

Arte y diseño: una relación no relación

FRANCISCO PÉREZ CORTÉS
UAM Xochimilco, CyAD

PALABRAS CLAVE

Relacion de alteridad
Humanidad creadora
Proceso de hominización
Originar permanente
Prehistoria de la belleza
Marcas del espíritu sobre la naturaleza

KEYWORDS

Relationship of otherness
Creative humanity
Process of humanization
Permanent origination
Prehistory of beauty
Marks of the spirit on nature

La relación entre el arte y el diseño es una relación consubstancial. Propia a la naturaleza de una y otra. Nacidas al mismo tiempo, de una misma experiencia creativa, forjadas por su co-evolución y, más cercanas o distantes, hasta que dieron vida a una autonomía relativa en que claramente hoy se desempeñan. Pero siempre en conexión no solo en contacto. Una siendo fundamento e ideal de la otra y viceversa. Ambas siendo parte de la misma humanidad creadora. De la propia hominización de la especie que somos.

The relationship between art and design is a consubstantial relationship. It is inherent to the nature of each. Born at the same time, from the same creative experience, forged by their co-evolution, and, closer or further apart, until they gave rise to a relative autonomy in which they clearly operate today. But always in connection, not just in contact. One being the foundation and ideal of the other and vice versa. Both being part of the same creative humanity. Of the very humanization of the species that we are.

Kiefer, A. (1998), *Nigredo*, [plomo, acero, yeso, resina, hilos metálicos, óleo, sal, acrílico y pastel, 320 x 160 cm].

I. LA RELACIÓN ARTE-DISEÑO

La relación entre el arte y del diseño es lo que podríamos considerar una larga historia de amor. Como todas ellas, es una historia de encuentros y desencuentros, de amores y desamores, de quiebres y sobresaltos. Relación de pareja que une y separa dos existencias autónomas, pero no independientes.

Amor y pasión, amor y deseo, son los componentes de ese sentimiento vuelto relación y de esa relación vuelta sentimiento. También una historia de todos los tiempos, la relación del arte y el diseño acompaña y colabora en la aventura de lo que Henri Bergson llama una Humanidad Creadora. Humanidad que precisamente se instaura en el mundo al hacer de la acción creadora, el acto humano por excelencia. Fue creando como la humanidad se creó a sí misma.

La relación arte-diseño no tiene ni un origen ni un fin determinado. Se pensó, durante muchos años, que el origen de ese encuentro se produjo en las cuevas de Lascaux hace 17 000 años, en donde tuvo lugar el llamado nacimiento del arte. Hoy se sabe que no es así, porque el origen del arte y del diseño se pierde en el tiempo, en la medida en que la acción de trazar, marcar, moldear y señalar objetos, utensilios y espacios se produjo mucho tiempo antes y coincide con los antecedentes más remotos del ser humano que conocemos, incluyendo, también, Neanderthales y Australopitecos.

Además, no se trata solamente de un origen perdido en un pasado remoto, sino de un verdadero *originar permanente* que una vez instaurado como relación, no ha dejado de producir efectos en el orden humano que así se fue constituyendo. Hay una naturaleza creativa de la vida y de la vida humana en particular, que no ha hecho sino crecer permanentemente con el tiempo y a ella han contribuido lo que hoy denominamos arte y diseño. Es el llamado *proceso de hominización*.

Dialéctica de amor-pasión en que dos seres se encuentran y fundan un nuevo espacio de realización, al dar vida a una relación en donde hay, al mismo tiempo, un movimiento de pérdida y de recuperación de sí a través de otro. Mismidad. Decía el poeta R. M. Rilke que amar es el desarrollo de sí por el amor al otro, el llegar a ser algo en sí mismo y hasta volverse un mundo por el amor a alguien más.

Eso es lo que sucede en la relación entre el arte y el diseño. Cada uno se hace la ilusión de adherirse y nutrirse del otro para superar sus faltas y completarse, a fin de llegar a ser lo que quieren ser. Y es que amar es creer que a través del otro se accede a la verdad de sí, porque supone que ese otro tiene la respuesta definitiva acerca del ¿quién soy yo? Es a ese ser a quien amamos.

Reconocer su falta y confesarla para entregarla al otro, es condición necesaria para una experiencia amorosa. El arte, como vamos a ver en nuestro caso, tiene como punto de partida al trazo del diseño y este último sueña con acceder a la calidad y profundidad del arte. Basta ver las grandes instalaciones artísticas que se exponen en los museos contemporáneos, para reconocer que cada día se parecen más a la obra de un diseñador: pantallas, luces, sonidos, espacios interiores, videos, interacciones, recorridos. Asumiendo su condición, cada uno se pone en posición incompleta y dependencia respecto del otro; justo como en el desamor, nacido de un abandono o de un engaño, en el que el otro reacciona en tres estados sucesivos: desesperación, odio y, por fin, indiferencia: “Pues bueno, que haga lo que quiera”.

Campo de polarización inestable entre las dos prácticas creativas, nacido del encuentro, a la vez, constante y circunstancial (dado que ambas caminan por senderos compartidos) en el espacio donde operan fuerzas contrarias que les unen y separan a cada momento. A decir de Milmanienne una relación amorosa se define por un doble contenido: el amor y el deseo. El primero idealiza y quiere ser el todo del otro y el segundo solo busca acceder al goce, es decir, a una parte de la relación amorosa. Con las reservas del caso, nosotros diríamos que el diseño intenta abarcar todo y el arte es el despliegue de un deseo que se alimenta con el puro recorrido y no por sus resultados.

Una relación de amor se balancea entre la búsqueda del goce devastador y la fusión amorosa. El goce, el extremo del deseo, es limitado por el amor idílico del otro y viceversa. Pero se puede decir que cada uno se realiza o intenta realizarse a través del otro, en el otro y por el otro, ambos movidos por una ilusión de complitud. El diseño, dice Stephane Vial, es una nueva ambición totalizante. Intenta abarcar todos los dominios de las formas: arquitectura, hábitat, espacio urbano, mobiliario, vestido, video... (2010: 72).

II. PREHISTORIA DE LA BELLEZA ÚTIL

La relación entre el arte y del diseño ha pasado por diferentes etapas, periodos, fases, ciclos de fusión y desprendimientos. Su historia es discontinua, arrítmica, de avances y retrocesos, pero hay un fondo común: la prehistoria de la humanidad. Solo que ese periodo –más largo que cualquier otro– se remonta a una fecha imposible de precisar y no se limita siquiera a la aparición del *Homo sapiens* del Paleolítico superior. Se pensó mucho tiempo que Lascaux era el verdadero origen del arte (17 000 años), cuando se descubrió la cueva de Chauvet (35 000 años), entonces, únicamente se recorrió un poco la datación, pero en ambos casos, el concepto de arte resultó siempre muy estrecho. Se desconoció todo el arte y el diseño contenido en la vida cotidiana de otras épocas que, bajo la forma de instrumentos, utensilios, bolas de piedra y bifaces, se habían producido desde hacía más de un millón de años. Se habla, incluso, de hasta un millón y medio de años con los neandertales y los australopitecos (Figura 1).



