

DISEÑO, ARTES APLICADAS Y SOCIEDAD DE CONSUMO

IGNACIO YRAOLA ASIN

Como diseño, y aun expresado en otros términos, creo que todos entienden aquella voluntad de expresión que hace posible y define una forma como tal; de igual modo, a la forma constante en sus elementos, cualidades y expresión le llamamos estilo. Aquí se supone una cierta aceptación de la distinción entre forma y contenido, que, aunque no estemos de acuerdo con ella, informa de hecho casi todos nuestros conceptos.

A la larga, esa constante voluntad reflejada en el diseño es lo que acaba definiendo un estilo; de ahí el alcance y la trascendencia del diseño, que al contribuir a la configuración del estilo contribuye también, si hablamos en términos de estética, a configurar la cultura, la imagen de una sociedad.

1 ESTETICA Y FUNCIONALIDAD

Esta voluntad de expresión que entendemos por diseño tiene dos órdenes de exigencias aparentemente contradictorias, pero que no pueden ni deben considerarse por separado: la exigencia técnica, por un lado, y la estética, por otro. Por un lado, la funcionalidad, utilidad o adecuación al fin perseguido; por otro, la apariencia, sujeta a los cánones de la belleza y a los de la moda. Se ha hablado de lo útil-bello.

Las dos exigencias, que se dan forzosamente en toda obra del hombre, pueden considerarse como parámetros que afectan a las infinitas variables que han de tenerse en cuenta a la hora del proyecto. Ambas exigencias no lo son nunca caprichosamente, y aunque encierren una mayor complejidad de la que aquí convenga tratar, se puede aludir hablando de la funcionalidad a los puntos de vista técnicos, tecnológicos, sociológicos, económicos..., y al referirse a lo aparental, a la servidumbre de la moda, al estilo de la época, a la política, a la sociología, a la historia, vista como un devenir, como un hacerse.

2 EL PAPEL DEL ARTISTA

El componente aparental en el diseño, con ser quizá el último a tener en cuenta en nuestra era tecnológica, es precisamente el primero que salta a la vista y que en una economía de consumo puede resultar decisivo. Este papel, en ocasiones decisivo, es el que justifica la aparición del artista como colaborador en el diseño. Pero ¿cuál ha de ser el alcance de su cometido?

Históricamente, y casi hasta nuestros días, la doble preocupación por la utilidad y por la belleza, si era explícitamente considerada, lo era para enfatizar la apariencia estética, su aspecto artístico. Ruskin decía que "gran principio es decorar la construcción" y que "la ornamentación es la parte principal de la arquitectura, al dar importancia a detalles por lo demás innecesarios".

El artista, visto como diseñador, fue a la vez responsable tanto de la técnica como de la belleza durante toda la historia de la cultura hasta la tecnificación que supuso el maquinismo y la era industrial. En Brunelleschi, Rafael, Leonardo o Miguel Angel no se dio separación de funciones, cometidos o puntos de vista como artistas o como técnicos. Y tal vez no sea muy otro el papel representado por Wright, Le Corbusier o Gropius en nuestros días. A la escala del diseño, el desiderátum debe constituirlo precisamente esa integración.

Pero ¿es prudente seguir encomendando al artista un papel en el diseño? ¿Pueden dejarse a su improvisación, intuición o inspiración los aspectos técnicos del diseño?

3 INDUSTRIA Y ARTESANIA

El objeto, la arquitectura, fueron durante milenios fruto de pre-ocupación artesanal, de obra bien hecha. Los cánones formales sólo cambiaban a impulsos de geniales y anónimas iniciativas. Las formas ya estaban más o menos codificadas y los posibles cambios venían urgidos más por las condiciones de trabajo o las posibilidades locales que por las exigencias estilísticas. Salvar las fronteras del estilo puede suponer nada menos que crear un estilo nuevo, pero, excepto en los manuales de Historia, esto es algo que nunca ha sucedido como hecho aislable. Ni el arco de ojiva hizo al gótico ni *Las señoritas de Avignon* al cubismo.

Pueden ignorarse las exigencias internas del diseño y salvar las fronteras del estilo por motivos comerciales, publicitarios o incluso políticos, y hacer objetos incómodos, inútiles o extravagantes ignorando también los imperativos funcionales. O por abandono, ignorancia o falta de talento.

En una sociedad preindustrial, el diseño no constituye un problema ni una exigencia exterior del alcance que lo supone en una sociedad ya industrializada. Las posibles depravaciones nacen precisamente del enfrentamiento de lo artesano y lo industrial. La industria imita a la artesanía en una primera etapa, con lo que ello tiene de aberrante, y más tarde es la artesanía la que, para

sobrevivir, se sirve de los procedimientos industriales produciendo formas sin justificación.

