

Ecodisseny: del producte al sistema

Joan Vinyets

Graduat en Disseny d'Interiors, Màster en Disseny Industrial per la Domus Academy, de Milà. Durant la seva estada a Milà, ha col·laborat amb diversos dissenyadors (Esperanza Núñez, Isao Hosoe, Andrea Branzi...). Ha obtingut diversos premis nacionals i internacionals (FIM València, Frog Junior Prize). És coordinador de l'Institut de Recerca de Disseny Elisava i autor de diversos articles en revistes de disseny.

Graduado en Diseño de Interiores, Máster en Diseño Industrial por la Domus Academy, de Milán. Durante su permanencia en Milán colaboró con diversos diseñadores (Esperanza Núñez, Isao Hosoe, Andrea Branzi...). Ha obtenido premios nacionales e internacionales (FIM Valencia, Frog Junior Prize). Es coordinador del Instituto de Investigación de Diseño Elisava y autor de artículos en revistas de diseño.

Graduate in Interior Design and Master in Industrial Design by the Domus Academy, Milan. During his stay in Milan, he collaborated with several designers (Esperanza Núñez, Isao Hosoe, Andrea Branzi...). Has obtained several national and international prizes (FIM València, Frog Junior Prize). Currently, he is the coordinator of the Elisava Design Research Institute and author of several articles in design magazines.

Des de l'inici de la seva existència, l'home s'ha relacionat amb l'ambient; si en un primer moment aquesta relació va ser molt dura, motivada per la dificultat d'obtenció dels recursos, posteriorment, amb l'aparició de la tecnologia, va aconseguir la superació dels límits imposats per l'ambient natural. Això ha fet que aquest desenvolupament tècnic, des de les seves primeres formes, hagi estat interpretat com un element positiu. Els artefactes produïts per l'home —capacitat de l'enginy humà— han adquirit una plus-vàlua portadora d'un concepte de superioritat que ha privilegiat allò que és artificial enfront d'allò que és natural.

La concepció de l'avenç tecnològic-productiu com a via per a adquirir el benestar mitjançant la generalització del consum, ha estat portadora d'una creença il·limitada que —sota la idea de progrés— ha posat en crisi el model de desenvolupament proposat davant la descoberta dels límits, els forts desequilibris socials i els costos ambientals. Aquest model ha provocat una forta acceleració en la destrucció del medi, causada principalment per uns estils de vida —àmbit del projecte— que no han pres en consideració els límits, autoimposant una única idea de progrés, de mercat i de consum. De les limitacions inherents al sistema —condicionants tècnics, econòmics— s'ha passat a unes altres totalment externes —ecològiques, culturals— que obren un repte importantíssim a la cultura tecnològica i projectual.

Al concepte actual d'evolució, unilineal, fomentat per uns paràmetres productius i quantitius (tecnologia, economia), sembla imposar-s'hi progressivament una visió multilineal molt més capacitada per a entendre l'evolució com a estratègia d'autoelaboració i assimilar el projecte com a sistema de repensament, interpretant el límit com a element de creativitat.

Respostes al problema ecològic

Inicialment, la problemàtica ecològica semblava provocar només un seguit de solucions reductivistes, fruit d'una actitud alarmista, oposades a l'estratègia econò-

mico-productiva i consumista, sota un concepte de *consumir menys*, que semblaven difícil d'acceptar per la indústria, alhora que reduïen la base d'actuació del mateix disseny.

Darrera aquesta primera emergència d'eufòria ecològica ha sorgit una segona aproximació, dins l'anomenat ecodisseny, d'una clara visió sistemàtica-instrumental fonamentada en la idea de *consumir millor*. Sorgida a partir del concepte de desenvolupament sostenible, aquesta nova resposta, tot i implicar projectació, ha pressuposat l'elaboració d'un seguit d'instruments interactius entre el projecte, la producció i l'entorn, vinculats a la materialitat del producte. Fidels a una lògica especialista, no crec pas que s'hagin de concebre com a veritables respostes des del món del projecte al problema ecològic. El conjunt de respostes establertes per aquests instruments, sota la lògica d'un model de desenvolupament, han primat l'avaluació i la regulació productiva mitjançant diversos nivells de definició que podem estructurar de la manera següent:

– *Intervencions en l'àmbit legal del producte*. En aquest nivell s'han establert instruments interns a la lògica del mercat, prescripcions normatives que delimiten l'orientació de la producció, incideixen en la projectació i condicionen el consum. Aquestes eines són molt útils a l'hora de valorar l'impacte ambiental (*life cycle analysis*, ecobalanços) dels productes i permeten situar, de manera òptima, el nivell d'intervenció en la millora de les seves prestacions ambientals.

