

Es la primera vez que el ICSID celebra un Congreso en un lugar ajeno al cosmopolitismo de las ciudades y que decide apoyar una candidatura que, como la de ADI/FAD, representa un replanteo de la forma tradicional de celebrar los congresos. Para razonar estos dos puntos, lugar y método de trabajo, y con la esperanza de que los resultados del Congreso sean tan eficaces y provechosos como su elaboración a lo largo de los dos últimos años, proporcionamos, a modo de pronóstico, los siguientes elementos de juicio.

ADI/FAD

Barcelona, 8 de octubre, 1971.



¿Por qué Ibiza?

El Mediterráneo, plaza mayor de las civilizaciones de la Antigüedad, lugar de intercambio de ideas y de formas, representa una de las maneras fundamentales de estar en el mundo y de concebir el espacio y los objetos para el hombre.

Es el punto de partida de una concepción antropocéntrica del mundo, de la idea del hombre como medida de todas las cosas, en contraste con otras zonas del globo de tradición naturalista, animista o mecanicista. La isla de Ibiza representa la quinta esencia de este espíritu mediterráneo, excepcionalmente depurado y conservado.

Cuando las riberas del Norte del Mediterráneo han sido transformadas por la moderna evolución del continente Europeo, cuando las del Sur lo han sido por la moderna evolución africana, Ibiza conserva, como un oasis privilegiado, lo que fue la atmósfera del Mediterráneo antiguo, de Egipto o de Creta, de Micenas, milagrosamente preservado.

Ibiza no es solo una isla. Es un país original, totalmente constituido, en su trabajo, sus costumbres, su lengua propia y su mentalidad, no reducible a ningún otro país concreto, pero que participa de una herencia riquísima.

A lo largo de la historia, ha sido megalítica, fenicia, cartaginesa, influida primero por Egipto, luego por Grecia. Fue federada de Roma, bizantina, islámica, catalana y unida, en el siglo XVIII a la corona española, pero nunca ha dejado de tener su personalidad acusadísima e independiente, quizá porque su historia ha ido a menudo a contracorriente. Cuando Europa era romana, ella era cartaginesa. Cuando fue merovingia, visigoda o carolingia, ella fue bizantina. Cuando cristiana, musulmana. Su disconformidad hizo de ella, en tiempos modernos, una isla de corsarios.

Un perfecto equilibrio económico cimentó la posibilidad del desarrollo armonioso, por lo muy lento, de la isla entera como un lugar adaptado a la vida humana. Una sola ciudad, su capital, forma el centro de intercam-

bio para una población diseminada, que no sólo ha creado una arquitectura única, de cubos blancos, sino que ha acondicionado el paisaje con sus terrazas de cultivo, caminos, cercas, norias, puertas, hornos, torres de fortificación y de vigía, elementos articulados entre sí de un modo unitario, perfectamente equilibrado, que cubren de una red de diseño configurada por los siglos, la isla entera.

Una austera economía ha depurado todas las formas de sus objetos y sus espacios. Quizá por todo ello, es hoy lugar de residencia de una numerosa colonia de artistas de todos los países de Europa y de América, que viven en la ciudad y en las casas de los cultivadores, diseminadas por toda la isla.

Hablar de diseño en Ibiza es hacerlo en un país excepcional, enteramente diseñado por una antigua sabiduría, capaz de proporcionar un elemento útil de alteridad, de dialéctica, frente a la creación de formas destinadas a nuestro mundo tecnificado.



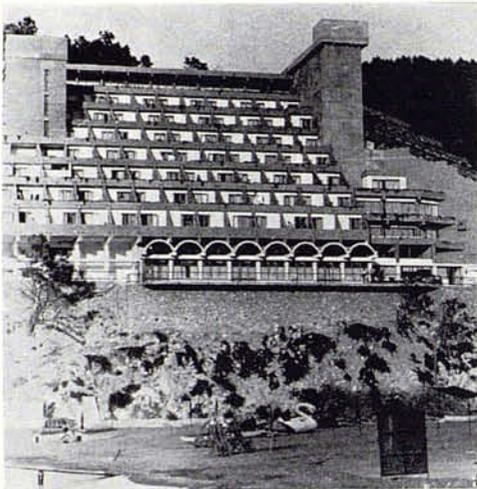
El diseño de un "nuevo" congreso

El término congreso denota una carga formal y cultural que contrasta con el carácter pragmático de nuestra actividad profesional. Hoy todas las instituciones, desde las universidades a los partidos políticos clásicos, se encuentran en un periodo de crisis de identidad, y no podemos pretender que nuestro congreso sea ajeno a esta crisis. Por ello queremos rediseñar la noción tradicional de la palabra congreso eliminando todo lo rígido y accesorio con la esperanza de que el congreso sea lo que de él hagan quienes asistan: que surja espontáneamente de la comunicación e intercambio entre los asistentes.

En este sentido, más que lanzar un mensaje salvífico o llegar a grandes síntesis — síntesis que a menudo se parecen más a sí mismas que a la realidad — esperamos que este congreso sea una potenciación de reacciones e intercambios, una provocación a hacer de él diversos usos, una

reunión en la que la información no provenga de un solo núcleo sino que funcione en todas las direcciones. ADI/FAD se limitará así a facilitar el encuentro, asegurar su ritmo de funcionamiento y ofrecer unas genéricas instrucciones para el uso. Ponencias, diálogos, coloquios con proyecciones de diapositivas y films serán facilitados por los propios asistentes, que serán los actores y realizadores del congreso. Olivetti, patrocinadora del congreso, proveerá también todos los medios de comunicación audio-visual necesarios para una mejor interpretación del mensaje. Los resultados de la primera encuesta, la realización de la segunda y su aportación serán los tres pilares sobre los que se apoyará ICSID 1971 IBIZA.

Y se ha pensado así, no por meras razones pragmáticas o de política cultural. Hay también en ello razones de concepto o de principio: la pretensión de traducir en la misma estructura del congreso la situación en que de hecho se hallan hoy todos los



sectores de la creación artística. Estamos en una época en la que afortunadamente, las cosas están peor definidas. Ya no sabemos con exactitud lo que distingue el arte de la vida, el medio del mensaje, el espectáculo del espectador.

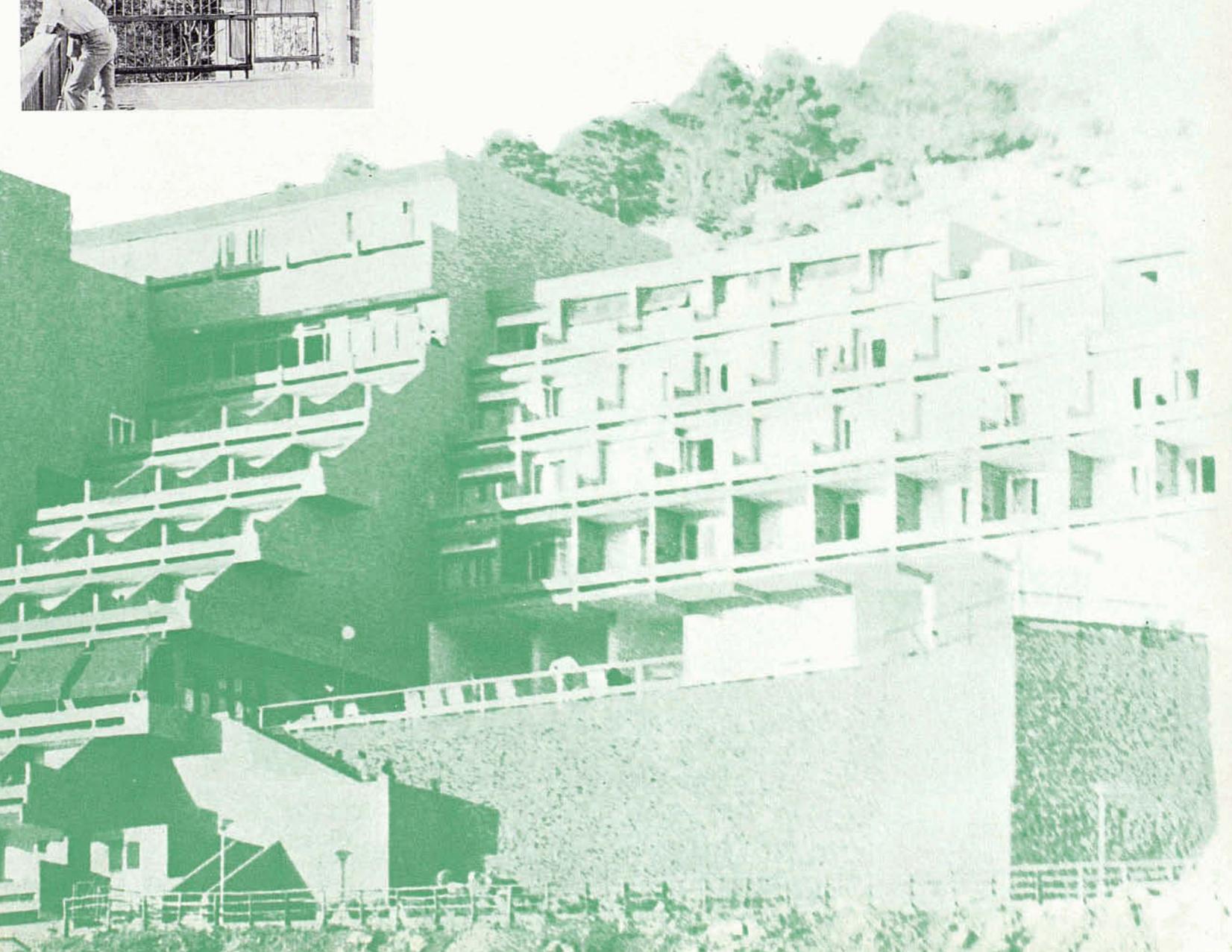
Más que saturar nuestros sentidos con un mensaje caliente, los artistas pretenden ser provocadores de reacciones o formas de uso y ofrecer su obra a una «lectura distraidita».

