que a todos los hombres nos involucra: El fin de la humanidad. Nos empuja a reflexionar y a cruzarnos con un asunto existencial no grato.

En cambio, en la obra de diseño gráfico, *American Idiot*, podemos analizar por separado lo que la obra genera, con el contexto para el que fue creada. Esta obra fue un pedido específico para ser mostrado en un lugar particular. Lo que nos llama la atención es que el afiche tenga tanto contenido y gráfica de expresión social, y termine siendo observado en un museo solo por un grupo específico (en este caso músicos conocidos), que no son los que viven mayormente la problemática social del momento. Al pensarlo de este modo nos surgen dudas sobre la relación sujeto-objeto. ¿No es *kitsch* esta “copia digital” de una expresión humana con fuerte carga histórica? ¿Más aun siendo observada por este grupo selecto? ¿Qué relación tenemos nosotros con esta obra? Así llegamos a reflexionar que la forma en la que impacta la obra en nosotros debe ser muy diferente de lo que genera a un músico ver *American Idiot* en un museo. Al completar la subjetivización, nosotros podemos encontrar contenido relacionado con la lucha social en los Estados Unidos, entre otras cosas, mientras que quizás para otro este

EL DISEÑO HOY

símbolo tiene un significado más normalizado y puede llegar a ser simplemente “un afiche que representa esa canción que conozco”. De todos modos, el afiche lo encontramos en un libro del extranjero que no es accesible a todo el mundo, se encuentra en el idioma inglés y de no ser por un trabajo de investigación profunda, este afiche no hubiera llegado a nuestras manos. Podemos concluir de esto, que el primer contacto que tuvimos con esta obra y nuestra relación con ella al adquirirla, resulta no ser tan kitsch como el ejemplo del museo, pero si más que los que sería si ese afiche apareciera en la vía pública como producto de la expresión de la sociedad, y no como una fabricación de un estudio de diseño de alto nivel. Más allá de todo, tenemos que admitir que la obra nos generó bastante inquietud a pesar de estar en un libro con muchas más. La técnica habla por sí sola y es por eso que pudimos establecer una relación particular con el objeto, nos adentramos en él y pudimos establecer un análisis estético en el cual le preguntamos muchas cosas a la obra. Es inevitable generar dudas al observarla, dado a que no responde a un estereotipo de belleza en el diseño gráfico de la actualidad.



CONCLUSIÓN

Hoy, nos vemos sumidos en una sociedad primada y gestada por los valores neoliberales, se acrecentó la distancia entre los hombres, entre nuestros pares y con nosotros mismos. Podemos intuir que la dinámica del sistema provocó un desgarró en la materia más sensible del ser humano.

Sin embargo, de este análisis podemos evidenciar el acercamiento de las diferentes disciplinas del diseño al hombre. Se busca interpelar los sentidos, busca un impacto en el ser. La obra le exige un receptor más activo una interpretación. Para establecer este vínculo con la obra debemos recurrir a la imaginación. El hecho de no tener todo servido nos fomenta a ser atravesados por la obra. Notamos que las generaciones más frescas vienen con propuestas e ideas que se contraponen al plan homogeneizador y mecánico propuesto por el mundo capitalista.

Es decir, de esta manera vemos al diseño hoy. Por eso queda preguntarse ¿Cómo, o qué momento la parte baja de la línea ondulada de la historia incrementará hasta el auge? Para de esta manera petrificar, y declarar así su estado de status quo. Su inmovilidad, y su necesidad de permanencia. ¿Viviremos esa experiencia?

Notamos que en los últimos años la masa del arte crítico (que permanentemente se encuentra pujando y tensionando), se expandió y creció en estos tiempos inestables. Cada vez más cine independiente, arquitecturas y diseños experimentales, actividades participativas y de autoconstrucción. Formas de pararse frente al diseño, con postura provocadora hacia los ejercicios tradicionales.

Frente a estos análisis nos preguntamos:

¿Podrá la ciencia, la tecnología y la industria salvarnos en el fin del mundo? ¿Será la arquitectura la nueva encargada de la generación de conciencia a la hora de la reutilización de materiales? ¿Y el diseño gráfico del reciclaje de materiales y técnicas? ¿Podremos valernos del arte solo como lugar de recreación o necesitamos de ella para todo aquello que viene? ¿Encontraremos en el séptimo arte, como lo es el cine, una nueva forma de reflexión frente a lo que nos preocupa o seguiremos prefiriendo aquellos géneros que solo nos generen risas momentáneas? Estas obras experimentales, cada vez mas ergonómicas y con la necesidad de participación del espectador, ¿romperán con la barrera de la cuarta pared, siendo así un reflejo de la crisis de rompimiento y rechazo a la sociedad y realidad que nos enreda?

Otra pregunta que nos surge a raíz de esto es si las disciplinas podrán procesar y reflexionar a partir de estos nuevos conceptos y formas de hacer diseño; Y si podrán trasladarlo a la educación. ¿Se podrá actualizar las tendencias pedagógicas en virtud de un presente con nuevas corrientes de pensamiento?

EL DISEÑO HOY

Por último, mirando hacia los últimos cincuenta años de historia. Deducimos que en momentos de crisis del sistema capitalista, y de nuevas redes emergentes, críticas, socio-culturales; el sistema logró re-versionarse; eliminando cualquier movimiento ascendente que promovía un cambio. De aquí nos surge:

¿Será el arte con sus nuevas expresiones, la nueva manifestación que metabolizara el sistema o finalmente será un quiebre definitivo para cambiar el rumbo del capitalismo por un nuevo devenir?