Els ecobalanços consideren totes les activitats i tots els elements implicats en el procés productiu, en el cicle de la vida del producte, fins a arribar al final de la seva vida útil; s'utilitzen també com a base en la recerca de productes als quals s'ha d'assignar l'etiqueta ecològica, *ecolabel*. Tot i representar una eina important en el món productiu, descriuen una aproximació projectual específica d'aprofundiments tècnics, i normatius, implícits tradicionalment al projecte, limitant el producte (reciclatge, recuperació, desmuntatge...) i el seu desenvolupament (gestió dels embalatges,¹ dels residus) a un tipus de reorientació verda de la producció.

– *Intervencions en l'àmbit singular del producte*. Comporten una revisió dels productes nocius per al medi ambient, la seva substitució per nous productes dissenyats amb criteris ecològics (reciclatge, desmuntatge...) o el redisseny dels ja existents. Aquestes respostes, resultat d'aplicar les eines anteriorment apun-

tades, continuen movent-se en la mateixa direcció del projecte tradicional —entre el món productiu i el consumidor—, però ara amb unes exigències ecològiques.

La praxi projectual generada es mou cap a una modificació de les característiques físiques dels productes i/o la definició d'una estètica, valors socio-culturals, del disseny ecològic. Sens dubte, aquesta nova resposta implica projectació, però no pressuposa el desplaçament d'una lògica que té la seva centralitat en el producte, en la qual el disseny només actua, resposta-estímul, en un moment concret dins un procés lineal.

La creixent *plus-vàlua ecològica* del producte comença, però, a traduir-se en un augment important del conjunt d'atributs —sovint immaterials— que ajuden a posicionar no sols el producte, sinó també la mateixa empresa davant el client i el mercat. Mitjançant la identitat d'empresa, la seva coherència amb el producte, la representació en el mercat, la seva informació i la seva comunicació, l'empresa pren una responsabilitat —fidelitat— enfront de l'usuari i l'emergent sensibilitat ecològica.

S'obre un nou nivell en la projectació, encaminat a definir un *software* capaç de destruir la centralitat del producte i construir noves polítiques de producció-consum.

Una nova aproximació

La qüestió ecològica mostra un nou repte important a la cultura projectual, la definició d'un nou model de desenvolupament. Així es reprèn la demanda tradicionalment exigida al projecte, la definició d'un model de vida, que implica la construcció d'*escenaris* d'interrelació i de consum.

Les intervencions apuntades en el nivell anterior —balanç ecològic, impacte ambiental, recuperació, reciclatge de materials i productes— segurament poden afavorir una situació de sosteniment, però són problemes que amb les eines més adients i la implicació de la indústria, dels governs i d'uns quants especialistes tenen una ràpida solució. Són respostes bastant continuadores de les que fins avui han definit el procés d'ar-

1. Decret Topfer: instrument introduït a Alemanya l'any 1991 pel ministre de Medi Ambient, referit als embalatges. Obliga els productors a responsabilitzar-se dels embalatges un cop utilitzats.

tificialització del nostre entorn; fins i tot —reduïdes al camp tècnic— poden desenvolupar-se d'una manera totalment independent de la cultura projectual. Es poden millorar els productes actuals —consumir millor per estar més bé—, però al final la materialitat dels productes, sota un mateix model d'evolució —tot i ser sostenible— continuarà exercint una pressió insostenible.