Cuando la pintura busca inspiración en el producto comercial y el teatro en la vida, es hora que el diseñador deje de seguir, ranco y tardío, las estéticas que le descubren, en su propio ámbito, las otras artes. Cuando todas las artes están tratando de expresar o responder a esta situación ambigua, pensamos que es ya tiempo de que los diseñadores, que llevamos esta ambigüedad en el seno mismo de nuestra profesión, comencemos a aceptarla y reivindicarla.

Asamblea de Barcelona. Todos los Congresos del ICSID van precedidos por una Asamblea en la que se gestiona y tramitan todos los asuntos burocráticos del Consejo y en la que se elige la nueva Junta Directiva que tiene un mandato de dos años, hasta la siguiente Asamblea. Barcelona será la Sede de la Asamblea los días 11 y 12 de octubre, dos días antes de la celebración del Congreso en Ibiza. Se calcula una asistencia de unos cien a ciento cincuenta delegados representantes de cada una de las Asociaciones nacionales miembros del ICSID. Las sesiones de trabajo se celebrarán en el Salón de Actos de la Escuela de Diseño Elisava, especialmente habilitado para este menester.

Congreso de Ibiza. Los días 14, 15 y 16 de octubre, en el marco excepcional de la Cala San Miguel de Ibiza, en un complejo hotelero habilitado especialmente para el Congreso, se llevará a término el séptimo Congreso Internacional del ICSID.

ADI/FAD de Barcelona al enfrentarse con la responsabilidad de organizar una reunión de tal magnitud, decidió replantearse la noción tradicional de Congreso, masiva y poco íntima, para crear un nuevo estilo de Congreso, diseñado para todos aquellos que se dedican a diario a este menester. Se pretende que el Congreso sea el resultado de la participación activa de los asistentes, que surja espontáneamente de la comunicación, los encuentros y los intercambios entre todos ellos, que sea, un permanente «get together» de carácter familiar e informal. No está prevista ninguna reunión masiva, sólo se cuenta con el «servicio S.R.», o Salas de Reuniones, acondicionadas para grupos de quince o veinte personas a disposición de todos aquellos que convoquen una reunión para tratar un tema determinado o deseen sumarse a ella. Diariamente un gran panel informará de las reuniones y las actividades complementarias previstas.





Actividades del Congreso

Reuniones. Al dar un carácter absolutamente pragmático a un congreso que va dirigido precisamente a diseñadores, se han eliminado todos los actos superfluos innecesarios para centrar la actividad en contactos y reuniones donde la comunicación interpersonal tenga absoluta preferencia. Una Oficina de Contacto facilitará la relación entre los congresistas respecto a temas, especialidades y preferencias. Todos aquellos que manifiesten un interés particular de temas podrán convocar a otros colegas en una de las Salas de Reunión (S.R.), habilitado con todos los servicios necesarios para, discutir, proyectar e intercambiar ideas. Concluida cada una de estas sesiones, los participantes estarán obligados a rendir un informe escrito, de una extensión tamaño folio, resumen de los acuerdos tomados y puntos de vista tratados. Una secretaria especial estará a su disposición para recoger este material, imprimirlos cada día, y facilitarlos como documentación del Congreso.

Encuesta. Una amplia Encuesta sobre la situación del diseño, las tendencias más relevantes y las relaciones con la industria se ha realizado a tres mil miembros del ICSID de los que se han obtenido un millar de respuestas. Sometidas éstas a un «proceso de datos» y debidamente ta-

buladas serán dadas a conocer al público mediante el nuevo sistema audiovisual «Implicor», creado y cedido por Olivetti, en el que los mensajes se presentan en tres dimensiones hablando con formas móviles, colores, sonidos, y palabras en un juego de espejos y proyecciones que implican a los que pasan y a los que miran. Detrás de una doble pared de espejos, un sistema programado de proyectores emite imágenes de diversa complejidad. Mientras el ritmo espacial y cromático dispone la imagen en profundidad, el espectador se ve y se siente a sí mismo como elemento de una realidad móvil, introducido en unas dimensiones que varían continuamente.

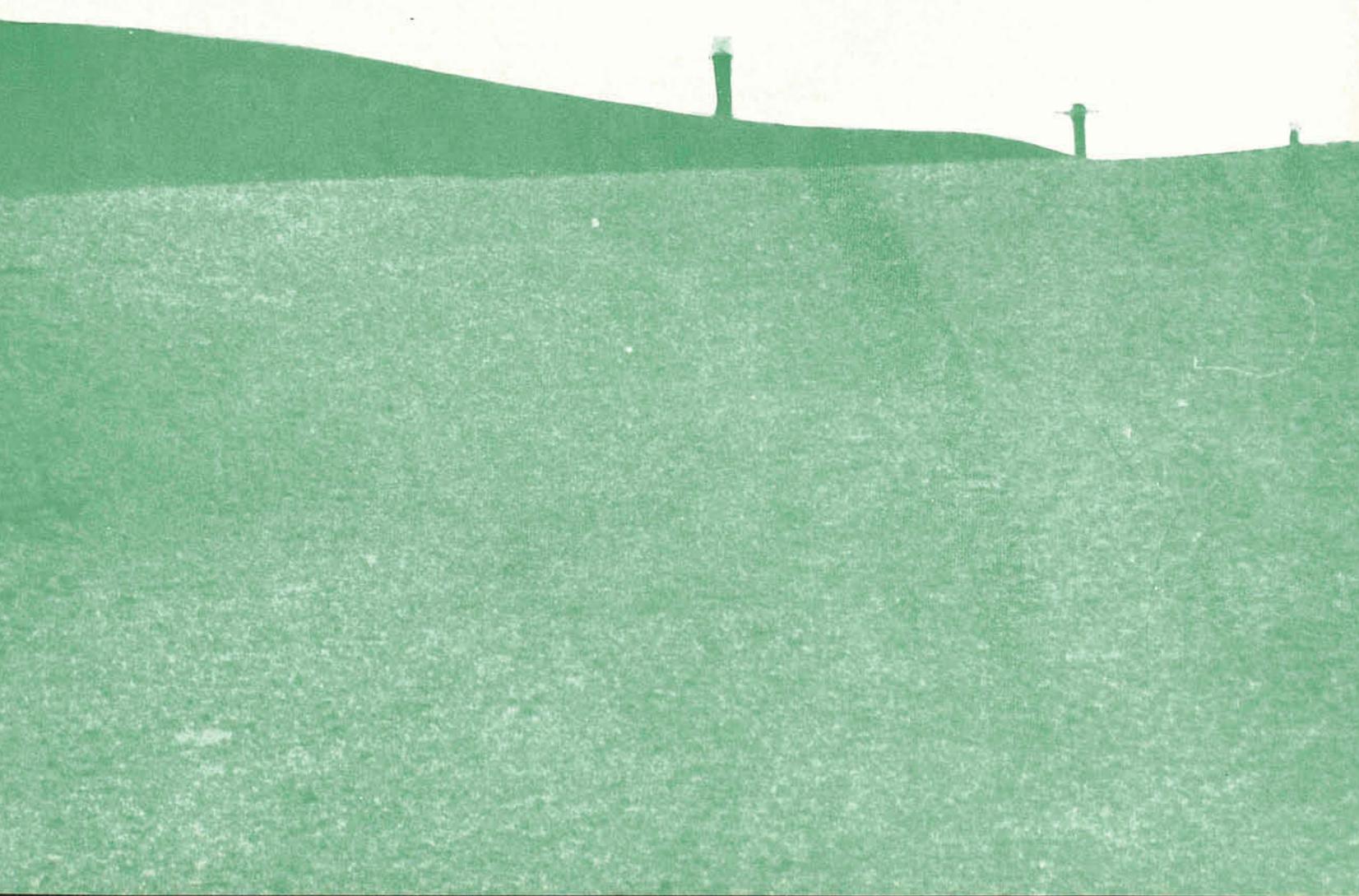
Imagen del Diseño. El Congreso quiere presentar también una visión de conjunto del diseño en los diversos países que componen el ICSID. En lugar de una exposición de diseño, que limita casi exclusivamente las posibilidades de expresión al objeto, se ha invitado a todos los países del ICSID a participar con una secuencia de 50 a 80 diapositivas en un espectáculo visual que permita mayor libertad de expresión, uso de grafismos y proyección de textos. Estas secuencias visuales pretenden rebasar la imagen anecdótica para ofrecer una visión de conjunto sobre el concepto del diseño en el mundo, pretendiendo conseguir por la asociación de impresiones visuales, una imagen conceptual final. Se trata de crear un mosaico de imágenes fruto de la participación colectiva. Imagen del Diseño será proyectada ininterrumpidamente en tres salas distintas y sincronizadas a las que se podrá asistir, en cualquier momento, sin la obligación de una hora o un acto determinado.

Actividades complementarias

Coincidiendo con el Congreso, están previstas diversas actividades complementarias que se celebrarán en toda la Isla de Ibiza. En el Museo de Arte Contemporáneo de Ibiza capital, se presentarán varias exposiciones en colaboración con las diversas galerías de arte de la isla, en una exposición conjunta de Arte Contemporáneo denominada IBUS ART, en la que estarán presentes todas las tendencias de arte cinético, programado y tecnológico. En los hoteles del Congreso, funcionarán dos tiendas, en las que se proporcionarán respectivamente, diseños populares de artesanía ibicenca y una selección de diseños industriales de España.