Figura 1. Cuchilla (-1200000/-5500 (?) Paleolítico), pedernal tallado. Largo: 8.8 cm, ancho: 4.4 cm, espesor: 1.6 cm, Descubierto en Tebas, Valle del escriba Houy. Fuente: cl010004679

El nacimiento de ambas prácticas no fue uniforme sino múltiple, es decir, no hay un solo origen de ellas sino una multiplicidad de orígenes distintos. No hay un pesebre del arte y del diseño y, desde luego, la pintura rupestre no resume todo lo que fue el arte del Paleolítico. Aunque, eso sí, puede hablarse de un soporte compartido: unidad de temas (transitar a otros mundos), de técnicas, de caracteres, tales como el principio de representación entre lo natural y lo artificial y un comportamiento figurativo. No representaban a los animales que se comían, sus figuras eran incompletas y poco naturales, todas de perfil sin importar las escalas. Motivos flotando en el aire, características anatómicas mínimas y con gran detalle en algunas partes del cuerpo (el pelo, por ejemplo). Muchos signos: capas de puntos, bastoncillos rojos, manos impresas, zig zag, líneas ondulatorias, curvas paralelas, siempre con un buen dominio técnico de sus instrumentos (Jovary, 2012).

Hoy en día, la distancia entre arte y diseño es mayor, pero no siempre fue así. En el llamado arte utilitario y arte mobiliario, no solo no hay diferencias significativas, sino que podría decirse que, en ese momento, el diseño fue primero y condición de posibilidad del arte que, sin embargo, ya está contenido en el germen del primero. Cabe pensar que la fabricación de los primeros útiles, nos dice Lorblanchet (2006), se remite hasta 2.7 millones de años, en la era del *Homo-habilis* y del Australopitecos que, por cierto, ya implicaban un proyecto intelectual, que se viene a añadir a la utilidad en pulidos y guijarros, por ejemplo, ésta sí constituye la base de lo que habría de seguir.

Por supuesto que las producciones fueron muy variadas e incluían una explosión de colores, pinturas corporales, colgijes; aunque no hay una noción del arte en esos pueblos antiguos, sí contemplación de armonías naturales, formas y figuras no naturales, porque desde entonces hay una asociación estrecha entre la función útil y estética de los objetos, sin importar si el motivo pudiera ser mítico o religioso.

El inicio del arte, dice Lorblanchet (2006), son las marcas del espíritu sobre la naturaleza y ellas están presentes en el juego de materiales, colores y formas, desde hace aproximadamente un millón de años. Los *Homo sapiens* convivieron con los Neandertales y estos tenían capacidad cognitiva, contribu-

yendo así a elevar la capacidad de los creativos posteriores. Es preciso mencionar que no todos los *sapiens* del Paleolítico superior tienen el mismo tiempo y desarrollo en las distintas zonas: 200 000 en África, 60 000 en Australia, 40 000 en Europa.

Luego entonces, ya había un arte más secreto y menos evidente inserto en la vida cotidiana, que está contenido en cada instrumento, utensilio y objeto, cuatro siglos antes del arte parietal. Por ejemplo: las “piedras figuras” (piedras de forma natural que evoca la forma de un animal), trazos animales o humanos en huesos previamente descarnados, colecciones de fósiles, minerales raros, útiles modelados y uso de colorantes. No son obras de arte, por supuesto, sino una especie de diseño de utensilios y de mobiliario del Paleolítico intermedio. Por ello, la diferencia entre el arte y diseño es imposible de establecer. Aunque este último es el punto de partida y la condición de posibilidad del primero. Se trata, por principio, de atender una necesidad, pero a ese recurso se le añadieron trazos, marcas, huellas en un ejercicio de libertad proveniente de una operación del espíritu, que hacía del objeto algo más que un instrumento.

Es así como aparecerán los bifaces, antes llamados poliedros (piedras talladas por ambos lados), producto de operaciones que realizaban hacia más de dos millones de años, pues implicaba elegir la piedra, aplanarla, tallarla a partir de una imagen mental y ejecutada con gestos y formas practicadas en periodos anteriores. También está el caso de las llamadas bolas de piedra, esferoides o poliedros, que implicaban una cadena operatoria, por ser casi perfectas en su realización y tenían distintas cantidades de trabajo. Piedras muy numerosas entre 500 000 y un millón de años (Paleolítico medio) y que en 400 000 años fueron perfectas, eran del tamaño de una naranja y llegaban a pesar hasta un kilo, sin saber a ciencia cierta si eran destinadas a la caza, al juego o al culto. Inicialmente son creación de formas geométricas donde la mano y el espíritu humano intervienen y moldean, hasta llegar a la perfección por puro placer. Realizadas con un percutor de piedra y luego cepilladas con esclusa para dar su condición definitiva.

Los bifaces mismos son útiles con forma de almendra, modelados por ambos lados, con punta afilada y base redondeada. Empleaban distintos tipos de piedra y su exten-

sión era entre cinco y 30 centímetros. Los hay desde hacia un millón cuatrocientos mil años y han sido el instrumento más usado en la historia de la humanidad, no obstante que su función aún nos parece incierta por su multiplicidad de usos: cortar, raspar, golpear, hasta convertirse prácticamente en obras plásticas por su belleza y perfección. No respondían solamente a necesidades materiales sino seguían imperativos también sociales y religiosos. Al inicio se utilizaron solo como percutores y luego fueron retocados a partir de 400 000 años. Huesos, piedras bifaces con más de 20 tipos diferentes y cuatro formas primordiales: oval, discoidal, cordiforme y triangular, están asociadas a la forma natural de un ser humano o a una vulva. En todas ellas está contenida una serie de proezas técnicas: siluetas, espesuras, formas que remiten a geometrías ideales, círculos, óvalos, curvas, triángulos y simetría perfecta. Se dice que se parecían a una mano o a una tercera mano para despellejar animales, pero lo cierto es que en estos se encarnaban también esquemas mentales que parecieran preceder a las funciones.

De ahí que Lorblanchet infiera varias conclusiones, entre otras, que el hombre colecta y colecciona creaciones de la naturaleza, pero no se limita a copiarlas, sino que a través de sus propias operaciones: crea. El poder creador que está en la fabricación de útiles rebasa la función del objeto, porque el útil humano ya tiene forma, volumen y materia procesada. El artífice afirma su condición en los utensilios, por la búsqueda de su perfección y al incorporar formas primarias de geometría como la esfera, que cargaba su trabajo de contenidos simbólicos. Se observa un gusto muy evidente por el equilibrio y la armonía, materializando así formas mentales. Juega con dichas formas, colores y materiales y elabora esculturas bifaces como en Nadaouiyeh en Siria, o los bifaces rojos de Atapuerca, dedicados como ofrendas a los muertos, desde hace 400 000 años.