El repte de futur que s'obre a la cultura projectual és la reavaluació del concepte de qualitat, d'artificialitat; la redefinició dels models de vida, de consum. A partir d'uns valors nous, d'un nou marc de qualitat, s'ha de construir un projecte per a poder-hi inserir solucions tècniques i culturals en la línia del que Andrea Branzi ha teoritzat amb el concepte *isole di senso*.² Comprendre la importància de l'acció projectual, que mitjançant el projecte té la capacitat de construir entorns artificials, per desenvolupar relacions no solament culturals, sinó també econòmiques.

Les transformacions del mercat, agreujades per la sensibilitat ecològica i les noves tecnologies, han fet del consum una plataforma de confrontació cultural —informació i comunicació— on l'activitat productiva assoleix una nova dimensió representativa de valors socio-culturals. Aquest augment dels aspectes *soft* comporta per al dissenyador assumir una nova posició estratègica, la macroobservació, davant la *necessitat de comunicar* eficaçment les noves polítiques de producció i consum, serveis que tendeixen a evolucionar del disseny del producte al disseny del sistema.

La ruptura provocada per les tecnologies virtuals dins el món de la figuració —real *versus* imaginari— són de tanta radicalitat que impliquen forçosament qüestionar-nos si les nocions de comunicació, consum i satisfacció no s'han de replantejar: recentment als Estats Units s'ha inaugurat un diari tramès per ordinador.³ Sembla, per tant, que la interpretació de les noves tecnologies obre noves competències al projectista, molt vàlides per al repte ecològic i que van més enllà de la materialitat del producte.

De la possessió a la satisfacció

L'ecodisseny ja no es presenta com una solució per a una proposta concreta en un moment donat, sinó com un procediment plurilineal obert que dóna resposta a unes necessitats noves des del moment inicial. Si des d'un principi la disciplina del disseny ha afrontat un

seguit d'aspectes ojectivables, posteriorment, amb el procés de globalització (poblat global) i la descoberta del límit, el disseny ha assumit una visió de 360°. Inicialment, dins la nova perspectiva establerta, el producte ha estat el que s'ha situat en una centralitat que, com hem vist anteriorment, ha fet sorgir diverses respostes —enfront del límit— sempre vinculades a la seva fisicitat. Ara, però, els aspectes perifèrics són els que se sobreposen al mateix producte. El disseny surt d'un procés unilineal i s'introdueix dins un procés centrífug, on el producte perd la seva centralitat com a resposta a les exigències del mercat. Un mercat potencial, sensibilitzat, amb unes especificitats que s'han de descobrir i a les quals els dissenyadors, conjuntament amb l'empresa, haurien de donar respostes no tal sols des del pla tècnic. L'ecologia deixa la seva tangencialitat i passa a situar-se centralment en l'acció productiva i projectual.

Conjuntament amb la descentralització del producte, la seva desmaterialització i la reinterpretació de les noves tecnologies, hem d'afegir un altre estimul projectual associat al binomi distribució-consum, nivell en el qual se sol moure quantitat d'energia i de material. Amb la seva revisió poden sorgir productes portadors de noves lògiques de consum; un nou consum no tan sols com a final d'un cicle productiu lineal, del qual els residus en són el producte exponencial, sinó com a acte inicial d'interacció amb l'usuari i de satisfacció de les seves necessitats. La nova dimensió, sovint material, on s'esdevé la relació entre el producte i l'usuari —essència dels serveis— ha de ser investigada pel projectista amb l'objectiu de definir-ne l'especificitat: els elements que configuren aquest àmbit d'interacció, de satisfacció de la necessitat; el paper que hi representen els aspectes materials i immaterials.

Aquest espai d'identificació on s'acompleix el contacte real entre l'usuari i el producte sembla reafirmar-se cada vegada més com la seva essencialitat, reduint-se la materialitat del producte i augmentant l'espai de la informació, de la comunicació, del bescanvi. S'obre davant l'usuari un espai d'integració, de participació i de satisfacció. S'amplifica l'espai del servei mentre disminueixen la centralitat del producte i la seva fisicitat —*presència*—, amb tot allò que té de positiu per al lí-

2. Branzi, A., «La vita tra cose e natura: il progetto e la sfida ambientale», a AA.DD., *Catàleg de l'Exposició Internacional de la XVIII Triennial*, Electa, Milà, 1992.