«Instant City»

Está previsto para los estudiantes que deseen asistir, una forma económica de alojamiento, participando en el proyecto de la «Ciudad Instantánea», donde un grupo de estudiantes conscientes de las contradicciones de la actual cultura y forma de vida, pretenden crear un poblado provisional realizado por sus propios habitantes, participar por unos días de un estilo de vida nómada, móvil, donde personas y grupos van pasando su vida en lugares diferentes. Todo ello con discusiones, festivales, instalación y derrumbe de la ciudad. Según su manifiesto la «Instant City» pretende ser un «happening» de diseño ambiental donde el comportamiento y la forma puedan unirse durante una semana de diseño, construcción, mimo, feria, festival e improvisación.





Oriol Bohigas

1925. Arquitecto. Crítico de arquitectura. Autor de varios libros sobre arquitectura española y catalana. Delta de Oro. Premio FAD.

1

El diseño es un instrumento en sus manos. ¿Qué pretende conseguir con él? ¿Con qué intención lo utiliza?

El diseño no es un instrumento en mis manos. El diseño es un proceso complejo que arranca de la promoción y se cierra en el consumo. Al diseñador profesional le corresponde sólo una pequeña etapa de este proceso que no por ser cronológicamente central es la más definitoria. Se puede, no obstante, aceptar un «campo restringido del diseño» en el que cuentan primordialmente las decisiones del diseñador y en el que se interaccionan las decisiones de las otras etapas. En este campo, la intervención relativamente más eficaz del diseñador es la ideológica, una actitud crítica, más que una definición absoluta y autónoma. Quizás, dentro de esta influencia, el nivel más autónomo y directo sean las decisiones estéticas. Así, las intenciones diseñales no pueden ser otras que la carga ideológica que el diseñador pueda transmitir con los escasos medios de que dispone.

2

¿Cuáles son los problemas que más le preocupan en el momento actual, como diseñador?

La limitación de estos instrumentos para transmitir una ideología, sobre todo cuando esta ideología — en el grupo social y político que nos ha tocado vivir — está en contraposición con los intereses defendidos por los que dominan las decisiones fundamentales de todo el proceso.

3

¿De qué modo puede el diseño de un país tecnológicamente poco desarrollado incidir en el panorama general del diseño?

Permítanme que me cite a mí mismo, concretando el tema a la arquitectura y a España, es decir, a un determinado campo del diseño y a un determinado país en subdesarrollo: «Los análisis de la situación de la arquitectura en España tienen que acusar los elementos retardatarios de desarrollo, los hechos que imposibilitan alcanzar unos standards elevados: el nivel de cultura, las deficiencias industriales, la falta de planes coherentes, el desorden social y político, las incongruencias de toda especie. Pero, por otro lado, sabemos que un completo desarrollo en una situación de economía de consumo sólo puede llevar a resultados culturalmente negativos. Así, en el subdesarrollo se puede producir una arquitectura no tan claudicante frente al sistema, con elementos de protesta y de actitud vanguardista, una arquitectura que no existe en una situación desarrollada, donde fundamentalmente toda la cultura es conformista. Es posible que un arquitecto americano se conforme investigando en los puros avances tecnológicos al servicio de un lenguaje reaccionario o purificando unos símbolos de consumo cada vez más sometidos directa o indirectamente al «marketing» y promovidos por la especulación. En cambio, es prácticamente imposible que un arquitecto español no sienta otras exigencias éticas e ideológicas. Aquí no se puede estar conforme con una pre-sociedad de consumo que funciona tan mal y que diariamente acarrea tantos desastres. Así, la solvencia profesional va unida a una actitud de oposición en la que es posible una auténtica vanguardia. No es aventurado decir, por tanto, que en contra de lo que algunos creen, el vanguardismo tiene un eficaz punto de partida en el Tercer Mundo o en las circunstancias económicas o sociales que le corresponden.»

4

¿Qué piensa de la moda?

Nada que tenga una relación demasiado directa con los problemas fundamentales del diseño.



Pep Bonet

1941. Arquitecto. Colaborador en numerosas revistas. Delta de Plata. Profesor de la Escuela de Diseño Eina, Barcelona.

1
El diseño es un instrumento en sus manos. ¿Qué pretende conseguir con él? ¿Con qué intención lo utiliza?

Yo desearía que, como instrumento, me sirviera para sacar peras del olmo. Esto debe de ser tan difícil como diseñar con una intención provocadora, molesta para muchos y divertida para muy pocos, e inconsecuentemente con ello aspirar a que nuestros diseños tengan una gran difusión. Esto, unido al deseo de que cada diseño exprese sus intenciones de la manera más creativa posible es lo que más acerca mi postura a la de los artistas que en este momento más me interesan, con los que me unen estímulos semejantes ante el panorama de hechos y cosas que nos rodean y que me permite entenderme mejor con ellos que con cualquier otro diseñador por mínima que sea la distancia que nos separe. Esto es lo que me ocurrió con el «pop-art» con el que en muchos aspectos me he sentido identificado, tanto por su fuerza crítica como por su capacidad de provocación frente al mundo que le dio motivos para nacer. Cuando tengo la idea para un diseño que represente una alternativa clara a los que ya existen de su misma especie, el problema consiste en darle forma para llevar el máximo su contundencia, de manera que no se pierda ni una décima de la intención que ya se enunciaba en la idea. En el fondo hay un deseo consciente de que mi diseño convierta en obsoletos a los demás de su misma especie contra los que el mío nació. Visto de otro modo, busco que mis diseños sean un modelo de lo que podría ser en lugar de lo que hay; una raya a partir de la cual... Cada vez me aburre más diseñar por el camino del buen oficio, en que el valor del diseño radica en la ortodoxia de la relación de sus partes, cuando no hay más que esto. A mí me interesa más John Lennon que Paul Mc. Cartney. Pero la Historia no la hacen las intenciones sino los hechos, y en el caso del diseño ya se ve que las intenciones pueden periclitarse en cualquier momento con sólo que desaparezca aquello contra lo que se podía agredir. Pero algo queda del diseño, como del arte, al margen de las intenciones, y es su

2
¿Cuáles son los problemas que más le preocupan en el momento actual, como diseñador?

Me preocupa lo aburrido que es el diseño ortodoxo, diseño-scout, mesiánico, moralista y pedagógico. Me preocupo por librarme de esta ortodoxia impuesta por el mundo racionalista, a fin de explotar todos los recursos, tanto funcionales como formales, para conseguir una mayor contundencia. Muchas veces nos desquiciamos diseñando un pulsador que sea expresivo por sí mismo, cuando un cartelito que dijera «pulsador» no dejaría lugar a dudas. Me preocupa porque mis diseños sean muy bonitos, con una belleza propia del momento actual. Me preocupa que su contenido, sus intenciones, tengan un gran interés. Me preocupa la opinión que mis diseños merecen a mis tres compañeros, Cirici, Clotet y Tusquets. Me preocupa no tener mayores oportunidades para realizar diseños que me interesaría hacer y que en el momento actual no están a mi alcance. Me preocupa ganarme tan mal la vida, como signo inconfundible de nuestra marginación. Me preocupa esta marginación, y no encontrar el camino para llegar a la gente de una manera tan directa como lo ha hecho el cine o la música. Me preocupan muchas más cosas aún.

valor de obra de arte que el paso del tiempo, a lo sumo, podrá deformar como tantas veces ha ocurrido con momentos históricos pasados, según que la moda del momento los revalorice o los desprecie, casi siempre de una forma pasajera. Y no oculto que el colmo de mi pretensión es conseguir por añadidura esta calidad de obra de arte en cada diseño. No creo que Joyce, Rauschenberg o Visconti lo ocultaran, y si lo hicieron no me importa, pues ellos sí lo consiguieron.

3
¿De qué modo puede el diseño de un país tecnológicamente poco desarrollado incidir en el panorama general del diseño?

Suponer que un país subdesarrollado no tiene posibilidades de incidir en el panorama general del diseño sería tanto como suponer que el diseño depende única y exclusivamente de la tecnología para su progreso. Con las más modernas tecnologías y en países superdesarrollados también se fabrican objetos de lo más reaccionario. Nada hace suponer que cuando hablamos de un país subdesarrollado lo sea también en el campo de las ideas, y creo que es aquí donde residen sus mayores posibilidades de influencia. Creo que para un país subdesarrollado será más beneficioso expresar una buena idea en un buen cartón-piedra, que no expresarla por falta de medios para realizarla en un mal plástico, aunque para ello la labor más difícil será la de crear una nueva estética del subdesarrollo, de la misma manera que los países desarrollados la tienen ya de la buena tecnología. Esto es aproximadamente lo que el cine brasileño consiguió en su momento. La fuerza crítica creativa de un país subdesarrollado puede residir en lanzar alternativas al mundo de consumo y, paradójicamente, su reto puede nacer de su misma condición de subdesarrollo: su tecnología. El famoso «sacco di pelle» nacido y producido en Italia, ha sido uno de los diseños que más han hecho cambiar el panorama estético y de uso de los sillones. Muchas veces me he preguntado por qué la idea no nació en España, cuando su nivel tecnológico hubiera podido ser cubierto por un centenar de porteras que cosieran en sus ratos libres.

4
¿Qué piensa de la moda?

Acerca de la moda lo que pienso es que a mí me gustaría ser de los que la crean, mejor que de los que la siguen. Y para buscar un paralelo con el vestir, me siento más cerca de las intenciones que tuvo la moda de la minifalda que las que tuvo su posterior, conveniente, fácilona y aceptada maxifalda.



Gui Bonsiepe

Alemán. Se graduó en Ulm. Profesor de esta escuela hasta su clausura. Actualmente colabora en el Instituto Tecnológico de la Corporación de Fomento, de Santiago de Chile. Autor de numerosos ensayos.

1

El diseño es un instrumento en sus manos. ¿Qué pretende conseguir con él? ¿Con qué intención lo utiliza?