Asimismo, percibe figuras en las piedras y las moldea y retoca, en una especie de proto escultura, como en el caso de la estatuilla Berekhat Ram en Israel, y Tan Tan en Marruecos. Se trata de esbozos de un universo simbólico y de un acto creativo, que incorpora contenidos mitológicos o sagrados muy orientados en dirección de la línea humana y de la actividad artística, por los gestos estéticos y simbólicos ahí reunidos. Hay, enton-

ces, un gusto innato por lo bello que libran, en parte, a los utensilios de sus limitaciones materiales. Esos seres creativos decoran las paredes de una caverna como en Chhattrp, India, con puntuaciones en cruz, formas rituales en grandes cúpulas, dando origen a las formas antiguas del arte parietal. Es todavía el fin del Paleolítico anterior, cuando los neandertales transmiten sus experiencias a los Cromañón, quienes son los sucesores directos.

La simbolización es creciente en el arte mobiliario y en objetos decorativos, así como en ofrendas y sepulturas, todavía muy arraigadas al cuerpo humano: el bífice prolonga la mano, la pintura corporal y tatuajes decoran la piel y el ocre decora a los muertos y a los vivos. Arte doméstico ligado a lo cotidiano, al cuerpo y al más allá, es también un pre-arte muy socializado por las creencias que contiene. El paso de la decoración corporal al arte rupestre no representa realmente un quiebre o un salto intelectual gigantesco, sino hace evidente una continuidad en la creación humana, en donde el arte y el diseño forcejean para abrirse paso simultáneamente y paralelamente y no como dos prácticas separadas y distintas. Capacidades técnicas, formales y necesidades concretas, resultado de experiencias anteriores, hicieron posible lo que más adelante podrá definirse como arte y diseño, pero que por el momento forman parte de disposiciones inmanentes al espíritu humano que así se hace visible.

Producto de más de dos millones de años de experiencias creativas, el arte parietal de 50 000 años (en Australia) no es ni el Big Bang ni el origen perdido del arte y de la cultura. Se trata, simplemente, de un salto cualitativo y no de una explosión fundadora en la medida en que no hubo nunca un pesebre del arte ni del diseño, solo una diversidad de orígenes y comienzos, en una diversidad de contextos donde se despliegan, a su modo, un sinfín de experiencias creativas que han acompañado la constitución de un orden humano (Lorblanchet, 2006).

La creación de útiles contiene, desde el inicio, formas que rebasan la función (son “útiles espirituales”) y hacen posible, para el humano, una conexión con los poderes sobrenaturales por la calidad simbólica que expresa de manera bella y depurada (Lorblanchet, 2006: 165). Fue así como el hombre se abre paso en el mundo, se apropia de territorios y forja una identidad cultural que



Figura 2. Dambräns, K. (2015). *Silla Favela* [fotografía de la obra *Silla Favela*, de Fernando & Humberto Campana, realizada con trozos de madera reciclados]. Flickr. Recuperado el 15 de agosto de 2025, de <https://flic.kr/p/uVAWN6>.

lo desprenden un poco de un orden natural del que forma parte. Ese Humano es creativo por naturaleza, por necesidad y en un ejercicio de libertad expresa su presencia en el mundo, intenta humanizar la naturaleza y de esta manera se instituye como especie. El arte y el diseño intervienen directamente en ese sueño.

III. CARACTERIZACIÓN DE UNA RELACIÓN

Una vez producido el encuentro de estas dos inclinaciones distintas: el deseo y la necesidad, y de su puesta en tensión en una relación amorosa para dar respuesta a las demandas de los seres humanos, se funda un espacio de interlocución donde habrán de escribirse dos historias paralelas: la del arte y la del diseño.

En este espacio de interlocución en expansión permanente no prevalece, sin embargo, solo una relación de intercambio entre los actores, sino una verdadera relación de interpelación permanente. Interpelación en que una interviene y atraviesa a la otra para seguir siendo ella misma y no ser absorbida por su lado opuesto. Interpelación regida por el principio de negatividad (no negación que anula sino negación que media y relativiza, subsume y eleva) que como en cualquier forma de alteridad, opera a través de fuerzas contrarias: en este caso atracción/

repulsión. Una relación que se balancea entre la libertad creadora y la necesidad concreta, entre la forma y la utilidad, la belleza y la eficiencia, el impulso y la coherencia, el exceso y la funcionalidad práctica, la objetividad y la subjetividad, la creación libre y el proyecto de diseño.

Forcejos interminables son el sello de esta relación en que cada extremo es un gran defensor de la ley de la gravedad, es decir, cada uno tiende a atraer al otro y absorberlo, porque en ese espacio se trata de dos seres relativos recién surgidos, que están expuestos a una existencia inevitable, insuperable, pero tienen que seguir siendo irreductibles y, por lo tanto, ninguno transfiere su existencia al otro. Solo operan como dos diferencias subsumidas, dos libertades expuestas y en donde la fusión es imposible, la conjunción es improbable y la disyunción irremediable (Pérez-Cortés, 2001).

Si el amor es una dulce herida, es porque mueve, hace avanzar, crecer, pero acaba arrasando hacia un extremo u otro. Es una apertura de la existencia al exterior porque cada uno tiende a buscarse en el otro extremo. Experiencia gozosa pero también sacrificada, que en ocasiones hace posible una diversidad complementaria. El arte, una vez instituido por la relación, sigue su propio curso y cuando se vuelve reconocible como experiencia creativa única, es muy fácil de

ser identificada y valorada, manifestación sensible de una idea, dice Hegel (AÑO).

En cambio, el diseño es más difícil de reconocer porque su dominio es la vida cotidiana y el marco de vida de las personas. Arte doméstico y mobiliario les llama Lorblanchet, que se encuentran en el origen mismo de la relación. Si observamos con cuidado todo lo que existe, hemos visto y seguimos viendo, porque rodea la vida diaria del ser humano, ha sido diseñado por alguien: muebles, construcciones, edificios, espacios habitables, espacios urbanos, objetos, productos, imágenes gráficas y mercancías. El arte y el diseño han contribuido a la edificación del orden humano, donde los hombres como especie pueden vivir. Por su extensión, porque todo es susceptible de ser diseñado y todo puede ser colonizado por el diseño, éste ha adolecido de un estatuto social claramente establecido. La ambición del diseño todo lo quiere, todo lo cubre y lo interviene, su fuerza no tiene exterior y por eso apenas fue valorado socialmente en los últimos 100 años de existencia profesional. En esta relación del arte y el diseño, no hay una tersa articulación ni comunicación, a lo más, hay proximidad y vecinaje en la obra y el producto que cada uno de ellos realiza. No hay tampoco sumisión de uno al otro, solo que uno es más abstracto (el arte) y el otro es más concreto, no son idénticos, solo son su contraparte.

No hay solo disyunción o incompatibilidad porque ambos se mueven por los mismos senderos, pero se desprenden por la naturaleza de los efectos que tienen que producir. Tampoco hay conjunción automática ni conciliación inmediata, cuanto más, hay *composibilidad*, para usar un término del filósofo Leibniz o un *agenciamiento*, del que hablan Deleuze y Foucault. Hay un terreno de encuentro dentro de cada propuesta, pero también un campo de adversidades de por medio, de tal forma que en cada tarea hay que determinar los puntos de adversidad irreductible y los puntos de encuentro compartidos. Sus semejanzas y diferencias son aditivas y sustractivas a la vez, no obstante, no hay ruptura definitiva. Por eso, con anterioridad hablamos de una relación excéntrica entre el arte y el diseño, esto es, de una relación sin centro fijo, pero que da vida a una actividad que se mueve en muchas direcciones a la vez. Relación paradójica y extravagante porque cada uno se presen-

ta como un mundo separado, pero ambos caminan por los mismos senderos binarios. Como sucede con cada experiencia humana, ellas se componen de lo que tienen y de lo que adolecen, decía Ortega y Gasset.

