

# DISENYAR PER COMPTE D'ALTRI

ANDRÉ RICARD

Últimament es parla molt de Disseny en els mitjans de comunicació. És un fet que el Disseny està de moda. Amb tot, la imatge que els mitjans en donen és bastant enganyosa, perquè allò que ens diuen ha estat escollit més en funció de la capacitat de sorprendre que per la seva autèntica qualitat de Disseny; s'atorga més valor a la gosadia del dissenyador que a la seva capacitat professional. Sovint es tracta d'obres d'iniciativa pròpia —no hi ha client—, de producció limitada —fins i tot només prototips—, que, per això, estan al marge de la realitat industrial del país. Així es va configurant una manera d'entendre el Disseny, com si fos només un mitjà més per a l'expressió plàstica, una via més on bolcar la vena creadora d'algun artista. És cert que existeixen creadors d'aquesta vena, però al marge d'aquests nous dissenyadors somniadors, no podem oblidar que continua existint el Disseny com a professió dedicada a millorar el funcionament de l'instrumental que utilitza una col·lectivitat. Aquesta és una disciplina molt específica, que també permet al dissenyador fer una obra plàsticament expressiva, però, això sí, resolent primer que res el problema pràctic que se li planteja. Un problema que, generalment, li és aliè, però que haurà de fer-se seu i resoldre amb encert. D'això tracta aquest text: de la manera com es planteja això de dissenyar per als altres.

105

## PROPÒSIT INICIAL

Al principi de tot procés creador —i no em refereixo aquí solament al Disseny, sinó a qualsevol altre tipus de creativitat—, existeix un propòsit inicial, una voluntat de partida, que el desencadena. Aquest propòsit no és cap part del procés creador, bé que és el que l'impulsa i l'orienta.

En una obra d'art, aquesta voluntat de partida acostuma a sorgir espontàniament de la visió fugaç, imaginada, d'una idea que l'artista pressent i que anirà perseguint i perfilant fins a copsar-la en el transcurs del desenrotllament creador. En aquesta primera etapa, la creativitat es redueix a pressentir la presència d'una obra possible al nostre abast, que s'anirà plasmant d'una manera tangible durant el procés de creació.

El Disseny —entés com a traducció del terme «design»— és, certament, un vessant de l'art, però se'n diferencia perquè no solament és el vehicle per a l'expressió de les inquietuds íntimes del seu autor, sinó perquè també ha de resoldre un problema pràctic, comú, generalment, a un ampli grup social. En altres paraules, un problema la solució del qual s'aconsegueix mitjançant un producte que es fabricarà industrialment. Aquest és l'àmbit real del Disseny.

ANDRÉ RICARD

Dissenyador Industrial. Membre fundador de l'ADI/FAD, President de l'ADI/FAD (1972-74), Vice-president de l'ICSID (1963-1980). Membre del Definition & Doctrine Working Group (1963-1967), cofundador i primer president de l'ADP. Obres: «Diseño por qué?» (1982).

La decisió de crear un determinat producte industrial prové de l'empresa que el produirà. És l'empresa, la que defineix habitualment aquest propòsit inicial, i ho fa en funció d'un «buit» potencial que ha detectat al mercat. És un propòsit que només es pot expressar com un anhel, com una voluntat de crear un producte determinat en un sector determinat. Entorn d'aquesta intenció, es mobilitzarà tot el projecte fins a materialitzar-se en el producte que millor serveixi el propòsit inicial.

En aquest procés de transformar una intenció abstracta en la realitat tangible d'un producte, el paper del dissenyador és decisiu. No solament en aquells casos en què la funció del producte depèn de la seva forma —em refereixo a utensilis i d'altres objectes útils—, sinó també en aquells altres en què la funció de la forma serveix per a expressar, d'una manera visible, el caràcter ocult de quelcom que no se'ns mostra.

La missió del dissenyador professional consistirà sempre a donar forma a un objecte la naturalesa del qual li és suggerida per qui promou el projecte. En acceptar un encàrrec, el dissenyador assumeix i fa seu el propòsit inicial, al qual donarà la forma necessària perquè porti a terme la seva finalitat d'una manera òptima, tant se val que sigui eminentment pràctica o simplement expressiva.

