

# Minianimalismo

## Minianimalismo

Ada Dewes (1944-2001)  
Teoría y Análisis

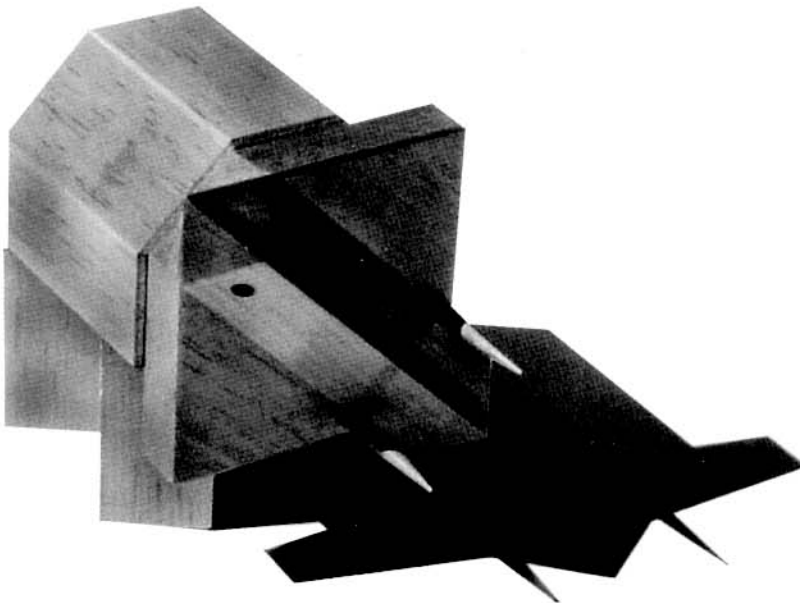
**S**on animales, los animales de Sergio Sotelo, no cabe duda. Un perro, un toro, una lechuza y una víbora, un ratón y un elefante.

Sin embargo nada es menos evidente que esta afirmación instantánea. Cabe la duda: la duda es omnisciente.

Porque el objeto es diseñado, animal-signo, no retiene, del ser-referente de este mundo real, ni materia ni material, ni colorido ni textura, ni función ni dimensión, ni dimensión relativa (el perro es tan grande como el toro). No ladra ni muge. Tampoco guarda la forma, como simplistamente se presupone, aquella forma blanda cambiante, completa y fractal de lo que es orgánico, de lo

que vive. Aquí como en todo buen diseño, la forma nace de la materia prima, obedece al material, se adecua a las técnicas de trabajar orgánicamente, en lo justo, la madera. Nada evidente nos permite ver elefantes.

Este trabajo nos centra entonces, a nosotros diseñadores, inmediatamente en la cuestión del parecido como rasgo mínimo de identidad entre el lenguaje del diseño y la realidad; nos centra en la esencia de lo que nos hace reconocer a un animal. Lo que, a primera vista, parece ser un ejercicio muy profesional, relajado y sin pretensión, lúdico mas nunca de juguetes trata, de esencias; este es su minianimalismo. Trata de



**a**da Dewes fue una destacada profesora de la División de Ciencias y Artes para el Diseño, investigó sobre lo que es común a los diseños, derivando en la semiótica como campo donde se reunían todas las áreas de su interés. La importancia de su obra y particularmente de sus textos, sigue vigente no sólo en México sino en gran parte del mundo donde fue siempre bien recibida por la crítica. En este breve texto desarrolla su apreciación sobre las piezas de madera diseñadas por Sergio Sotelo, profesor investigador de esta Universidad y diseñador.