Relación ambigua y ambivalente porque siempre acaban desprendiéndose por su irreductible desobediencia, dice Renzo Piano (AÑO). Una relación discontinua y arritmica porque una a otra se acercan, se alejan, huyen, forcejean y aman, por momentos, a su otro lado. Necesidad y libertad se interpelean en la producción de sus efectos. Polifónica, dijimos también, porque es una relación a dos voces que establecen un cierto tipo de armonía, mas no dialogan porque sus propósitos no son los mismos ni sus procedimientos semejantes (Hodge, 2015: 15-16).

Co-evolución, hibridación, porosidad, paralelismos, simultaneidad e interpelaciones permanentes, son los procesos y procedimientos –entre otros– compartidos por las dos experiencias creativas. Nutrientes y fertilizantes han sido y seguirán siendo la una para la otra, porque es así como se transgreden, atraviesan, rebasan y establecen conexiones hasta volverse opuestas primero, luego concurrentes y, por fin, complementarias. En el inevitable efecto de desprendimiento que requieren, para cobrar vida, ambas nacen como prácticas profesionales distintas.

IV. RELACIÓN NO RELACIÓN

Las hibridaciones, inferencias, trasplantes, transformaciones, intercambios, variaciones, alteraciones, desplazamientos y deformaciones no dejan de sucederse. Paralelismos y simultaneidades acontecen sin moderación, lo cual no significa que las distancias, diferencias y oposiciones desaparezcan, por el contrario, se mantendrán e, incluso, se agudizan. La acción creadora es siempre fronteriza, se mueve en los límites y las márgenes de las experiencias ya existentes, pone siempre en tensión y se alimenta del establecimiento de nuevas relaciones entre componentes que antes permanecían separados. Dar vida a esas nuevas relaciones es su naturaleza más profunda, es a eso a lo que aquí llamamos interpelación. Ahora hablemos de esta relación del arte y del diseño en el mundo contemporáneo.

Cuando esta relación paradójica y ambivalente se topa con el mundo contemporáneo, los resultados se vuelven sorprendentes, aún más extravagantes. No podía ser de otro

modo, después del derrumbe de todo aquello que considerábamos clásico y moderno. El orden humano que conocimos en todas sus dimensiones se volvió caduco y entró en desuso, luego de la segunda conflagración mundial. La realidad individual y social se volvió una pedacería sin sentido a la que era preciso ordenar de nueva cuenta, pero esta vez de otra manera. Nadie sabía cómo hacerlo, pero sí se sabía cómo ya no podía seguir siendo.

Esta vez se impuso un orden sin centro fijo, sin idea de totalidad, desigual, desequilibrado, asimétrico, desproporcionado. Mundo de diferencias, de pluralidades, de multiplicidades sin unidad preestablecida. Fue el reino de la diferencia, de lo marginal, de lo aberrante y lo hasta entonces excluido. Luego de haber pasado por distintas denominaciones, lo que llamamos diseño cambió: diseño industrial (1860), artes aplicadas (1919), estética industrial (1952) y nuevamente diseño industrial en 1957, Consejo de las Sociedades de diseño industrial. La práctica profesional se fue abriendo paso, recogiendo un sinnúmero de experiencias anteriores, de las que fue preciso desprenderse para cobrar vida propia (Vial, 2015).

Todo un proceso que se hizo en medio de circunstancias históricas muy desfavorables, por los efectos de la Segunda Guerra Mundial; fin del mundo lo llama Emmanuel Levinas (AÑO), por los niveles de destrucción en que se encontraba el viejo modelo keynesiano de desarrollo económico. Fue preciso, en poco tiempo, instaurar uno distinto. Así dio comienzo una nueva fase de liberalismo económico, junto con la segunda etapa de la sociedad de consumo y la caída de la economía agrícola a favor de la economía industrial y la vida urbana. Entonces, la actividad proyectual del diseño, dada su conexión con los procesos industriales y mercantiles, adquirió una composición particular porque estaba en juego su conversión en práctica profesional.

Se volvió una multiplicidad sin centro fijo por estar instalada en el cruce de diversas actividades creativas, que de pronto coincidían en un nuevo espacio de interacción. Prácticas profesionales, disciplinas, saberes, sistemas tecnológicos y producción de mercancías, fueron el marco donde se desenvolvería en adelante el diseño. Por ello, la práctica profesional se convirtió en una *multiplicidad*

de multiplicidades, en una multiplicidad sin unidad preestablecida.

Por este conjunto de conocimientos, saberes y oficios, el diseño funcionó como un lugar de encuentro, en donde todos sus referentes podrían ser procesados para la elaboración de un producto que no existía hasta ese momento. A falta de un objetivo propio, el diseño habría de alimentarse de todas esas experiencias y fueron éstas las nutrientes de un nuevo tipo de actividad proyectual.¹ Las nutrientes a las que me refiero fueron, entre otras, las siguientes:

- Ciencias y técnicas
- Arte y artesanías (cultura material)
- Producción de objetos mercantiles

Producto de este saber, al diseño le fue asignada una tarea verdaderamente imposible: producir un objeto, una imagen, un producto que al mismo tiempo fuera útil, bello, funcional, comercializable, deslumbrante, original e irruptivo. Es decir, un producto capaz de desprenderse de todas esas nutrientes porque ya no se trataba de seguir elaborando solo arte, artesanía, objetos de lujo ni mercancías. Entonces, el diseño se convirtió en el efecto de *desprendimiento* de sus nutrientes, luego del recorrido por todos ellos y ese efecto (producto), nadie más podría llevarlo a cabo en su lugar. El diseño no podía ser una ciencia, ni solo una técnica, una moda, publicidad, ni cualquier otra actividad plástica ya existente, tenía que ser diseño: una actividad proyectual que se desarrolla a través de procesos de diferente tipo y procedencia (económicos, estéticos, mercantiles, teóricos, formales, culturales, tecnológicos) durante el recorrido hacia un *proyecto de diseño* que conduce a la realización de una obra, un objeto, una imagen, un producto o una mercancía, en respuesta siempre a una necesidad de la vida cotidiana, individual y colectiva. La tarea era gigantesca.

La condición para ello fue la constitución de un *proceso de diseño* propio, que permitiera filtrar y encauzar a todas las nutrientes en un nuevo espacio de composición. El diseño ofreció ese espacio de interlocución,

pues con sus nuevos conceptos, lenguajes, técnicas y formas de articulación, volvían *composibles*, elementos e intereses que antes parecían irreconciliables: arte y publicidad, ciencia y arte, diseño y artesanía, tecnología y poesía, arte y vida cotidiana, artesanía y espectáculo... en fin (Nancy, 2009).