106

## D'INTENCIONS A PARAULES

En l'obra creadora d'iniciativa pròpia, tant si és un art com no, la intenció i la realització són una part indissociable del mateix procés creador. El propòsit que l'impulsa i la seva materialització s'enllacen sense sortir de la ment de la persona que l'està creant. La comunicació entre la idea i la seva execució s'estableix sense cap pont de paraules; per tant, és diàfana i inequívoca. En canvi, quan l'obra creadora és motivada per una voluntat aliena, com ocorre en el disseny industrial, el propòsit ha de ser transmès per mitjà de paraules a aquell que ha de realitzar-lo. Cal, doncs, que l'objectiu pressentit al subtil nivell del pensament es tradueixi al llenguatge més pobre i metafòric de la paraula.

En molts productes industrials, una part d'aquesta informació es refereix a dades codificades, tals com: el tipus de producte, el seu volum, pes, preu i punts de venda. Els mililitres, els grams o les pessetes tenen un significat clar i unívoc. La comunicació resulta fàcil. En canvi resulta més difícil quan els termes són subjectius. ¿Com expressar, per exemple, el perfil d'un futur usuari o el seu *status* social? ¿O com enunciar el caràcter d'una fragància? I aquests factors són importants, a l'hora de crear per a un altre

No existeix cap codi que relacioni unívocament

les formes i els adjectius que s'utilitzen per a descriure el caràcter d'un producte. I així caldrà fer servir equivalències procedents del llenguatge quotidià com a punts de referència basats en conceptes o connotacions convencionals.

Aquesta manera indirecta de definir el projecte acota només un perfil aproximat. Les paraules més usuals —a desgrat de ser aparentment inequívokes— es presten a interpretacions de matis, i en el món de la creació, el matis és important. És fàcil que un mateix terme suggereixi imatges distintes segons qui el digui o qui l'escolti. Els mitjans disponibles per a perfilar aquest coneixement íntim d'allò que se sol·licita, són diversos. Tots ells graviten entorn d'una constant redefinició del propòsit inicial, però des d'angles i paràmetres diferents.

Sovint les paraules resulten insuficients i calen altres «llenguatges» per a aconseguir transmetre el concepte d'allò que es pretén. Tot pot servir per a vehicular aquesta informació: els sentiments, els colors, la música... Aquestes diverses maneres d'expressar una mateixa idea acaben per destacar-ne els trets més significatius. Igual que en la roca, on l'erosió constant fa aflorar les vetes de matèria més consistent, també la insistent redefinició d'un propòsit abstracte fa emergir les línies de força que aquest tanca. És evident que el dissenyador entén el significat acadèmic de les paraules que li diuen. Però aquest significat lingüístic no és suficient, cal trobar-ne l'equivalència en aquest altre «idioma» seu reservat, propi del coneixement íntim. Les paraules que sent, les imatges que se li presenten, han de traduir-se en un pur saber, que se «sent», però que només podrà mostrar-se quan el plasmí en la forma física del mateix disseny final, que defineix el problema alhora que el resol.

El creador, com a oficiant d'aquesta metamorfosi que fa passar una idea abstracta a la forma concreta d'un objecte, ha d'estar imbuït del concepte basal que mou el projecte. Ha de generar en el seu fur intern, com una pauta-patró a la qual referirà totes les solucions que imagini en el curs del procés creador. Podríem afegir aquí que, fins i tot quan s'arriba a copsar plenament el significat semàntic de tot aquest *input*, la seva traducció al llenguatge de la forma deixa encara un marge ampli d'interpretació, de què el dissenyador farà ús, que serà, finalment, la seva aportació més personal al resultat.

## COPSAR LA SUBSTÀNCIA

Si el propòsit inicial d'un producte necessita l'ús del llenguatge difús de les paraules per a expressar-se, l'objecte final que haurà de satisfer precisament aquest propòsit caldrà que s'expressi en el molt con-

cret llenguatge de la forma. És durant el procés de disseny, que s'opera aquesta translació d'un llenguatge a l'altre. No pot parlar-se de traducció, perquè es tracta aquí de l'autèntica transfiguració d'unes determinades paraules en unes formes.