No quisiera responder a esta pregunta con palabras bien intencionadas, más o menos elevadas, pero tampoco caer en un escepticismo elegante o un cinismo pedestre. Hasta el cansancio conocemos las formulaciones altisonantes y abstractas que no comprometen a nadie. Conocemos también la pretensión oficializada de los diseñadores, de contribuir al mejoramiento del entorno humano en lo que a objetos o artefactos se refiere. Demorándose en este nivel general, fácilmente se logra un consenso armónico. Las divergencias surgen al interpretar concretamente el contenido de este propósito. Me inclino a considerar el diseño, más precisamente el diseño de productos, como un instrumento para aumentar el valor de uso de mercancías, sean éstas muebles escolares, semáforos, herramientas agrícolas, envases para leche, bicicletas o juegos de loza. Soy consciente de que el valor de uso está mediatizado por el valor de cambio, pero opino que el primero no debería ser dominado y hasta absorbido por el segundo, alrededor del cual gira la danza del «becerro de oro» —al menos en las economías capitalistas. Por lo tanto, deberíamos insistir en llevar la pregunta más a fondo y averiguar en qué manos el diseño —y el diseñador— forman un instrumento y con qué intención están siendo usados. Aun las argumentaciones más rebuscadas y sofisticadas, obedecen finalmente la ley del mercado, allí donde está en vigencia. Esta limitación interna circunscribe el marco de acción dentro del cual el diseñador puede practicar su profesión, no importa cuales sean sus intenciones individuales. En un país dependiente, que se prepara a superar su dependencia, un modesto aporte del diseño industrial podría consistir en la emancipación cultural y la búsqueda de una identidad cultural propia, en cuanto ésta esté formada por productos.

2

¿Cuáles son los problemas que más le preocupan en el momento actual, como diseñador?

Frente al desgaste ambiental, que asume dimensiones inquietantes, debería preguntarse en qué medida la práctica del diseño hasta el momento predominante — fijada en el mejor de los casos en el valor de uso y nivel estético — está ecológicamente adecuada. El movimiento de la «Buena Forma», como conjunto de obras maestras individuales, está muerto desde el comienzo de los años sesenta, lo que no impide que siga siendo cultivado en muchas partes del mundo. Por lo tanto no tengo especial interés en el producto singular, bello, útil, barato y de fácil producción — esto es algo que debería darse por sobreentendido — sino en los efectos ecológicos de los productos industriales y su proliferación. Por eso, me parece prematuro y de dudoso valor diseñar apasionadamente envases «throw away» y muebles inflables de corta duración, mientras no se hayan resuelto los problemas de la eliminación de la basura y del reciclamiento de productos consumidos. Aparte del problema «Diseño y Ecología», me preocupa averiguar las posibilidades de complementar la práctica del diseño tipo «estudio», con una práctica basada en la participación, trasladando el diseño a los centros de producción. En estos futuros «Comités de Diseño» de las fábricas trabajarían obreros, técnicos, ingenieros, representantes de los consumidores, en conjunto con diseñadores en el desarrollo de productos. Supongo que en las fábricas existe un enorme potencial de «know how», cuya activación podría servir para contrarrestar la escasez de especialistas calificados en el área del diseño, en el Tercer Mundo. Por esta vía, se evitaría, además, que los diseñadores corrieran el riesgo de ser separados de la producción y de automarginarse de ella.

3

¿De qué modo puede el diseño de un país tecnológicamente poco desarrollado incidir en el panorama general del diseño?

El planteamiento de esta pregunta me parece erróneo. El panorama general del diseño está dominado cuantitativa — y cualitativamente — por los países tecnológicamente avanzados (aunque debería revisarse la justificación de llamar «desarrollada» a una tecnología, cuando esta misma tecnología, consagrada panacea para crear riqueza social, está, desde el punto de vista ecológico, completamente subdesarrollada). No se trata de competir en nivel más bajo con los standards de diseño internacionalmente vigentes y lograr a cualquier precio un lugarcito en la mesa de los poderosos. Esta política del diseño favorece la internalización de esquemas de dependencia cultural, lleva a la aceptación acrítica e ingenua de guías de orientación que impiden salir del laberinto de la sumisión. En países tecnológicamente subdesarrollados, decididamente se debería prescindir del deseo ansioso de incidir en el panorama general del diseño. Más aún: dar la espalda al parnaso del diseño y dedicarse a la solución de problemas propios con tecnologías propias y tradiciones culturales propias, sin mirar a hurtadillas el bagaje ofuscante del diseño de la metrópoli. Costará muchos esfuerzos resistir a los modelos de consumo cultivados en y por los países céntricos. Pero de otro modo restaría a los países subdesarrollados retirarse a un folklorismo antitecnológico y al diseño artesanal de «souvenirs», para otorgar un toque exótico a los ambientes en países industrializados.

4

¿Qué piensa de la moda?

En primer lugar, es — o puede ser — un fenómeno de refrescante frivolidad. Tiene un aspecto dinámico en tanto que resultado del estímulo para la innovación. Al mismo tiempo tiene rasgos conservadores, especialmente en los países dependientes, que se limitan a reproducir modas — modas intelectuales, modas vestuarias, modas de productos: estructuralismo, «hot pants», relojes despertadores con decoración «pop». La moda presenta un fenómeno ambiguo: agente del cambio y agente del anti-cambio, destructor de estereotipos, descongelante y congelante a la vez. Mi simpatía pertenece al aspecto dinámico de la moda, pero a la vez al «fall-out» de las corrientes efímeras de la moda. Es significativo que el ritmo o los ciclos de cambio de las modas se acelera en aquellas áreas que permiten un fácil y regular cambio del diseño, sin incurrir en grandes costos: textiles, envases y gráfica. Alumbrado público y carros horquilla parecen estar menos expuestos a la obsolescencia industrializada, ya que el capital invertido no se reproduce con la misma rapidez como en los casos mencionados anteriormente. Obsolescencia psicológica — esto es otro aspecto de la moda — está siendo usado hoy en día sistemáticamente para aumentar la circulación de mercancía. Con el aumento de las fuerzas productivas, más y más productos — por un lado los productos para uso personal, por otro lado los productos para uso colectivo — experimentarán la influencia de la moda. Sobre esto no hay que moralizar. Pero sí hay que distinguir entre innovación aparente e innovación real, porque Moda puede interpretarse también como variación de lo idéntico.



Federico Correa

1924. Arquitecto, 1953. Profesor en la E.T.S.A.B. hasta 1966. Delta de Oro, 1964. Profesor de interiorismo en la Escuela Eina.

1

El diseño es un instrumento en su manos. ¿Qué pretende conseguir con él? ¿Con qué intención lo utiliza?

Creo que, evidentemente, el diseño puede ser considerado un instrumento en manos del diseñador en cuanto ninguna actividad humana se justifica como fin en sí misma. Lo que me parece sin embargo equívoco es empezar con esta afirmación categórica seguida de dos interrogaciones que la refuerzan. Al preguntarme qué pretendo conseguir con el diseño no sé encontrar una respuesta totalmente exacta a tan trascendentes especulaciones. Mi intención es la de servir a la comunidad a que pertenezco a través de la realización del mejor diseño para mí posible. Es evidente que la comunidad a que pertenezco tiene muchos aspectos de comportamiento con los que discrepo y trato de oponerme a ellos también con el diseño. Lo que no es más que otra forma de servir. Realizar el mejor diseño para mí posible significa llegar a proponer la solución más justa y adecuada a problemas de la comunidad a que pertenezco que me haya sido posible considerar válidos y enunciar también justa y adecuadamente.

2

¿Cuáles son los problemas que más le preocupan en el momento actual, como diseñador?

Es difícil saber cuáles son los problemas que más nos preocupan en nuestro trabajo. Mi tendencia hacia lo conceptual me inclina a preocupaciones de revisión y crítica. La crisis del funcionalismo y la entrada en lo que para mí es la segunda fase de reconsideraciones de los aspectos funcionales del diseño. La primera fase de revisión de conceptos tuvo efecto hace más de quince años con lo que Gillo Dorfles llamó, y Bauhan después salmodió, «Neoliberty». Polémica cerrada hace años, hoy me preocupa y me interesa los coletazos del «pop» americano y las preocupaciones consumísticas de Robert Venturi. Su desprecio por el purismo Bauhausiano y su análisis de la realidad circundante son el paso en profundidad en el campo del diseño que más me ha interesado en los últimos tiempos.

3

¿De qué modo puede el diseño de un país tecnológicamente poco desarrollado incidir en el panorama general del diseño?

Imagino que del mismo modo (o más) que el de un país tecnológicamente muy desarrollado. En cualquiera de los casos, bastante poco. La industria, considerada como fin en sí misma, se preocupa de la producción exclusiva de lo que se vende. Si el diseño se vende, la industria lo produce. La esclerosis de ésta en muchos países muy desarrollados, incluso los socialistas, hace muy lento el paso de la producción al consumo. Por ello, la falta de un gran desarrollo tecnológico en un país puede traducirse en una mayor agilidad en este paso, beneficiosa para el desarrollo del diseño. Cada vez es más evidente que el diseño es un fenómeno de cultura y no un fenómeno industrial. El hecho de que hasta hoy el avance en los dos campos se haya dado simultáneamente no significa que así tenga que suceder siempre. De aquí que el diseño sólo influirá en el panorama general del diseño a través del campo cultural y es en el desarrollo de este campo donde encontraremos su mayor incidencia.

4

¿Qué piensa de la moda?

La moda es un fenómeno consustancial al campo de la creación y apreciación formal. Es perfectamente vano creerse sustraído a ella. Las raíces psicológicas del hastío por la contemplación de ciertas formas y la búsqueda de otras hasta ahora no contempladas, son para mí en cierto grado desconocidas. Pero no por ello dejo de ser consciente de la existencia de este hastío y esta búsqueda, a primera vista irracional, que es lo que llamamos moda. Que este proceso sea de rápido consumo como en el vestir femenino, o tenga un arco mayor de duración como en la arquitectura no impide el que se realice con mayor o menor intensidad dentro del campo del hastío y búsqueda formales, es decir, de la moda. Yo desearía un mayor conocimiento de las reacciones psicológicas que determinan la evolución del proceso, ya que la eliminación del elemento irracional al máximo es el fin de la ciencia y yo soy partidario del trabajo científico.