La relación arte y diseño parecía desgarrarse para siempre con el nacimiento de una práctica profesional que se había desprendido, por fin, de su otro extremo. Pero no fue así, por el contrario, el pliegue del saber y la cultura de la época resolvieron las contradicciones. ¿Cómo lo hicieron?, simplemente las igualaron, disolvieron las jerarquías, diluyeron las diferencias entre artes menores y mayores; el arte fue lanzado a la calle, a la vida cotidiana y al espectáculo, mientras que el diseño se volvía una ciencia de lo artificial, y la convivencia en el museo acabaría diluyendo las jerarquías entre ambas. El mercado oficializó la similitud, el paralelismo y el parentesco.

Transversalidad, entrecruzamientos, retroalimentación, pero, sobre todo, interpelación fueron las formas de conexión entre el arte y el diseño, que no han dejado de transgredirse, perforarse, rebasarse y transformarse recíprocamente como en esa vieja coevolución del inicio.

La relación solo se vuelve patológica entre ambos, cuando alguno de los dos sacrifica o intenta sacrificar a su otro externo. Como sucede cuando en el amor no hay deseo o cuando se desea a alguien sin amor alguno, sabiendo, eso sí, que el acoplamiento perfecto entre ellos resultará siempre imposible. No hay ni habrá, al parecer, un final feliz en esta historia. La verdad psicoanalítica del amor es la que impera: *amar es dar lo que no se tiene a alguien que no lo quiere* (Pommier, 2010: 16-18).

A diferencia de lo que sucede en la relación del diseño con sus otras nutrientes: la ciencia, la tecnología, la artesanía, la publicidad y la producción de mercancías, en donde priva una relación de autonomía, porque sus interacciones provienen del exterior hacia la actividad proyectual. La relación del arte con el diseño es *inmanente*, es de una interpelación permanente. No es algo exterior a la acción creadora, por el contrario, una y otra son solo su otro lado, son su otro rostro (abstracto-concreto, universal-particular), el otro rostro de una alteridad primordial en la que cada una de ellas se define y se realiza.

Hablamos de una *relación no relación*, desde el punto de vista del Discurso de la alteridad, cuando nos referimos a una conexión entre dos extremos que no solo son el otro lado de una misma realidad verdadera, sino que, además, uno y otro son capaces de *tratarse como otro*, como otro Otro. *Inmanencia* y *otredad* se alternan en una operación sin fin, en una obra que se realiza de diferente manera, pero ambas se instituyen a través de ese otro, en el otro y por el otro como dijimos anteriormente (Lacou-Labarthe, 2006).

Respecto al arte, el ser humano ha tenido siempre la necesidad de apropiarse de la realidad del mundo en el que vive. Lo ha hecho a través del pensamiento, del conocimiento y de sus cinco sentidos. Es así como ha instituido un orden humano en el que sí puede vivir. Mal provisto, como está, ante un orden natural del que forma parte. En eso consiste su proceso de hominización como especie, levanta la mirada al cielo y comienza su conversión como cosmólogo, filósofo y creador de representaciones. Por tratarse de un ser pensante dotado de conciencia, el ser humano perfila, de esta manera, lo que será la ciencia, la filosofía y el desarrollo de las artes. Las tres formas de creación nacen al mismo tiempo y a eso llamamos: una auténtica experiencia humana. Experiencia vivida, pensada y sentida simultáneamente.

El arte es parte de ese proceso de apropiación del mundo a través de los sentidos y ha tenido, para el ser humano, un carácter ontológico. Es el arte la forma de apropiación sensible de la única realidad existente y, por ello, la especie ha tenido necesidades, siempre, de la universalidad que le ofrece lo que será más tarde la creación artística. Trazar, dibujar, modelar, configurar y enmarcar su existencia ha sido parte de la evolución humana. Un arte que no se limita a imitar la realidad, sino que añade a ese proceso de apropiación un contenido espiritual. Arte, a la vez, objetivo y subjetivo, porque es elaborado siempre en circunstancias determinadas y responde a una necesidad individual y colectiva, arte sensible e inteligible. Experiencia creativa que se desprende de la realidad inmediata y da vida a una realidad intermedia propia a la conciencia humana. Se puede decir que el arte es un hecho humano y que lo humano es un hecho del arte, un arte que se construye y evoluciona siempre históricamente.

¹ Utilizo el esquema de Alain Badiou (1989). *Manifeste pour le Philosophie*. Cap. II y VI.

Si el ser creativo se ciñera a imitar la realidad y la naturaleza, su obra permanecería por debajo de lo que crea la naturaleza, pero al ser una obra producto del espíritu humano, el arte es superior a la realidad inmediata, a la realidad empírica. Señalaba Hegel:

“lo bello artístico es más elevado que lo bello natural, porque es una belleza para el humano, nacida de lo espiritual... nacida del espíritu. Este último es la articulación de lo objetivo con el pensamiento y con el sentimiento propio del creativo” (Hegel, 1979).

Con el arte, el ser humano acaba elaborando un objeto para sí y para los demás, en la medida en que la cosa natural, menciona Hegel, “se limita a su solo ser, es simple y único; mientras que el ser consciente se desdobra, en y para sí y en lo que hace, se contempla y representa” (Hegel, 1979:). Es decir, a través del arte el humano se exterioriza en lo que es y sus obras son un reflejo de sí mismo. Como decía el filósofo Alain, “las artes son como un espejo en donde el hombre conoce y reconoce algo de sí mismo que ignoraba” (citado por Comte-Sponville, 2015: 345). Más aún decía Hegel: “Los pueblos han depositado en el arte, sus ideas más altas” (1979: 3). “El arte posee el poder de dar a esas ideas elevadas, una representación sensible que nos las vuelve accesibles” (1979: 3).

Es a este arte al que nos referimos, no al del viejo precepto según el cual, solo se trata de una imitación de la naturaleza o una experiencia subjetiva sin fundamento real. Por el contrario, es un arte que se desarrolla históricamente bajo diferentes formas y tiene, desde luego, una aspiración a la verdad, a expresar una verdad desde el nivel de lo sensible. Nos referimos a un arte que analiza, investiga, procesa, conoce y propone, desde la esfera de lo sensible, una forma de apropiación de lo vivo, de la vida que hay en la realidad del mundo humano. No es una fantasía ni una ilusión, es una expresión sensible de la realidad concreta en que se desenvuelve la vida de las personas. El empeño mayor de un pintor, decía Gilles Deleuze, es captar la vida, lo que hay aún vivo del mundo en el que vive, a lo que añade una carga espiritual de lo que hay vivo en el propio creativo.