Es comprèn, doncs, com és d'important que el dissenyador hagi copsat amb exactitud l'essència mateixa del propòsit que mou el projecte que se li confia, abans que pugui emprendre l'acte de donar-li forma, de donar-li «vida».

De fet, només pot iniciar-se aquest procés quan el creador ha assumit plenament l'objectiu a aconseguir. Aquest serà la guia del procés de disseny. En efecte, en el transcurs del desenrotllament creador, les paraules no poden servir de patró per a valorar les idees que es van imaginant. Cal una noció global i clara del que es busca, una pauta íntima que serà l'única capacitat de conduir-nos fins a la solució final.

A partir del moment en què el dissenyador es troba habitat per la comprensió de l'objectiu que ha d'aconseguir, ja no poden aportar-se rectificacions a les intencions bàsiques, per ínfimes que semblin. És tan fràgil i inestable el saber que l'habita —com un mèdiu en estat de trànsit—, que una lleu vacil·lació en les intencions pot enrunar tota aquesta precària percepció. El concepte, com qualsevol visió de l'esperit, s'estructura entorn de sentiments molt sensibles, i com a tal, és d'una absoluta labilitat. Un dubte pot esvanir-lo i obligar a tot un replantejament de la delicada operació de vertebració mental. És una operació sempre ingrata, perquè només actua en olor d'entusiasme i resulta difícil revifar-la després d'un primer intent fallit. D'aquí la importància que els impulsors del projecte —en general, una indústria— estiguin segurs, abans d'emprendre l'etapa del disseny, de la consistència del propòsit que els anima. Les rectificacions «sobre la marxa» ja no són possibles sense un cost elevat d'idees i entusiasmes.

## LA FASE EXECUTIVA

En iniciar el procés executiu, el dissenyador només ha de tenir clara en la ment una pauta directriu —sense solucions a la vista—, bé que és conscient que, guiat per aquest concepte global de referència, sabrà trobar-la. A partir del moment en què sap clarament el que persegueix, pot iniciar la «caça i captura» de solucions, que podrà confrontar amb aquella pauta conceptual, mirant de quina manera respon, es comporta, cada una de les propostes alternatives que se li van ocorrent en relació amb les exigències del concepte, què hi ha en aquestes que encaixi amb el que persegueix, o contràriament, què és allò que les desqualifica.

Les primeres idees que s'analitzen disten molt de ser aprofitables. Són simples provatures de «preescalfament», que ens familiaritzen amb el problema. L'interès no radica en el fet que puguin ser la solució final, sinó en el que ens revelen sobre les característiques del que es busca. Convé precisament evitar que es consolidi una idea forta al començament del procés creador, que limitaria la investigació cap a altres direccions potser més riques. Calen moltes idees de partida, fins i tot esgavellades; ja s'encarregarà el procés d'anàlisi de descartar les que no resultin pertinents.

Sovint les més incongruents acostumen a tenir la facultat de recalcar, per passiva, les peculiaritats de com NO HA DE SER allò que anem perseguint. La forma final ha de ser la que s'adapti millor a l'objectiu, segons una selecció sistemàtica. No sempre la primera ocurrència és la millor. Les formes de partida no han de tenir la pretensió de resoldre el problema. Existeix un enriquetament progressiu, inherent al mateix procés de disseny. El concepte base arriba fins i tot a perfeccionar-se, així que es descobreixen noves facetes insospitades en la fase inicial.

Curiosament, el constant i detingut estudi del comportament concret de certes formes davant d'aquesta pauta abstracta que és l'objectiu perseguit, no solament va definint la forma, sinó que també va perfeccionant el mateix propòsit inicial, és a dir, a posar de manifest possibles errors de plantejament. La intenció inicial emergeix així progressivament de l'àrea abstracta fins a arribar a traduir-se en una forma que la interpreta i l'expressa d'una manera tangible, ja indiscutible.