Charles Eames

1907. Arquitecto y Diseñador.
Especializado en mobiliario.
Colabora con la Herman Miller
Co. Hon. Dr. por el Pratt Ins-
titute de Brooklyn, New York.

Nota: Charles Eames contesta su propio cuestionario.

- C. ¿Cómo define el diseño?
- R. Un plan de la disposición de elementos para la mejor realización de una meta específica.
- C. El diseño, ¿es una expresión del arte?
- R. El diseño es la expresión de un fin. Si tiene calidad suficiente, puede que sea considerado, más tarde, como una expresión de arte.
- C. El diseño, ¿es una artesanía para fines industriales?
- R. No, pero puede dar soluciones para ciertos problemas industriales.
- C. ¿Cuáles son las fronteras del diseño?
- R. ¿Cuáles son las fronteras de los problemas?
- C. ¿Se trata de una disciplina estrictamente limitada a un solo sector del entorno?
- R. No.
- C. Si es así, ¿cuál? ¿Se trata al contrario de un modo de expresión global?
- R. Se trata de un modo de acción.
- C. ¿Hay una moral del diseño?
- R. Siempre hay coacciones en el diseño, son éstos los que intervienen también en la mayoría de las cosas de esta moral.
- C. ¿El ordenador, puede sustituir al diseñador?
- R. Posiblemente sí, en ciertos casos particulares; normalmente el ordenador puede funcionar como ayudante del diseñador.
- C. ¿El diseño es un elemento de una política industrial?
- R. Evidentemente; como cualquier otro aspecto de la calidad del producto. Cualquier cosa puede llegar a ser un elemento político.
- C. ¿Cuál es el lugar del diseño en relación con la moda?
- R. Los productos de la moda son casi siempre proyectados teniendo en cuenta las coacciones propias de la moda.
- C. ¿El diseño, es efímero?
- R. Hay necesidades efímeras. La mayor parte de modelos proyectados, son efímeros.
- C. ¿Debe tender a lo efímero o a lo permanente?
- R. Sus necesidades y los modelos siempre que tiendan a lo universal, tendrán permanencia.
- C. ¿Cuál es para Vd. la condición primera, el ejercicio del diseño o su difusión?
- R. El reconocimiento de sus necesidades.



Antonio Fernández Alba

1927. Arquitecto y Diseñador. Catedrático de la Escuela de Arquitectura de Madrid. Autor de varias publicaciones y artículos.

1

El diseño es un instrumento en sus manos. ¿Qué pretende conseguir con él? ¿Con qué intención lo utiliza?

Partiendo de la dificultad que encierra una explicación mecanicista, para valorar el aspecto creador del Diseño, *medios, pretensiones e intenciones*, son apartados que resultan muy difícil de aislar de su campo de *reflexión moral*. En cuanto a que el Diseño sea un instrumento en las manos del diseñador, como tal instrumento es obvio que lo es. En cuanto a la finalidad o pretensión, es una consideración que entra de lleno en la adecuación de la *conducta del diseñador* frente a las *situaciones* y esta consideración, al menos por el momento, no se puede controlar por una explicación mecanicista, «pretensión y finalidad», entran en el amplio campo de la capacidad creadora del hombre. En cuanto a la *intención* con que se utiliza el diseño, es una gestión que forma parte de los sistemas represivos que actúan sobre la conducta humana. El control de la conducta por los estímulos, no es sólo una característica de los autómatas, sino también de los procesos contemporáneos de alienación, entre los cuales el diseñador, como fabricante y conformador de estereotipos sociales, se encuentra inmerso.

2

¿Cuáles son los problemas que más le preocupan en el momento actual, como diseñador?

La dificultad de estructurar las *Categorías de Valores* frente a las *Categorías de Conocimiento*, aunque estimo que esta consideración no es privativa del diseñador, sino de todo hombre que piensa con un mínimo de coherencia. ¿Qué relación existe entre un objeto diseñado, un entorno configurado, un producto conformado y el hambre, la injusticia social, la arbitrariedad despótica, las vilezas de los depositarios del poder, etc.? ¿Se puede estar ajeno a un conocimiento de hechos y realidades que como principio forman parte de cualquier intento de Diseño coherente? ¿El Diseño puede jugar una nueva ficción de formular gestiones políticas? ¿Puede esta abstracción que denominamos Diseño transformar el entorno hostil y conformarlo de nuevo? El diseñador contemporáneo, comprometido o no con la problemática de su tiempo histórico, está disociado entre el *Roll profesional* que ha de realizar y el *status*. La demanda, al menos desde las categorías del conocimiento, no admite dicotomía alguna entre *PROYECTO* y *DESTINO*. Sin el menor afán profético y mucho menos de diagnóstico, estimo que uno de los males mayores del Diseño contemporáneo reside, en su afán de ser moral y social en una sociedad donde la ética está marginada de la acción. Un Diseño que pretenda asentarse en el conocimiento verdadero se tendrá que fundamentar en último término en un proceso de *valores éticos*, toda acción significa en definitiva una *ética*.

3

¿De qué modo puede el diseño de un país tecnológicamente poco desarrollado incidir en el panorama general del diseño?

Los procesos de *cambio y renovación* en las sociedades preindustriales y pretecnológicas vienen simuladas básicamente por unas variables económicas. Y es en función de estas variables como se adoptan las «pautas de condicionamiento» que transfieren, modifican o integran los procesos de Diseño Artesanal o de los Diseños Condicionados. El Diseño, en estas circunstancias, es un diseño subordinado a la *estrategia de la mercancía*, que provoca una cadena de opciones formales, Degradación del Diseño autóctono, búsqueda de «pattern» industriales, escalada hacia el estereotipo social, que regula los valores de cambio. A estas plataformas culturales, que se desarrollan en los procesos de desarrollo, les queda una acción crítica importante a realizar, sobre los modelos consagrados, más que intentar formular el *anti-objeto*, pues este concepto de anti-diseño es ofrecer una alternativa más y en definitiva enriquecer la familia de *objetos-mercancías*. No hay que olvidar que la sociedad contemporánea y, de forma más concreta, la sociedad del capitalismo más tardío, abandonó hace tiempo, tanto en la producción como en los procesos de intercambio, el *valor del uso* del objeto. Forma, función y contenido son parámetros en nuestros días que desarrollan el *valor mercancía*.

4

¿Qué piensa de la moda?



Antoni Moragas i Gallissà

1913. Arquitecto. Presidente ADI/FAD. Ex Decano del Colegio de Arquitectos de Cataluña y Baleares. Miembro Grupo R. Delta de Oro 1962. Presidente del Congreso ICSID 1971 Ibiza.

1

El diseño es un instrumento en sus manos. ¿Qué pretende conseguir con él? ¿Con qué intención lo utiliza?

En cierto modo, estas dos preguntas son indicativas, es decir, presuponen ya en sí mismas una determinada respuesta. ¿Qué sentido tendría hacer estas preguntas, pongamos por caso, a un cirujano? Nadie duda de que este profesional pretende conseguir la salud de sus enfermos y su intención no puede ser más clara. ¿Por qué razón un diseñador debe ser diferente? ¿Por qué al diseñador es corriente hacerle este tipo de interrogaciones? Tal vez porque entre todos hemos mitificado su papel. No dudo que las circunstancias, «l'environnement», sobre todo del hombre urbano, ha sido totalmente diseñado y que el hombre, ciertamente, se forma modulado por su ambiente. De aquí la importancia del diseño. Pero sería una pretensión ridícula creer que con el diseño, con el diseño que se nos alcanza realizar, se puede cambiar el mundo, hacer la revolución social o terminar con la injusticia. Más bien creo que es al revés. Lo que permitirá un buen diseño será disponer de una base social nueva y auténtica. Debemos esforzarnos en no confundir conceptos. Estas dos preguntas debe entenderse que corresponden a aquella forma de pensamiento en la que se da prioridad a la acción moral o a una praxis determinada, pero me temo que recalcar estos aspectos de la complejidad del fenómeno termine sirviendo para esconder la falta de preparación del diseñador, tanto en el campo científico y técnico como en el social.

2

¿Cuáles son los problemas que más le preocupan en el momento actual, como diseñador?

Es evidente que esta pregunta tiene respuestas distintas según la nacionalidad o país de actuación del diseñador, pues muy distintas son las formas de hacer llegar al consumidor los objetos en los países de libre mercado o en los países de economía fuertemente dirigida, pero ello son problemas de circunstancia o de circunstancias, y no forman parte de la problemática específica o intrínseca del diseño. Sabemos que la economía del mercado obliga a realizar horribles diseños impuestos por los Jefes Comerciales de las empresas que quieren atender la demanda de objetos de mal gusto, y también sabemos que en las economías dirigidas la falta de competencia y la imposibilidad de elegir por parte del consumidor, da como resultado la producción de objetos mal diseñados. Pero fijémonos en que en los dos casos hemos hablado de malos diseños o, mejor, de falta de diseño, lo grave pero, es que cuando existiendo posibilidades de diseño y buena disposición para hacerlo, se encuentra a faltar una metodología y un criterio definido sobre el modo de obrar. Puede achacarse el hecho a una excesiva interdependencia del diseño industrial con el arte. El arte de hoy acentúa más y más la categoría de concepto y significado. Una obra de arte puede ser y es hoy agresiva, efímera, banal, incandescente, panfletaria, arbitraria o desmitificadora. ¿Pueden seguir estos derroteros el diseño industrial o la arquitectura? Cabe pensar si no será ya ocasión de terminar la «liaison» o de intentar en serio una integración, pero ésta sólo podría lograrse cediendo el arte su predominio en favor de la ciencia y de la técnica.