El arte del que hablamos es el del creativo, que es contemporáneo de su época y que sigue siendo contemporáneo de la nuestra. Doble contemporaneidad del verdadero

creativo. Ese arte que está habitado por un soplo de vida, externo e interior del artista y que no se enseña, sino que se aprende. Se aprende a hacer por medio de una sabiduría técnica y espiritual, luego de muchas experiencias creativas particulares. Arte de un pasado integrado, de un presente rebasado y de un futuro perfilado, nacido de una necesidad y de un ejercicio de libertad que da vida a una obra de su tiempo y del nuestro. Obra nacida de la articulación de un pensamiento simbólico y de una inteligencia sensible, de una competencia intelectual superior y de una competencia técnica y artística. Producto, siempre, de una operación sensible e intelectual de extrema complejidad y que representa, según Hegel, un primer paso sensible en dirección del conocimiento esencial del mundo. Una primera figura del espíritu absoluto (realidad objetiva y pensamiento abstracto), vinculada al conocimiento de la realidad concreta, por la vía de una forma de conocimiento sensible. Representación figurativa donde el espíritu de la época y el espíritu del creativo se presentan también de manera sensible. En el arte, el espíritu toma una forma perceptible, parte de una época y una historia en la que un pueblo, una civilización determinada se reconoce a sí misma. No es un arte aplicado sino un *arte implicado* en la construcción de un mundo.

Por lo anterior, nuestra definición del arte es la de Hegel: el arte es la experiencia sensible de una idea. La idea en su expresión sensible, mediación sensible de la apropiación del mundo.² Hacer ver, por medio de la realidad sensible, el espíritu y la verdad esencial del mundo. Una obra de arte es la unidad significativa de una forma sensible y de un contenido espiritual. El arte es la *idea* en su existencia sensible. Da forma a una materia en conexión siempre directa con la realidad, con la naturaleza, aunque su apariencia sea abstracta o subjetiva. Tiene una lógica propia y goza de una autonomía, al menos relativa, respecto al espíritu y al mundo. *Son todas las marcas como dice Lorblanchet, del espíritu sobre la naturaleza.*

² La idea, lejos de oponerse a la realidad o a lo concreto, es su dicción, es su expresión para el pensamiento y los sentidos humanos. La verdad tomada desde su apariencia es lo bello. Idea: unidad del concepto y de la realidad concreta. Concepto realizado.

Ese arte no solo decora, ornamenta, embellece, pues está en conexión con la realidad social y natural en donde nace. Procesa realidades y tiene profundidad, es un punto de fuga elaborado en las márgenes de lo existente y tiene un carácter fronterizo. Al igual que el diseño, se propone recorrer siempre los límites de lo ya realizado. Es la repetición creativa de una anomalía creativa, porque el primer creativo y el último realizan, de manera particular, la misma operación del espíritu sobre una realidad inmediata a la que intervienen. Dice Hegel, el arte es una *belleza objetiva*, produce alegría (1979: 36), despierta el alma y las pasiones, contiene alma y espíritu (1979: 41), sublima la vida real, despierta conciencia (1979: 42) atiende deseos (1979: 37). Como el diseñador en lo cotidiano, el arte produce todas las emociones: amor, alegría, cólera, odio, piedad, admiración, honor y crea ilusiones (1979: 43). Atrae a lo más sublime del espíritu, incita a la exposición de todas las fuerzas posibles (1979: 44), es liberador y muestra al hombre lo que es (1979: 45). Es el primer momento sensible de la conciencia de sí del espíritu. Éste produce un mundo en que se volverá efectivo, entre otras cosas, a través del arte y del diseño. De manera que, si el diseño es, sobre todo, una actividad creativa que elabora obras, objetos que son útiles, bellos y atiende necesidades individuales y sociales, no parece difícil entender por qué camina siempre por los terrenos del arte y viceversa. Ambos, arte y diseño, vuelven humana la realidad inmediata del mundo. En todo esto, se perfila un gran número de puntos de encuentro entre el arte y el diseño. Lo mismo sucede en la relación de ambos con la ciencia y la filosofía, puesto que todos ellos tienen una tarea fundamentalmente creativa: contribuir a la creación de un mundo humano.

Algunas diferencias comparativas entre el arte y el diseño

Las afinidades y el fondo común del arte y del diseño no impiden que tengan diferencias. Diferencias en su horizonte de trabajo, en sus temas, en sus conceptos, medios y procedimientos, en sus procesos de trabajo y distribución. Lo anterior no anula una naturaleza común más profunda, solo la oscurece, la traviste, la oculta. Sus diferencias son tan claras en los hechos como lo son la semejanza de sus raíces compartidas. Las



Figura 3. *El caballo barbudo.* Cueva de Lascaux. Fuente: J-P. Jouary, 2016.



Figura 4. Picasso, P. (2 de mayo de 1937). *Estudio para el Guernica – Cabeza de caballo II.* [dibujo a lápiz sobre papel azul, 26.6 x 21 cm]. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia, París. Fuente: J-P. Jouary, 2016.

dos engendran y dan vida a obras y productos vivos. Pero las diferencias saltan a la vista: ideas y conceptos del arte, a cambio de ideas prácticas e ideas realizables del diseño. La libertad del artista apenas tiene límites mientras que el diseño está sujeto a normas y limitantes, por estar siempre expuestas, dice Stephane Vial, al veredicto de un usuario. El deseo del diseñador es el deseo de un otro, en tanto que el deseo del artista es (a decir del psicoanálisis) el deseo del Otro. La voluntad individual del artista se distingue del efecto del desprendimiento que es capaz de realizar el diseñador de sus nutrientes. El diseño, apunta Stephane Vial, es otra cosa que la expresión del artista, pues es una expresión directamente social surgida de una necesidad. El diseñador detecta problemas y trata de solucionarlos, el artista no ofrece soluciones sino alternativas ante los problemas que tienen que ver con la naturaleza y la condición del hombre.

El arte no justifica sus propuestas, las fundamenta, sublima siempre las significaciones; el diseño, en cambio, sí tiene que justificar sus iniciativas, resultados y sus efectos. El diseñador no crea obras, sino que proyecta, pro-yecta una idea viable que se va a realizar. Cuatro particularidades del diseño que lo separan de muchas otras prácticas profesionales:

- El proceso general del diseño y sus procesos particulares: conceptual, formal, material, técnico, de uso y aplicación.
- Un dominio propio que es la vida cotidiana y la elaboración del marco de vida en que las personas despliegan su existencia. Su ambición es total.
- El diseño es una disciplina por proyectos y programas.
- Es una multiplicidad de multiplicidades que no requiere de un método universal para su actividad proyectual.

A propósito de la primera particularidad, Stephane Vial señala: “El diseño es un proceso. Tiene por finalidad crear experiencias para la vida, al transformar el uso [de las cosas] en un efecto de diseño” (2015: 74). Por proceso de diseño hay que entender la iniciativa que aspira a producir un *efecto de diseño*. Este último es el resultado de tres dimensiones que se producen en el uso de un producto que se convierte, así, en una *experiencia de vida*. Experiencia de vida es una manera de actuar, de sentir y de pensar que se lleva a cabo en el uso de un efecto de diseño.

La segunda particularidad significa que, mientras el artista es el único que conoce el origen de su propio trabajo, el diseñador tiene como punto de partida una necesidad

social y ésta se formula como demanda en el horizonte de la vida diaria de las personas y, en particular, en la realización de su vida cotidiana.