Es claro que en cada época el uso que se dé a las cosas y el valor final que deba atribuírseles es siempre temporal y revisable si hablamos de criterios estéticos aplicados y no de arte. El diseño debe afrontarse con un criterio histórico, de historia actual, y dentro de los límites de tiempo y sociedad, incluso de moda, no queriendo objetivar el pasado, por perfecto que haya sido. Y esto no prejuzga lo que de objetivo e intemporal pueda tener cada caso, pues resulta patente que una rueda de hilar en copo puede juzgarse estéticamente hecha abstracción de su actualizada utilidad, y eso es estimativa artística, o con arreglo a su pasada perfección utilitaria, ya decaída. Podemos ver su mera y desnuda presencia o su presunta utilidad, pero ambas posibilidades llevadas al hoy ya no son diseño, sino historia del arte o historia del diseño.

La aparición del maquinismo supuso una revolución en el mundo del trabajo y fue vista como una amenaza social, que ponía en peligro el equilibrio económico existente, afectando desfavorablemente a los artesanos y trabajadores, que pasaban a convertirse en obreros y proletarios. Ruskin y Morris, más tarde, ven en la máquina un peligro para el papel que el arte, las artes, venían desempeñando en la producción, considerando monstruosos los objetos salidos de sus fauces, y llegaron a preconizar el no uso y aun la destrucción de las máquinas como el único medio de evitar tantos males.

Ya se ha dicho que Morris propugna la vuelta al mundo artesanal, a la artesanía artística y a un socialismo romántico basado en la igualdad de artesanos, obreros y artistas, satisfechos en la obra bien hecha y en la pura alegría en el trabajo. Quiere hacer un arte del pueblo y para el pueblo, aunque más tarde llega a reconocer que el arte barato es imposible, pues cuesta tiempo, trabajo y reflexión. Habla entonces del arte como "un grosero lujo de los ricos".

A finales del siglo, sin embargo, ya se levantan voces en defensa de la máquina, se habla de verla dominada, y comienza un movimiento de integración. Se valora el aspecto favorable de la disminución del esfuerzo humano y la baratura y mejoramiento del *standard* de vida. Fischer, el arquitecto del Werkbund, manifiesta: "No son las máquinas en sí mismas las que hacen inferior el trabajo, sino nuestra ineptitud para usarlas con propiedad." Ya no se creen, por otra parte, atentatorios a la belleza la máquina y sus productos. Oscar Wilde incita a no decorar las máquinas: "Una sola cosa son la línea de la fuerza y la de la belleza." Comienzan los elogios de los futuristas italianos Marinetti, Sant'Elia y las afirmaciones de Sullivan: "el ornamento es un lujo artificial", "la forma sigue a la función".

Actualmente ya se puede afirmar que la artesanía es una reliquia laboral, una forma del trabajo que ya no pertenece a nuestra estructura social, un anacronismo como el *ius prima nocte*. Su aportación tradicional ya está realizada tóricamente; si de hecho no lo está, es debido a la desigualdad de los planos sociales, a los tremendos desniveles de desarrollo económico, que hacen contemporáneos planteamientos culturales medievales. Porque no se trata de imitar al pasado, sino de aportar al presente lo que de válido tengan sus experiencias.

De hecho, la artesanía subsiste a contrapelo de la seriación

y de la máquina, se alimenta del sentimentalismo romántico creado por la cultura de masas con sus falsas necesidades. Se convierte en pastiche ahistórico.

Queda satisfecha una falsa necesidad, pero hay una ética que queda truncada. En buena hora se admiren las artesanías nacidas en sociedades que viven aún en subdesarrollo, pero es hora de sacar a esas sociedades de su inferioridad, aun a costa de la desaparición de esas artesanías. Mejor será conservar en museos sus pasadas creaciones que condenar a esas sociedades a una vida museal.

4 BELLEZA Y UTILIDAD

Los procedimientos de fabricación inciden sobre el diseño y llegan a convertirlo en diseño industrial, puesto que nos desenvolvemos ya en una era industrial tecnológica. Analizando estos conceptos, puede parecer que ya no hay más que hablar y que podemos levantar el campo: la propia palabra diseño encierra el sentido de preocupación por todos los componentes del proceso de fabricación, no sólo de su envoltura, de su apariencia, y en este sentido el diseño ha existido siempre, desde el hacha de sílex al vehículo espacial.

En el diseño del objeto, del útil, puede, no obstante, aun teniendo en cuenta estos componentes, el camino de subrayar la funcionalidad, llegando a la pura estilización o a la burda exhibición de sus componentes, o de enfatizar su apariencia escondiendo su utilidad o enriqueciendo su envoltura. Excesos que no siempre son pecaminosos y que pueden llevar a la aerodinamia, a la sinceridad de los materiales constructivos, etc. Pero ejemplos de esos excesos son los bellísimos cubiertos nórdicos, con algunas de cuyas cucharas es imposible pretender ingerir la menor cantidad de sopa, o las complicadas carrocerías de los famosos "haigas".