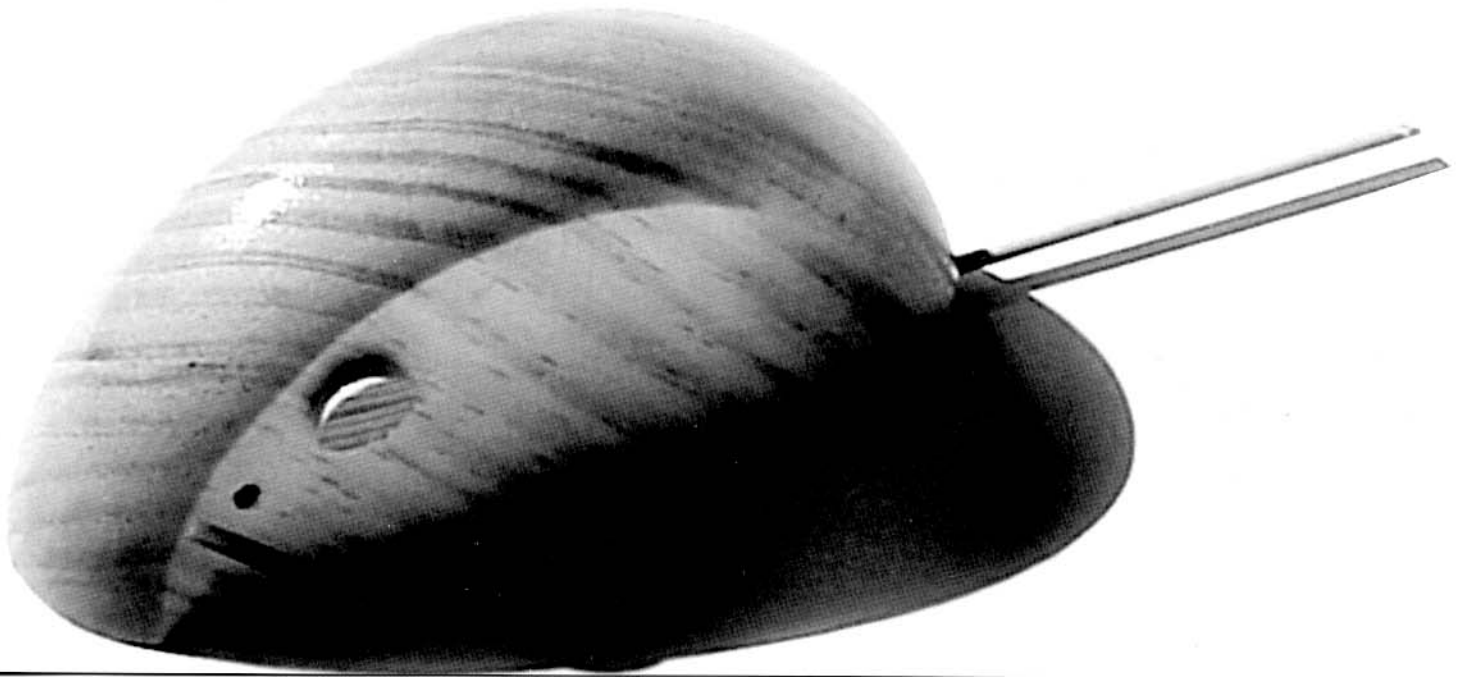
*Ada Dewes was an outstanding teacher of the Division of Sciences and Arts for Design; she conducted research among to what is common to design, deriving in semiotics as a field where all her areas of interest met. The importance of her work and particularly her texts, continue to be effective not only in Mexico but in a large part of the world where she was always welcomed by the critic. This brief text develops her appreciation on the wooden designed pieces by Sergio Sotelo, research professor of this University as well as designer.*

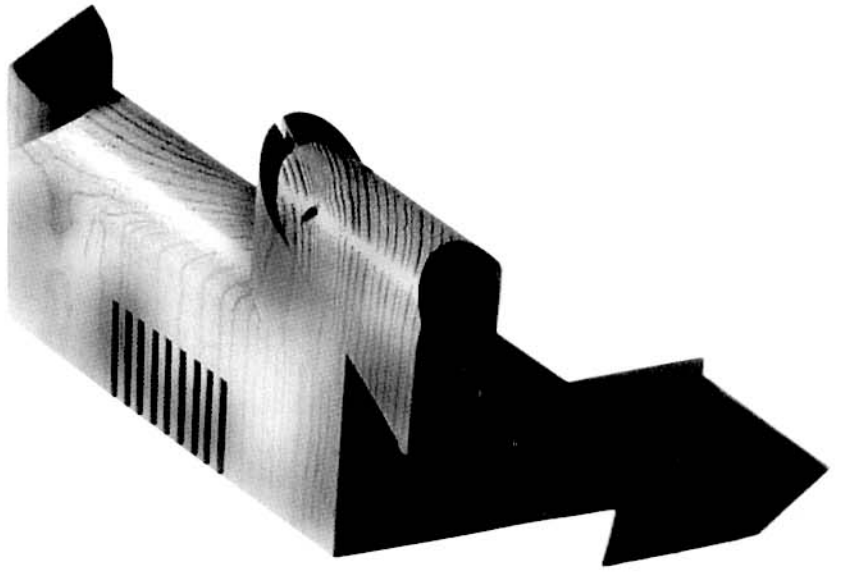
transformaciones de la realidad, tan desgastada en discursos verbales, realizados en diseño esta vez, terreno propiamente nuestro.