La tercera particularidad de la práctica del diseño es el corazón mismo de su actividad proyectual. El diseñador no crea obras, más bien concibe *proyectos*, su mirada del mundo es proyectual, apunta al futuro porque propone un estado proyectivo de la realidad. Pro-yecta una idea que habrá de realizarse, es decir, lanza un plan, premedita, define un efecto de diseño, los procesos, etapas, fases del proyecto, consulta, define componentes, relaciones entre ellos y procesos materiales y técnicos para su realización. La proyección no tiene exterior, todo lo toca.

La cuarta particularidad significa que, si el diseño es el arte de encontrar la existencia cotidiana a través de las formas, como dice S. Vial, esto lo hace articulando y poniendo en relación factores de muy distinto tipo y procedencia.

V. ENTRE EL AMOR Y EL DESEO

Amor y deseo son los dos extremos de una relación que da vida a las personas y que a veces se las quita o al menos se las disminuye en el abismo de un desamor. Una relación nacida de un encuentro fortuito de dos soledades, que acaban instaurando un punto de partida que no se agota —mientras dura— en sus múltiples expresiones, en sus distintas realizaciones. Espacio de encuentro que es un *originar permanente* de dos existencias movidas por fuerzas opuestas, la emoción idílica y la pasión desenfrenada del deseo. Amor y deseo, amor y desamor, idilio y pulsión. Originar permanente que marca la diferencia entre estar en contacto y estar conectados. Vida de dos existencias relativas, expuestas a una relación fundadora donde cada una de ellas se instaura, desde la diferencia con el otro, experimentando el mundo desde la *perspectiva del Dos* (Badiou, 2010).

Para llevar esta reflexión al terreno de la relación entre el arte y el diseño, presentamos a ustedes un ejemplo, que tal vez resulte crudo y arrebatador, como lo es, en el fondo, toda relación amorosa. Hablaré del diseño y del proceso de modelización de los preservativos. Un producto que se mueve entre el amor y el deseo, el cuidado de sí y el apetito ciego.

El preservativo, dice Mickaël Erhoff, es un compendio de la historia del diseño contemporáneo, después de la década de los ochenta del siglo pasado, época en que la sexualidad y el erotismo se imbrican, recíprocamente, y se interpelan en una relación sustantiva a través de un producto diseñado (2006: 234). Después de la píldora anticonceptiva de los años sesenta, la sexualidad de la pareja quiere acceder al orgasmo extremo, sin tener que recurrir a la medida del tiempo ni a la interrupción violenta. Nada debía perturbar la excitación ansiosa y la explosión liberadora.

Al inicio, la fabricación de preservativos fue insignificante, porque hubo que esperar el transcurrir de los años 60 y 70, para que fuera aceptado socialmente. Cuando tuvo tal aceptación, penetró en todas las esferas de la vida en pareja. La intrusión monstruosa del virus del sida convirtió al preservativo en una presencia indispensable. Comenzó así el proceso de modelización del objeto, en un primer momento, bastó con la copia de la forma natural masculina, a la que se añadían los criterios de seguridad adhesiva y no deslizamientos. El soporte plástico fue también inevitable.

Conforme el preservativo se fue socializando se convirtió en un asunto de especialistas que atienden dos tipos de problemas de funcionamiento: por un lado, el estudio de los materiales plásticos, por el otro, la investigación sobre el diseño ergonómico del objeto. Estos se ocupan de las técnicas de colocación y retiro, además de los aspectos de dilatación, de seguridad, medidas y todo lo referente a su utilización, así como de los problemas derivados del receptáculo y del cierre del material. Al mismo tiempo, se trabaja sobre el embalaje del producto para hacer posible un uso más rápido.

El primer modelo de embalaje se asociaba con la imagen de una joya. Eso lo volvería más atractivo, además de hacer sentir al usuario, como estando frente a un auxiliar y un objeto que es idéntico a él mismo. Atender el asunto de los accesorios fue el siguiente paso: distribuidores automáticos, *display* y toda la logística de la distribución del material recién elaborado. Los avances sobre la calidad del material plástico no se detendrían, primeramente, se utilizó el látex, luego poliuretano, poli isopreno actualmente, junto con el grafeno, una sustancia compuesta con átomos dispuestos en un patrón

regular hexagonal, similar al grafito (Carpallo, 2025).

Satisfecha la primera necesidad humana, los procesos de modelización se diversificaron. Luego de los problemas ergonómicos y de higiene, se ocuparon del desecho y del reciclaje de los preservativos. Aquí, entraron en escena los ecologistas en la búsqueda de materiales autodegradables y de bajo costo. El diseño del preservativo recorrió múltiples dimensiones de la vida en pareja: de la seguridad e higiene, a la sexualidad y erotismo, de ahí a la ergonomía, el embalaje y la distribución, la ecología y la materiología. El diseño de este producto se volvió, poco a poco, especializado en cada uno de sus procesos de producción. El preservativo pasó de ser un objeto a convertirse en el apoyo y prestación de un servicio a la comunidad.

La competencia, entonces, se hizo más extensiva, pues los objetos convertidos en servicios que atienden una necesidad colectiva de higiene y seguridad ahora tendrían que volverse también útiles, estéticos, porque permiten otras funciones suplementarias. Diferentes colores, materiales, que brillaran en la obscuridad y si era posible, mejoraran la apariencia de la erección.

Muchos tipos de preservativos aparecieron en los aparadores, y la industria de la moda se incorporó a la fiesta. La forma y el uso serían acompañados por la decoración. Tenemos el caso de la empresa Made in Love en Francia que diseñó preservativos únicos, más costosos (12-15 euros cada uno), que intentaban jugar y fantasear con los pensamientos del usuario potencial. En ocasiones —decían ellos— el sexo se podría volver monótono y aburrido, de seguir el camino de la precaución y la formalidad. Entonces habría que caminar en contra de los prejuicios y hacer referencia a lo sucio, a lo prohibido, entre otras cosas, promoviendo, por ejemplo, un interés visual. Desde colores brillantes, modelos inspirados en la naturaleza, preservativos artísticos hasta apariencias de tatuajes eróticos, que conservaron la forma al ser impresos con tinta que no tendría contacto con la piel directamente. Se presentaron decorados de cebra, figuras humanas, escudos impresos, formas vegetales, florales, caricaturescas, con nombres de artistas, todos convertidos en objetos de un juego sexual.

Luego de la decoración y la industria de la moda, el diseño del preservativo se volvió un mundo de experiencias, abierto a una

exploración de todo tipo de posibilidades. Una orientación fue la búsqueda de un producto capaz de expresar sentimientos o al menos de producir sensaciones. Las prácticas autoeróticas, en medio de la amenaza del virus del VIH, salieron a la luz, como un camino alternativo para muchos grupos de la sociedad; abriéndose la indagación hacia prácticas sexuales que harían a un lado la presencia del otro cuerpo, vía la producción de sensaciones que ningún contacto directo podría ofrecer a los usuarios. Por ejemplo, se diseñaron preservativos a los que se podrían conectar vibro masajes con diferentes intensidades que provocarían reacciones explosivas para aquellos usuarios deseosos de experimentarlos. Un mundo excitante de ondas electromagnéticas. La experiencia consistía en que el usuario se tendría que meter de cuerpo completo, para recibir las descargas eléctricas, en una bolsa de caucho, haciendo que su miembro se amalgamara a las sensaciones de todo el cuerpo y entonces la intensidad sería extrema y no requeriría de nadie más.