3

¿De qué modo puede el diseño de un país tecnológicamente poco desarrollado incidir en el panorama general del diseño?

Estimo que todo país debe aspirar a tener su propia personalidad y su propia cultura y resistirse a cualquier fórmula de colonialismo. Es por ello que todos los países deben promocionar su propio diseño. Cuando un joven empieza el bachillerato, no se puede predecir de qué modo su labor dejará huella en el índice general de la cultura, sin embargo lo mejor que puede hacer, es decir lo que debe hacer, es estudiar cuanto más mejor. Por otra parte es bien cierto que el diseño verdaderamente nuevo sólo puede sustentarse sobre una base social verdaderamente nueva. ¿Acaso no son los países tecnológicamente poco desarrollados y que precisamente por esto necesitan una profunda renovación en la forma de sus estructuras sociales? Cuando ésta se produzca, si la nueva estructura es auténtica y justa, ya se habrá producido la base para el nuevo diseño, que no será precisamente la que tienen los países más desarrollados, que si bien disponen de una mejor técnica, ésta está maniatada al servicio de unos intereses creados, generalmente reñidos con el buen diseño.

4

¿Qué piensa de la moda?

Nada que considere interesante. Si lo que pienso de la moda está de moda, mal, y si lo que pienso no está de moda, tal vez peor.



Albert Ràfols Casamada

1923. Pintor. Numerosas exposiciones, conferencias y artículos. Diseñador ADI/FAD. Profesor de Forma y Director de la Escuela Eina.

1

El diseño es un instrumento en sus manos. ¿Qué pretende conseguir con él? ¿Con qué intención lo utiliza?

El diseño me interesa como una posibilidad de mejorar las relaciones entre el hombre y su medio ambiente. Este mejoramiento de relaciones equivale a una elevación del nivel cultural—en el sentido más amplio de la palabra. El hombre de esta segunda mitad del siglo XX, especialmente el habitante de las grandes ciudades y, de rebote, —gracias especialmente a la TV— también el de las pequeñas poblaciones, corre el riesgo de vivir en un mundo ficticio, un mundo en que las relaciones con las cosas no son unas relaciones naturales, sino artificiales, «prefabricadas» en beneficio de unos determinados intereses comerciales o «hipnóticos». Este hombre, como el perro de Pavlov, actúa por reflejos condicionados. Frente a estos reflejos condicionados interesa un diseño —un *design*— que mejore las condiciones de vida del individuo y que active al propio tiempo su potencial creativo. Creo que el campo de la sensibilidad es, en general, un campo sin trabajar, o muy someramente trabajado. Excepto en determinadas materias muy especializadas, son poquísimos los planes de estudios que tienen en cuenta la educación de la sensibilidad. Y sin embargo es a través —o gracias— a la sensibilidad que captamos el mundo que nos rodea.

2

¿Cuáles son los problemas que más le preocupan en el momento actual, como diseñador?

A mi modo de ver, el diseño puede cumplir—en gran parte— esta función educativa de la sensibilidad. El proceso: función educativa del diseño → elevación del nivel medio de la sensibilidad → elevación del nivel del diseño → nueva elevación del nivel de sensibilidad, etc., debe ser progresivo y racionalmente previsto en vista a un mejoramiento general de las condiciones de vida—general en el sentido de material y espiritual y de llegar al mayor número posible de individuos. Mis preferencias, como consecuencia de lo anteriormente expuesto, se inclinan por un diseño imaginativo, realista y con un grado suficiente de ambigüedad que admita la intervención «personal» del usuario. Un diseño que haga del usuario un «intérprete» (en el sentido musical), no un simple receptor pasivo. Naturalmente, estos conceptos son muy generales y sería preciso, frente a cada caso concreto, valorar las posibilidades de tal actitud. Pero creo que si el diseño pretende ser algo más que un engranaje entre producción y venta, debe apuntar en este sentido. Al propio tiempo el diseñador debe ser consciente de que el campo en que podrá moverse es muy restringido. Dentro de las grandes empresas, por lo común, el diseño ocupa

3

¿De qué modo puede el diseño de un país tecnológicamente poco desarrollado incidir en el panorama general del diseño?

un lugar subsidiario. Personalmente opino que éste no es el único destino del diseño y que puede cumplir funciones más importantes. Para ello le es preciso romper sus propios límites. Creo que una de las finalidades de un congreso de diseño podría ser el planteamiento de problemas que afectan a la vida colectiva, que se encuentran a niveles supra-individuales y que pueden representar una apertura del campo del diseño. El mundo actual tiene problemas de suma urgencia y gravedad planteados a este nivel, que pueden constituir materia de reflexión y de investigación para el diseñador. Dentro de este orden, personalmente me preocupan los problemas de tipo comunicativo. Si entendemos el diseño como una cuestión de relaciones, creo que un país tecnológicamente poco desarrollado puede hallar soluciones, podríamos decir, *más desnudas*. Es decir, que a través de sus diseños se puede estudiar el funcionamiento de estas relaciones de una manera más directa. El estudio de tal funcionamiento, en los casos de acierto, puede ayudar a valorar otros tipos de relaciones más complicadas y detectar las innecesarias o excesivas complejidades de algunas soluciones que corresponden a tecnologías más desarrolladas.

4

¿Qué piensa de la moda?

Finalmente algo sobre el fenómeno de la moda. A mi entender, la moda puede constituir un factor de estimulación de la creatividad bastante importante. Puede constituirlo, no siempre lo constituye. Veo en la moda dos aspectos, uno positivo y otro negativo. El factor positivo de la moda consiste en una sensibilización hacia las cosas nuevas: nuevos objetos, nuevos sistemas, nuevas actitudes. El negativo: la producción innecesaria de cosas superficialmente «a la moda» con el único fin de fomentar el consumo. Ambos factores coexisten en la moda, pero aquí también el diseñador debe actuar con plena conciencia de su responsabilidad. Su criterio debe indicarle los límites dentro de los cuales puede moverse. Ejercer plenamente el derecho a la responsabilidad será, a la larga, el más eficaz instrumento para el progresivo mejoramiento de las condiciones de vida. Naturalmente, dentro del campo de posibilidades del diseñador. El diseño no puede por sí mismo transformar el mundo, pero puede, en su medida, contribuir a la transformación.



André Ricard

1929. Diseñador Industrial. Vicepresidente ADI/FAD e ICSID. Delta de Oro 1960, 1962, 1964, 1965 y 1967. Eurostar 1966, 1967. Primer premio de Diseño Industrial de la Bienal de Punta de Este (Uruguay).

1

El diseño es un instrumento en sus manos. ¿Qué pretende conseguir con él? ¿Con qué intención lo utiliza?

Diseñar es una forma de auto-expresión como toda actividad creativa. Es una forma de «participar» en el momento histórico de nuestra sociedad humana.

Para poder utilizar esta herramienta que es nuestra actividad de un modo adecuado es necesario tratar de comprender nuestra misión en el contexto de la sociedad coetánea viéndola como un momento de la historia de la «especie humana».

Una posible respuesta a nuestro «por qué» como elementos creativos de una sociedad organizada, se halla forzosamente explicada si vislumbramos en qué gesta nos hallamos implicados.

La sobrevivencia de una especie exige una constante adaptación a las circunstancias.

Esta evolución se ha realizado siempre por un proceso de selección natural, sin que en ningún momento el propio protagonista fuera consciente de ello. Es una utópica ilusión creer que podamos llegar a controlar el futuro de nuestra especie.

Conscientemente no nos es posible incidir de un modo directo sobre nuestro propio futuro, pero como «materia comunitaria», actuando sinérgicamente y bajo el impulso de nuestro solo instinto, llegamos a orientar nuestro futuro. La masa comunitaria no es tan sólo la materia en la que se plasma la evolución, sino también el «jurado instintivo» de los hechos que acontecen en su seno.

La especie humana sufre la «historia» como los espasmos necesarios a su propia evolución, pero de cuantas propuestas se le someten, sólo sedimentan finalmente aquellas que la especie humana siente «en línea» con una lógica evolución de su curso. Nuestra especie tiende hacia una estructura lógica de la sociedad humana porque intuye que su propia supervivencia sólo puede así lograrse.

«El hombre no sabe hacia dónde va, pero sabe cómo ir.» Esta evolución se materializa en una mayor apertura hacia lo «inhabitual», en una aceptación del «cambio» como factor positivo. Todo cuanto ocurre,

2

¿Cuáles son los problemas que más le preocupan en el momento actual, como diseñador?

No se ofrecen opciones «maquillando» soluciones o conceptos existentes para que parezcan distintos cuando son reiteradamente lo mismo. El diseñador sólo debiera colaborar en proyectos en que se persiguiera la consecución de un verdadero «aporte». Al no hacerlo, adultera su misión y pierde esa dimensión creativa, transformándose en un simple «decorador de objetos» al servicio de una economía particular.

Qué triste papel el nuestro si hubiéramos de limitarnos a ser los artifices de un sabio maquillaje de objetos que los hicieran más atractivos y más capaces de encender el «deseo» de adquisición. Como si fuéramos urdidores de sofisticadas «trampas» para atrapar consumidores desprevenidos. Le ocurre al diseño industrial lo que a la mayoría de actividades que agrupan bajo un mismo nombre tendencias muy diversas. En nuestro caso, el uso y abuso del término «diseño industrial» en menesteres de simple maquillaje de objetos tiende a menospreciar las otras tendencias que ven en esta actividad una dimensión más amplia y que se debe a la sociedad entera y no tan sólo a la industria que le contrata.

si realmente aporta algo nuevo, supone un acercamiento hacia esa meta que inconscientemente perseguimos. Por eso es preciso que ocurran cosas, que se muevan ideas, que se hagan nuevas proposiciones para que partícula a partícula vaya construyéndose ese constante devenir. Es sólo en la medida en que podemos someter nuevas «opciones» que factibilizamos el advenimiento del futuro. El diseño industrial es uno de los «instrumentos» más adecuados de que dispone nuestra sociedad para ir facilitándole opciones en el campo de los productos y servicios.