Es entonces lo que, comúnmente, se llama un diseño figurativo (hasta la arquitectura se quiso figurativa). Semióticamente, una figura retoma, de la realidad, la expresión, y la convierte en contenido del lenguaje, en significado del objeto diseñado. Por lo demás, dicha expresión es predominantemente visual, táctil en segunda instancia, auditiva, olfativa y gustativa. Es decir, el diseño figurativo retiene una imagen, pero la transforma en concepto, en idea, en contenido, en significado. Es la idea de "perro" lo que este

diseño evoca. No solamente se trata de la retención del mundo como mundo "visto", sino del contenido visual de un lenguaje: "pensar en imágenes". Así funciona el lenguaje figurativo, así funciona el diseño como el lenguaje visual. El elefante, lo tenemos en la cabeza.

Como lenguaje, el diseño obedece, no obstante, a una organización interna autónoma. Y este diseño en particular procede a construir ortodoxamente su independencia de la realidad, al relacionar sus elementos plásticos. Procede a construir el diseño en lenguaje como si éste fuese el proceso mismo del diseño. Liberado de sus obligaciones de motivación icónica, el signifi-



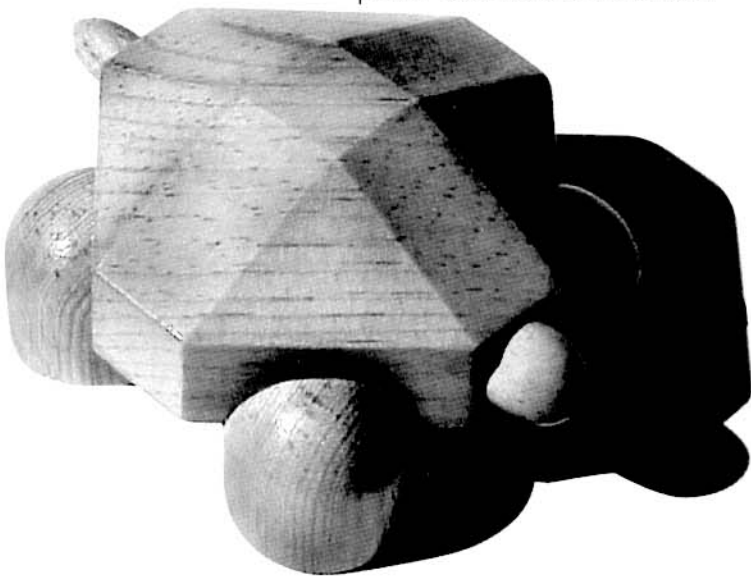


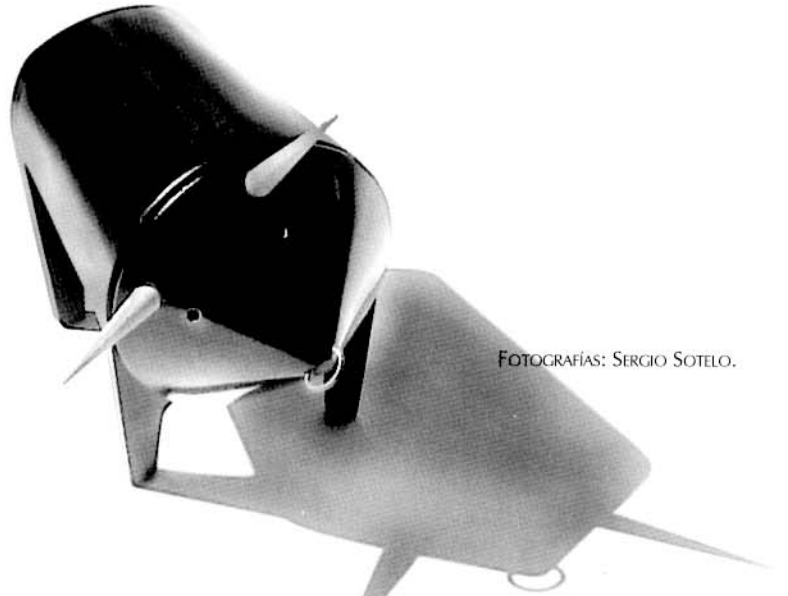
cante se compone de la interacción de formas y espacios que repite y contrasta. Son los ejes horizontales y verticales, lo agudo y lo redondo, lo lleno y lo vacío, lo que hace significar este diseño. En este insólito manejo de la diagonal las formas se deslizan por su propio peso.

El ratón, por ejemplo, vive en círculos y semi-círculos repetidos, llenos o vacíos, grandes o pequeños, redondez a la que se oponen dos formas alargadas, lleno y vacío, grande y pequeño. Así se estructura, de repente, todo según las reglas del diseño, conforme a las categorías espaciales y formales propias al diseño, según los mecanismos de identidad y alteridad que cualquier lenguaje utiliza para comunicar. La referencia parece reducirse a una coartada.