El cuerpo se volvería un receptáculo de información en una experiencia sexual de carácter inmaterial, poniendo fin al amor por el otro y aún el amor a sí mismo. Como todo en la industria de prestación de servicios, la experiencia se extrema indefinidamente y acaba devorando la propia iniciativa que le dio vida, pues ya sabemos que el sistema económico neoliberal no ha sabido detenerse por sí solo y acaba arrasando con todo lo que encuentra a su paso. Es el amor de sí que aniquila al otro y aun a sí mismo. El diseño fue sustituido por perversiones de tipo inmaterial, en las que el propio cuerpo se acaba disolviendo (Erlhoff, 2006: 237).

Será preciso cambiar la ruta y regresar al punto de partida en materia de preservativos, discutiendo de nueva cuenta el carácter original que tuvo como prueba de amor, ya que, contrariamente a lo que se piensa, el uso del preservativo, por otros medios y motivos, sigue siendo algo compatible con la sexualidad más profunda. Claro, si ésta es concebida como una movilización de energías poderosas, cargadas de contenidos espirituales. Es el caso del amor en la sexualidad del tantra yoga, en donde se habla de canalizar la energía sexual para alcanzar estados elevados de realización, tanto del amor como del deseo y tanto en lo físico como en lo espiritual.

En algunos casos, se intenta poner fin a las relaciones que nos dan vida, suprimiendo la presencia del otro, disolviendo el principio de alteridad en las cosas y del mundo, extremando una de las figuras, uno de los eslabones de la cadena, a fin de imponer un orden monolítico, unidimensional en el que no cabe nadie más en el universo cerrado de cada uno. Solo amor idílico al que nunca se accede o bien deseo abyecto que nada contiene. Dos formas distintas de instaurar un vacío al que se pretende llenar con baratijas. Baratijas en este caso del arte o del diseño, que buscan solo embelesar y seducir o abismar y desgarrar, porque suprimen artificialmente el otro extremo de una relación que es constitutiva.

Eso mismo sucede con las discusiones interminables de los teóricos del arte o del diseño, que acaban siempre defendiendo su esquina, en nombre de una pureza que aniquila y que a nadie hace falta. Pero, por fortuna, la realidad del creativo rebasa, con sus obras y propuestas, hasta acceder a la elaboración del trabajo limítrofe y fronterizo, que se mueve en la comisura de una relación primordial en donde está contenida la natural relación de ambas prácticas profesionales y que es, precisamente, la que les permite posicionarse ante las demás disciplinas y prácticas profesionales. La alteridad es una fuerza que tiene inscrita la realidad en su interior, que el hombre cultiva y desarrolla con la exploración de todas las posibilidades que ofrece la totalidad de relaciones que caracterizan al mundo humano. Suprimir la alteridad y la relación de las cosas, es condenar la existencia a una monotonía sin contenido, es suprimir el amor como esa perspectiva de dos, que permite a cada uno de nosotros instituirnos como sujetos.

CONCLUSIÓN

La relación entre el arte y el diseño es de todos los tiempos y forma parte de la manera como el ser humano se conecta con el mundo a través de los sentidos. Nacen juntos, con la ciencia y la filosofía. A través del pensamiento, el conocimiento y de sus cinco sentidos, el ser humano se enlaza al mundo natural del que forma parte y establece las bases del orden humano donde puede vivir. Lo hace a través de obras, objetos, imágenes y espacios habitables para resguardarse y proyectar su vida en medio de un orden natural que no siempre le es propicio.

La relación entre arte/diseño no puede ser solamente una discusión teórica o práctica de los profesionales que realizan su trabajo en disciplinas aparentemente opuestas, es preciso analizar dicha relación históricamente y su evolución permanente, pues así se pone a la vista que tienen una naturaleza semejante, evolucionan a la par (co-evolución), se desarrollan simultáneamente puesto que cada uno está contenido en el otro y se interpelan de manera distinta en cada etapa de su transformación. El diseño camina por los terrenos del arte y viceversa. La perspectiva de análisis marca la diferencia. En nuestro caso es dialéctica.

Arte, diseño, ciencia y filosofía tienen una naturaleza y una tarea fundamentalmente creativa y eso los emparenta en un desarrollo paralelo y simultáneo que no se quiebra, solo se alejan y aproximan según los momentos, pero permanecen conectados porque forman parte del proceso de apropiación del ser humano de la realidad del mundo: hominización.

BIBLIOGRAFÍA

- Badiou, A. (1989). *Manifeste pour la philosophie*. París: Éditions du Seuil.
- Badiou, A. (2010). *La Philosophie et L'événement*. París: Germina.
- Balderrama, C. O. y Flores, J. D. (2014). *La Crítica del Diseño*. México: Trillas.
- Calvera, A. (2003). *Arte ¿? Diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Comte-Sponville, A. (2015). *Le plaisir de penser. Une introduction à la philosophie*. París: Vuibert.
- Erlhoff, M. (2006). Le Design une Immediateté Mediatrice. En B. Flamand, *Le Design*. París: Editions du Regard.
- Flusser, V. (2002). *Petite Philosophie du Design*. París: Circé.
- Hegel, G. W. (1979). *Esthétique*. París: Flammarion.
- Hodge, S. (2015). *Cuando el diseño es un arte*. Madrid: Lunwerg.

Jovary, J. P. (2012). *Préhistoire de la beauté: Et l'art crée l'homme*. París: Les Impressions Nouvelles.

J-P. Jouary, (2016), *L'Art Moderne face à l'Art des Cavernes. Le futur antérieur*, Francia: Beaux art & Cie/ eaux arts éditions.

Anselm Kiefer. *Bibliothèque nationale de France et Centre Pompidou* (2015). *Connaissance des arts, hors série*.

Lacou-Labarthe, P. (2006). *La poesía como experiencia*. Madrid: Arena Libros.

Lorblanchet, M. (2006). *Les Origines de L'Art. Les Origines de la Culture*. París: Le Pommier.

Nancy, J.-L. (2009). *Le Plaisir au Dessin*. París: Éditions Galilée.

Pérez-Cortés, F. (2001). *El Diseño de la femineidad: Crónicas de la mujer del siglo xx narradas desde su apariencia femenina*. México: UAM-X.

Pommier, G. (2010). *Que veut dire «faire» l'amour*. París: Flammarion.

Vial, S. (2010). *Court traité du design*. París: P. U. F.

Vial, S. (2015). *Le Design*. París: P. U. F.

Villarreal, A., Hernández Gálvez, A. y Bratton, B. (2018). *Los límites del diseño*. México: Arquine.

Referencias electrónicas

Carpallo, S. (15 de enero de 2025). *Así se están rediseñando los preservativos*. En <https://www.yorokobu.es/rediseño-preservativos/>