3

¿De qué modo puede el diseño de un país tecnológicamente poco desarrollado incidir en el panorama general del diseño?

En muchos sectores, para que puedan realizarse verdaderas aportaciones en el diseño de objetos o servicios es necesario que se hayan logrado previamente avances tecnológicos que las permitan.

La expansión económica de los países más desarrollados tecnológicamente se basa precisamente en la divulgación mercantilizada de esa tecnología a países menos desarrollados de su zona de influencia económica. Pocos son por ello los países que no puedan tener a su alcance, en breve, las nuevas técnicas que se desarrollan, y, en consecuencia, las posibilidades del diseño en esos países sólo sufre un lógico desfase pero no un total aislamiento. Este desfase y alejamiento de los puntos de investigación tecnológica le condicionan forzosamente al no ser el primero en poder concebir nuevas opciones en función de esa nueva tecnología, y el no poder participar creativamente en esos avances.

No obstante, el campo de las posibilidades creativas es tan amplio, que existen aún infinidad de conceptos por descubrir en temas y sectores harto trillados. Campos en los que la tecnología no es precisamente fundamental y en los que una modesta pero exigente investigación a nivel de diseño puede aún ser muy fructífera.

En las tareas del diseño la investigación es básica. Diseñar es investigar nuevas posibilidades de un producto o servicio. Investigar significa solamente hacer experiencias directas o por analogía de una manera ordenada buscando resultados objetivos, mensurables y reproducibles. El diseñador que no se halla constantemente espoleado por una tecnología galopante puede quizás con más serenidad encontrar nuevos caminos en temas esenciales pero marginados. Esta puede ser la aportación del diseñador huérfano de tecnología avanzada, quien al hallarse al margen del torbellino que supone estar inserto en una economía en constante desarrollo tecnológico, puede visualizar soluciones simples a problemas básicos dándole una dimensión más auténtica y humana.

4

¿Qué piensa de la moda?

La moda es la aceptación por «contagio» de algo nuevo, distinto de lo inmediatamente anterior. El incremento de los medios de comunicación e información han permitido ampliar el campo de acción de este fenómeno y de acelerar su desarrollo. Es un fenómeno de efectos fugaces que, considerado panorámicamente, tiene la virtud de factibilizar la mutación superficial de nuestra forma de vivir haciendo paulatinamente aceptable la evolución más profunda de nuestra forma de ser.

En sí no parece un fenómeno peligroso, si bien puede serlo el uso que con fines interesados puedan hacer de él ciertos sectores comerciales o políticos. Aceptando el sistema de «opciones» podríamos decir que la moda es un sistema que permite la introducción de nuevas opciones en la sociedad dándoles una divulgación fulgurante que finalmente dejan su correspondiente sedimento positivo.



Xavier Rubert de Ventós

1939. Doctor en Filosofía. Directivo ADI/FAD. Profesor en la Univ. de Cincinnati (U.S.A.), Escuela de Arquitectura y Universidad Autónoma de Barcelona. Autor de «Teoría de la Sensibilidad».

1

El diseño es un instrumento en sus manos. ¿Qué pretende conseguir con él? ¿Con qué intención lo utiliza?

Se pretende «responder a unas necesidades», pero no sabemos lo que es «responder» ni lo que sean estas «necesidades». ¿Responder es «satisfacer» la demanda, «reflejarla», «desmitificarla»? ¿Hay que satisfacer una «exigencia», una «necesidad», una «tendencia», un «deseo»? Tendencia es un concepto más científico, necesidad más moralista, deseo más democrático... ¿Hay que aceptar que no hay más «necesidades» que los deseos conscientes y expresados por la gente? ¿O hay que dudar de estos deseos de la gente, tanto o más manipulados que su propia ideología? La sola utilización de uno de estos términos es ya una opción. Supongo que el problema consiste en responder imaginativamente a los deseos de la gente sin aceptar las soluciones convencionales que están implícitas en cualquier demanda. No basta sonreírse de que la gente pida chimeneas falsas o maderas simbólicas: hay que responder de un modo nuevo a la necesidad que esta demanda refleja sin expresar. El diseñador se encuentra ante el cliente como el médico ante el enfermo profesional que le explica su enfermedad, y cómo él ha de descubrir, detrás de la enfermedad o deseo expreso, el auténtico síntoma.

2

¿Cuáles son los problemas que más le preocupan en el momento actual, como diseñador?

La posibilidad de que la investigación y la imaginación dejen de hacer cada una la guerra por su cuenta. En otros campos esto está ocurriendo ya, mientras el diseño sigue en buena parte aferrado al tradicional esquema humanista y maniqueo. El hecho de que el diseño deja de ser una profesión liberal en contacto directo con el cliente y para ser instrumento de instituciones o sistemas más amplios. Como diseñadores se nos plantea el problema de superar los tics y hábitos del profesional al servicio «privado» de la burguesía. Como hombres, el de borrar del mapa las instituciones existentes para sustituirlas por otras que estén al servicio de sus representados y sean revocables por éstos.

3

¿De qué modo puede el diseño de un país tecnológicamente poco desarrollado incidir en el panorama general del diseño?

No sé, los países tecnológicamente poco desarrollados participan hoy igualmente de la superestructura formal e ideológica producida en los países ricos. Prácticamente, supongo que se trataría de importar las técnicas y métodos fruto de la investigación en países desarrollados, pero sin hacernos la ilusión — como nuestros tecnócratas — de que hemos importado también sus problemas.

4

¿Qué piensa de la moda?

Hoy, la multiplicación de las modas está poniendo en crisis la moda — como poco antes la multiplicación de modas estilísticas o intelectuales puso en crisis los grandes estilos e ideologías. La moda no es una creación pura sino híbrida: producida según exigencias diversas (comerciales, sensuales, etc.) y afectando diversos sentidos. Pero sabemos que las cosas importantes ocurren hoy en estas zonas híbridas. Una lección que podemos aprender de la moda actual es su imaginación y soltura en el uso de los signos. Signos desinhíbridos, que mitifican y exaltan el cuerpo, como la pluma del indio que es un «acento» sobre su cabeza. Los signos de la moda indumentaria anterior necesitaban un «camuflaje» funcional: como el abrigo de visón, que «significaba»... y «abrigaba». La moda nos ha dado una lección liberando los signos de su tradicional funcionalidad puritana y anunciando que la nueva funcionalidad está aún por inventar.



Roberto Segre

1934. Arquitecto y urbanista. Historiador y crítico de arquitectura. Profesor en la Escuela de Arquitectura de La Habana (Cuba). Autor, entre otras obras, de *Arquitectura de la Revolución*.

1

El diseño es un instrumento en sus manos. ¿Qué pretende conseguir con él? ¿Con qué intención lo utiliza?

El diseño juega un papel fundamental en una sociedad revolucionaria. Concebimos el diseño como la expresión que el hombre otorga a la configuración de los factores ambientales indispensables para satisfacer las necesidades básicas de la comunidad, de acuerdo con los recursos materiales y tecnológicos disponibles, contraponiéndolo al tratamiento cosmético de los objetos propugnado por la economía mercantilista.

A su vez, el diseño es un instrumento tendente a racionalizar la producción, partiendo del análisis científico de la realidad concreta, con el fin de eliminar en los objetos la irracionalidad impuesta por la alienación consumista, que contrapone el binomio producción-tecnología a las exigencias de la sociedad concebida como un conjunto unitario, así como también los contenidos simbólicos de clase.

El diseño es un instrumento de transformación cultural que actúa paralelamente a los objetivos ideológicos, a las nuevas relaciones sociales que condicionan los nuevos significados del ambiente físico, de los objetos y de las funciones básicas que realiza la sociedad. En una sociedad unitaria, el diseño debe configurar el marco ambiental homogéneo, concebido como sistema — a través del código referativo socialmente reconocible por los diversos niveles culturales — expresivo de las transformaciones sociales, económicas y culturales revolucionarias.

2

¿Cuáles son los problemas que más le preocupan en el momento actual, como diseñador?

1. Adaptar las estructuras existentes, heredadas del sistema económico capitalista, a las nuevas funciones y formas que exige actualmente la sociedad, así como también sentar las bases para el paulatino desarrollo de las nuevas estructuras industriales para la producción en masa de objetos, asimilando las tecnologías más avanzadas y acordes con nuestra realidad económica.
2. Definir las prioridades de las necesidades sociales e individuales para lograr una distribución de los objetos que corresponda al desarrollo de los recursos disponibles y condicionar el diseño a estas exigencias.
3. Desritualizar y desmitificar los objetos; quitarles toda identificación de «status» social o de apropiación posesiva individual a los elementos que configuran el ambiente físico, de modo que correspondan a la dinámica social, funcional y productiva de la comunidad, otorgando la máxima importancia al «consumo» social, sin eliminar los grados de libertad inherentes a la selección individual en la medida en que el desarrollo de las fuerzas productivas lo permitan.
4. Condicionar el diseño a los códigos reconocibles dentro de la cultura nacional, vinculados dialécticamente a las experiencias universales, sin caer en una falsa imitación de los modelos provenientes de los países industrialmente desarrollados que implicaría una posición dependiente y de sometimiento al colonialismo cultural.

3

¿De qué modo puede el diseño de un país tecnológicamente poco desarrollado incidir en el panorama general del diseño?