La aparente simplicidad de este diseño es, entonces, una especie de transparencia hacia la complejidad de los mecanismos implicados. Se supone que es una abstracción geométrica, pero la geometría no necesariamente está en el animal al cual este diseño se refiere. No hay nada menos geométrico que la forma orgánica. Está en la manera de apropiarse de la realidad, es una forma de pensarla, cognoscitiva por excelencia. Conocer es geometrizar, decía Thom. El reduccionismo científico corresponde aquí, al minimalismo en diseño, que, a su vez, es una investigación con el diseño, diseñando.

Este minimalismo actualiza el trabajo de Sergio Sotelo, lo inscribe en nuestro tiempo, lo liga con el arte. Después del "todo a la vez" —procedimiento posmoderno de neutralización de las





FOTOGRAFÍAS: SERGIO SOTELO.

diferencias, proliferación de la cual nace, en oposición, el nuevo minimalismo— el arte reciente se recentra en el neutro como punto medio. Punto medio mínimo, neutro puro, esencia perfecta. Como un péndulo atraído en este punto, el diseño, al igual que el arte, se acerca lentamente a la esencia para eventualmente pararse en su expresión mínima. El movimiento tiende a asentarse en lo que se percibe como acertado, como perfecto, en lo cierto. “Este perro es perfecto”. Y es esta sensación de verdad la que, finalmente, creo yo, nos hace ver animales.

Minimizamos, sin embargo, parecido diseño, tal vez por su honestidad modesta poco acostumbrada, tal vez porque pensamos en juguetes. No lo son. Solamente reprimimos y desplazamos

así nuestras ganas de tocar estos objetos, ganas inducidas, que nacen de cualidades diseñadas.

Lo emocional, lo sentimental, entra por lo táctil como es de esperarse, y sobredetermina, finalmente, la significación de este minimalismo. Son emociones de respeto y amor por los animales los que se comunicaría vía el deseo del tacto. Expresan una posición, una intención, del autor. Remontan a infancias, suyas y nuestras, individuales y culturales. Y soplan vida a unos animales de madera.

De nuevo, nada de esto tiene que ver, en nuestra cultura, con los seres referentes. Apenas se salva el perro.

Lo que entonces aquí se expone no son animales. Ni, en el fondo, los rasgos elementales que representan a unos animales en esencia.

Aquí se expone —este minianimalismo— la esencia misma de lo que es el diseño.