## A LA RECERCA D'UNA SOLUCIÓ

Allò que es necessita és matèria abundant on escollir. Moltes idees seran simples temptatives que, en ser estudiades veurem que han servit per a esquivar la caça a fi que aixequin el vol unes altres de millors, més pertinents, que altrament haurien restat ocultes. No importa gaire, la procedència de les idees de partida. En aquest moment serveixen fins i tot les imatges més insòlites, perquè poc en restarà en la solució final. Només hauran estat els fulminants que disparen el procés. Fins i tot poden ser utilitzats alguns residus d'altres processos creadors. Formes entrevistes fugaçment i arraconades en algun lloc de la nostra memòria. Qualsevol punt de partida és vàlid, perquè no importa tant «com són» aquestes formes, com llur capacitat d'anar esdevenint una altra cosa en les successives etapes de metamorfosi que experimentaran en el curs del procés. L'interès essencial consisteix a provocar una reacció quan hom les calibra en

relació amb la pauta interna que ens habita, amb aquesta unitat de mesura que permet valorar l'aptitud del que anem imaginant. D'aquesta manera les idees es van depurant com a resultat de les múltiples mutacions que sofreixen en aquesta contínua confrontació amb les exigències de l'objectiu.

De mica en mica van emergint certes formes, globals o parcials, que encaixen millor amb l'objectiu. Acostumen a ser unes formes primàries, que poden concretar-se en uns dibuixos molt esquemàtics que només representen els grans trets d'allò que imaginem encara difusament. Sentim que existeix una possibilitat interessant en una direcció determinada, tot i que encara no hem pogut desxifrar-la amb exactitud. Ja van perfilant-se imatges que anuncien una solució possible i que es plasmen en uns trets elementals, simplement per a descriure i retenir la intenció que tanca cada una d'elles.

A partir d'aquests trets encara imprecisos, s'inicia una segona fase del procés de Disseny. Disposem d'unes imatges que ens permeten memoritzar els diferents camins prometedors que hem anat entreveient i que, si no fos això, oblidariem. D'aquest moment ençà, s'estableix un «diàleg» accelerat entre el que anem projectant amb les nostres mans i allò que la nostra ment sap que persegueix. Quelcom està naixent formalment davant dels nostres ulls. El fet d'haver d'expressar gràficament una idea ens exigeix un certs trets de detall que la imatge mental no requeria. És el primer contacte del que és imaginari amb una realitat tangible. En aquest moment acostumen a fracassar moltes idees imaginades, incapaces de superar llur transmutació en una forma real. Quan una idea arriba a poder consolidar-se a manera de dibuix, és que ja és factible en un cert grau. És evident que la cosa visualitzada diu molt més sobre ella mateixa que aquesta mateixa cosa imaginada. La imaginació ens amaga detalls que necessiten la plasmació gràfica per a poder ser. Les primeres idees són unes imatges, encara tosques, com el mineral en brut de què arribarem a extreure el metall pur d'una forma, darrera tota una complicada alquímia creadora. I a la fi, ja disposem d'un material propi, tangible, genuïnament nostre, que ha donat proves de conformar-se — fins a un cert punt — amb el patró mental que ens guia. Amb aquest material, ja hi podem treballar fent-hi participar el món exterior: les nostres mans, els nostres ulls, i fins i tot els altres. En efecte, fins aleshores tot s'havia desenrotllat en el claustre mental, inaccessible a tot contacte exterior. De cop disposem d'un objete a què referir-nos. Podem imaginar més fàcilment la reacció d'un usuari davant d'aquesta forma; fins a quin punt suggereix el seu ús i el seu signe en relació amb l'objecte inicial, quines connotacions podrà tenir quan s'insereixi en el cosmos dels objectes.

Com que ja disposem de diferents alternatives formals que semblen correspondre a les exigències de l'objectiu, es tracta ara de desenrotllar, fins al límit de les seves possibilitats, cada una d'elles per tal de descobrir la que posseeix en major grau la imatge real que preteníem. Ara és l'habilitat del dissenyador, el seu *professional skill*, allò que entra en joc per a perfeccionar cada alternativa fins al límit de les seves possibilitats. És en aquesta fase que se solen afegir detalls i acabats que reforcen i subratllen encara més el caràcter anhelat. A la vista de les possibilitats que cada alternativa permet, el dissenyador escull, entre totes elles, la que mereix ser elegida. Aquesta serà la que recollirà, condensarà i projectarà amb més intensitat la intenció promotora que el dissenyador sabé copsar i que li serví de guia fins a aconseguir el disseny final.