La forma que asume el ambiente que nos circunda es una clara expresión de las relaciones sociales y económicas que imperan en una sociedad. Si el subdesarrollo es producto de la explotación colonial de los países desarrollados y del sometimiento económico y cultural de las burguesías dependientes, resulta evidente que hablar de diseño en un país subdesarrollado resulta un eufemismo: al marco de miseria y escasez «sin» diseño dentro del cual se desenvuelve la vida de la mayoría de la población, se contrapone el «buen» diseño promovido por las burguesías que habitan en los centros urbanos — sin que en nada participe el ámbito rural — condicionado por las influencias formales o tecnológicas externas.

Por lo tanto, la posibilidad de los países subdesarrollados de incidir en el panorama general del diseño está en directa relación con la emancipación, no sólo política y económica, sino también de la escala de valores culturales que es impuesta también desde el exterior. Sólo a partir de un diseño social, que acompañe y condicione las nuevas formas de vida de toda la población, despojada de los contenidos alienantes impuestos por el productivismo y el comercialismo, los países subdesarrollados podrán resolver sus problemas fundamentales y al mismo tiempo expresar un nuevo diseño que sea válido en función de sus nuevos contenidos y no por arbitrarias invenciones formales y tecnológicas. Un diseño que corresponda a relaciones sociales generadoras de una nueva cultura revolucionaria, exteriorizada en el marco ambiental circundante.

4

¿Qué piensa de la moda?

La moda es una forma de exteriorización cotidiana de la ideología.

Corresponde a la esfera de decisión personal en cuanto a los elementos formales que acompañan a cada miembro de la comunidad. Sin embargo, si bien la moda está definida por los valores culturales que rigen en las diversas sociedades, hay una fuerte incidencia en todas las culturas de los imperativos emanados desde las «capitales» de los países capitalistas desarrollados, a través de los medios de difusión masivos, manipulados por la ideología que impera en ellos y por las exigencias de la base económica mercantil.

En este sentido, en Cuba se pretende integrar la libre selección individual que implican las formas de vestir, dentro de los objetivos condicionados por la ideología y por el comportamiento social establecidos por la comunidad, así como también en concordancia con las posibilidades reales de otorgar, a partir de los recursos disponibles — los mismos grados de libertad a todos sus miembros.

El diseño de la vestimenta tiende hacia dos objetivos fundamentales: 1) corresponder a las funciones que realiza cada individuo en su vida cotidiana; 2) adaptarse a las condiciones ecológicas, eliminando todos los resabios formales vinculados a una supuesta «normativa» universal.

La moda concebida dentro de una sociedad revolucionaria aspira a desarrollar la participación creadora individual dentro de la comunidad como uno de sus objetivos humanos principales.



Ettore Sottsass Jr.

1917. Arquitecto y Diseñador. Consultor de varias industrias. Ha efectuado varias exposiciones de cerámica, joyas y muebles.

1

El diseño es un instrumento en sus manos. ¿Qué pretende conseguir con él? ¿Con qué intención lo utiliza?

De pequeño (tenía cinco o seis años), no era un niño prodigio, pero ya diseñaba casas, jarros con flores, carros de gitanos, tíovivos y cementerios (hacia poco que había terminado la primera guerra mundial) y después, cuando he sido un poco mayor, he construido barcos de vela (bellos, afilados), sacando provecho con el cortaplumas de la corteza de los pinos del monte Bodone, y he hecho también un piroscabo de vapor (que se hundió enseguida) de madera y plancha de metal con la caldera de juguete de un amigo mío rico, hijo del patrón del Gran Hotel de la ciudad, y junto a Jorge y a Pablo Graffer hemos construido teleféricos largos de hasta 300 m. (de la casa a la cima de la colina rocosa), dado que habíamos encontrado un depósito de ovillos de cordel de papel (abandonado en la bodega de los austriacos fugitivos, ¿o robado del abuelo?), y también habíamos construido un molino extraordinario en el arroyo del bosque, entre las fram-buesas y las telarañas iluminadas por el sol. Después, al hacerme mayor aún, he construido barómetros y catalejos de madera (en el taller del tío Max) para medir el camino de las estrellas en el firmamento (naturalmente, no han funcionado nunca, ni el barómetro ni el catalejo) y así, siempre adelante..., me ha parecido la cosa más natural diseñar y hacer cosas que sirviesen para jugar, solo o con alguien, cualquier cosa que sirviese para mí o para los demás, para medir el aire, el espacio, el tiempo, el día y la noche, cualquier cosa que me hiciera despertar a la mañana siguiente temblando, con la idea fija que había algo por hacer, o quizá que debía correr por el bosque, todavía impregnado de rocío, de silencio, de olores de setas, para ver si aquello

2

¿Cuáles son los problemas que más le preocupan en el momento actual, como diseñador?

que hicimos aún funcionaba, si habíamos hecho bien en hacerlo (ahora que lo miraba friamente). No sé si me explico... Me ha parecido siempre la cosa más natural pasar así los días, a buscar cómo podía distenderme junto a los otros en el tiempo que pasa, distenderse en el planeta que nos pasea, dentro y fuera de las estaciones, junto a los demás, haciendo cosas, inclinados juntos sobre la tierra, o escudriñándome en los ojos de los demás cuando ponía en sus manos, como si la hubiese encontrado vagabundeando, una cosa que en cambio había hecho solo: recuerdo la vez que traje a la Nanda aquella cerámica blanca con montañitas rosa, amarillas y verdes que había hecho y ella sonrió y me dio un amoroso beso. Pero también, si ponía en las manos de los otros las cosas que había hecho, en realidad no me parece haber hecho nunca gran diferencia entre diseñar una cosa, construirla y usarla; y ni aun si las cosas las hacía solo o con otros. Si se me ocurría hacer una barca, era yo quien la diseñaba, era yo quien la construía, era yo el capitán que la guiaba sobre el Pacífico. la defendía de atollones mortales, la acercaba a playas de coral: cuando estábamos juntos, si se nos ocurría hacer un teleférico, éramos nosotros quien lo diseñábamos, nosotros quienes lo hacíamos, y nosotros «el pueblo» que lo usábamos. Todo aquello que era realizado estaba dentro de una única esfera extraordinaria: la vida. El diseño era la vida misma, era el día, del alba al ocaso, era la esfera nocturna, era el conocimiento del mundo que nos circundaba. de la materia, de las luces, de las distancias, de los pesos, de las resistencias, de la fragilidad, del uso

3

¿De qué modo puede el diseño de un país tecnológicamente poco desarrollado incidir en el panorama general del diseño?

y del consumo, del nacimiento y de la muerte. ¿Qué más?... (Era también el conocimiento de la existencia de nuestro grupo de muchachos, como tribu completa y latente.) Ahora me he vuelto así de grande y tengo el pecho cubierto de pelos blancos. No hago más barcas leves de corteza, pero ahora hago grandes cerámicas, o muebles monumentales como tumbas, u otros objetos, como instrumentos para viajes, quizá más misteriosos y más difíciles dentro del mar del conocimiento, a la busca de un «sadhana» privado y público cuya blanca playa animé! todavía no aparece en el horizonte. No hacemos más teleféricos con las cajas de zapatos de la familia para carritos viajantes, pero hacemos máquinas electrónicas y otras máquinas de hierro, con luces fosforescentes centelleantes y con sonidos que no se sabe si son cónicos o irónicos, y hacemos cosas de este género: parece que todo esté cambiado, parece verdaderamente que todo ha cambiado, parecen cambiadas las cosas que hago (solo y con los compañeros), y parece cambiado el modo de hacerlo porque, adiós planeta celeste, adiós estaciones melodiosas, adiós piedras, polvareda, hojas, estaños y libélulas, adiós días hirvientes, perros muertos sobre el borde del camino, sombras en el bosque como dragones prehistóricos, adiós planeta: Ahora las cosas que hago me parece que las hago sentado en un bunker de húmeda luz artificial y de aire acondicionado, sentado en esta mesa de laminado blanco, sentado dentro a esta silla de plástico argentado en el automóvil a 180 Km. a la hora, aplastado contra este asiento de plástico en el tubo del «jet» inmóvil en el cielo, ¿comprendido? Ahora las cosas las debo pensar

4

¿Qué piensa de la moda?

en un espacio artificial, sin sitio en el tiempo, un espacio solamente de palabras, de llamadas telefónicas, de reuniones, de horarios, de política, de esperas, de desfallecimientos. Ya no soy un profesional acróbata, actor, prestidigitador, para un público que no conozco y que me resulta fatigoso imaginarlo, más bien un público que invento, que me describo a mí mismo, un público lejano de cuyos discursos, aplausos y silbidos me llegan ecos ahogados de los cuales leo en los periódicos las guerras, las catástrofes, las carestías, los suicidios, las fugas, o los reposos ansiosos a lo largo de playas cubiertas de muchedumbre, dentro de estadios humeantes, qué sé yo; ¿cómo puedo saber quiénes son aquellos que esperan y que usarán mi barca de corteza y mi teleférico hecho con papel o mis catalejos de madera que no funcionan? Si tú quieres saber, querido amigo, «cuáles son los problemas que más me preocupan en el momento actual, como diseñador»; he aquí el problema: me preocupa el hecho de que he acabado en un submarino desde el cual mando mensajes, palabras e invocaciones a continentes que no veo y de los que no me llega respuesta. ¿Qué quieres que te diga, entonces, del panorama general del diseño si ni tan sólo sé qué es? Aquello que me gustaría hacer sería encontrar un sistema para terminar de ser un intelectual, me gustaría ser uno que vive con los otros, me gustaría poder salir de este submarino, salir a la playa del continente junto a los otros, y comenzar otra vez juntos a diseñar cosas, a construirlas y religiosamente, amigablemente, dulcemente y usarlas para vivir. Si esto es posible, yo no lo sé: ahora, mientras tanto, el tiempo pasa.

(Traducción del italiano: EULALIA GRAU)