3. *Wall Street Journal*.

mit físic. Es descobreix un límit nou —per a la cultura projectual— vinculat al conjunt d'atributs immaterials que ens comuniquen el servei del producte —*representació*— amb l'usuari.

Cada vegada haurà d'haver-hi més productes al mercat, circumdants d'un conjunt d'atributs —serveis— que possibilitin a l'usuari una interacció global, no solament vinculada als aspectes tangibles o al resultat final del procés productiu. Les empreses tendiran a situar-se com a *agents interactius*, amb una forta versatilitat tecnològica, un nucli organitzatiu reduït, interrelacionat amb professionals, especialistes i realitats culturals diverses, amb l'objectiu de construir una cultura empresarial autònoma —*software*— capaç d'interaccionar la seva pròpia activitat a les exigències del context econòmic-cultural. Mitjançant respostes desenvolupades a diferents nivells, sota l'exigència de la cultura tecnològica i la sensibilitat ecològica emergent, s'obre un espai de treball, importantíssim, per a la disciplina de l'ecodisseny.

Tradicionalment, el repte establert al dissenyador ha estat donar respostes singulars —producte— a unes necessitats. Ara, però, cada vegada més, haurà d'elaborar respostes globals —serveis— que integrin una multiplicitat de factors i ens permetin fer el pas del desenvolupament sostenible vers la satisfacció respectable.

Bibliografia

- Catàleg de l'Exposició Internacional de la XVIII Triennial, AA.DD., «La vita tra cose e natura: el progetto e la sfida ambientale», Electa, Milà, 1992.
- Catàleg de l'Exposició Internacional, AA.DD., «Architettura & Natura. Cose e luoghi per abitare il pianeta», Mazzotta, Torí, 1993.
- DOVEIL, F., «Verso un progetto post-ecologico», *Modo*, n. 149, maig de 1993, pp. 25-28.
- LANZAVECCHIA, C. (ed.), *La metamorfosi ambientale*, Celid, Torí, 1992.
- MALDONADO, T., *Reale e virtuale*, Feltrinelli, Milà, 1992.
- MANZINI, E., *Artefatti. Verso una nuova ecologia dell'ambiente artificiale*, Domus Academy Edizioni, Milà, 1990.

Ecodiseño: del producto al sistema

Desde los comienzos de su existencia, el hombre se ha relacionado con el ambiente; si en un primer momento esta relación fue muy dura, motivada por la dificultad para obtener los recursos, posteriormente, con la aparición de la tecnología, el hombre consiguió la superación de los límites impuestos por el ambiente natural. Esto ha hecho que este desarrollo técnico, desde sus primeras formas, haya sido interpretado como elemento positivo. Los artefactos producidos por el hombre —capacidad del ingenio humano— han adquirido una plusvalía portadora de un concepto de superioridad que ha privilegiado lo artificial frente a lo natural.

La concepción del avance tecnológico-productivo como vía para adquirir el bienestar mediante la generalización del consumo, ha sido portadora de una creencia ilimitada que —bajo la idea de progreso— ha puesto en crisis el modelo de desarrollo propuesto, ante el descubrimiento de los límites, los fuertes desequilibrios sociales y los costos ambientales. Este modelo ha provocado una fuerte aceleración en la destrucción del medio, causada principalmente por unos estilos de vida —ámbito del proyecto— que no han tomado en consideración los límites, autoimponiendo una única idea de progreso, de mercado y de consumo. De las limitaciones inherentes al sistema —condicionantes técnicos, económicos— se ha pasado a otras totalmente externas —ecológicas, culturales— que suponen un reto importantísimo a la cultura tecnológica y proyectual.

Al concepto actual de evolución, unilineal, fomentado por unos parámetros productivos y cuantitativos (tecnología, economía), parece imponerse progresivamente una visión multilineal mucho más capacitada para entender la evolución como estrategia de autoelaboración y asimilar el proyecto como sistema de repensamiento, interpretando el límite como elemento de creatividad.

Respuestas al problema ecológico

En un principio la problemática ecológica parecía provocar solamente un conjunto de soluciones reductivis-