El salirse de unos límites, el moverse siempre dentro de una prudente contención, parece invocar la existencia o la necesidad de unos cánones. ¿Existen? Evidentemente, sí; pero sensatamente amplios y variables y nunca explícitos ni objetivados, como lo ha sido a través de los tiempos el canon de la figura femenil y cuyo virtual límite sería el corsé, que no se lleva por innecesario. Estos límites han de ser tales, que aun dentro de un estilo permitan el sello personal. Acento que puede no referirse precisamente a una persona física, sino a una región, equipo o tendencia.

Un exceso en la búsqueda de ese acento puede llevar a la mera extravagancia, tan utilizada actualmente por las técnicas publicaciones, por ejemplo, e incluso utilizadas por la arquitectura con desprecio de la estimación de tantos otros parámetros constructivos y estéticos.

5 LA PRIMACIA DE LA FUNCION

Está en la conciencia general que en el diseño, y por imperativos de la actual era tecnológica, la exigencia estética es una exigencia secundaria, en todo caso supeditada a la utilidad y, en una palabra, una añadidura. Dejar esto por sentado sería cosa grave, puesto que esa añadidura forma parte de la leve película que

nos separa de la masificación y nos impide convertirnos en los satisfechos cerdos totalitarios de Orwell.

Si se admite que lo estético, aun siendo necesario, no es fundamental, puede preguntarse el porqué del interés del artista en intervenir, o más duramente, el porqué de que se le deje intervenir. A esto puede contestarse que el artista no existe como clase separada, angélica, ni como superior o distinto; precisamente el hecho de diseñar, de preocuparse por el diseño, es lo que le hace artista. Y aquí hablo de diseñar, no de meramente proyectar. Porque el diseño, tal como lo venimos entendiendo aquí, no se produce cuando se ignora la exigencia estética, cuando no se usa como otro parámetro más del proyecto.

Esto no quiere significar que cualquier ganapán que afronte el diseño lo haga con garantía de acierto y ese solo hecho se convierta en artista: quiere afirmar que el diseñar no es un cometido más, sino un problema, y verlo como tal problema y afrontarlo estéticamente ya es necesariamente una actitud que supone una consciencia artística, y el artista se hace haciendo arte, no por otra suerte de iniciación. Esto no significa que el diseñar sea una taumaturgia, sino que desde el hacha de sílex acá el diseño ha estado en manos de artistas, de genios anónimos, y que la silla, la mesa, la espada, la escudilla, son hitos y ejemplos en los que la belleza y la utilidad, el arte y la función, han ido de la mano y no a las manos.

El afrontar el diseño no hace nacer al artista, pero lo supone ya; no hará diseño quien no sea ya artista, aun cuando lo sea sin saberlo, que eso ya no nos ha de preocupar.

Lamentablemente, esta problematización del diseño no se da necesariamente y el objeto, arquitectura o producto urgido por la especulación o por la ignorancia nace monstruoso, talidomídico, falto de alguna de las dos exigencias esenciales en el momento de su creación. Y esto porque la misión del diseño es precisamente la integración armónica del objeto con su función, no la búsqueda del objeto bello. Y este es el verdadero problema, pues no es posible que algo que no sea práctico sea bello; un objeto no puede ser bello e inútil, y la utilidad por sí misma no supone ni crea belleza. Esta aparente exageración no quiere llevarnos a admitir que se pueda o deba arar con la Venus de Milo, sino que fuera del estricto campo de las artes todo lo que hace el hombre, si es inútil, es detestable, y si es bello, ya es útil, ya comienza a poder ser arte. Y entendemos por arte algo más amplio, naturalmente, que lo bello.

Loos pudo decir, en 1900, que cuando se crea un objeto según puntos de vista estéticos, este objeto es un ornamento por liso que esté, coincidiendo con Sullivan en que el ornamento es un lujo artificial, y estaba convencido de que un hombre aislado no está en condiciones de hallar formas de validez general, de que una forma así nace y se desarrolla lentamente en una cultura.

Pero estos presupuestos estéticos han cambiado y ya no se puede dejar a la lenta decantación artesanal la creación de las nuevas formas, que vienen urgidas a cada instante por el nuevo ritmo de la Historia. El riesgo de echar al mundo objetos monstruosos es preciso encararlo ya constantemente si no queremos llegar, por abandono, a una universal depravación del gusto.

Este es un peligro estético, cualitativo, que nace precisamente de la masificación, de lo cuantitativo. Un depravado objeto rocó en no podía modificar la sabiduría popular con que el campesino ves-

tía y ornamentaba su hogar; ahora, en un santiamén se prefabrica cualquier falso tipismo y por los medios de difusión de masas se crean nuevas necesidades sin conceder tiempo para aplicar el buen sentido, antes común. Ahora son miles los hogares rocó en un mundo espacial.

Se fabrican objetos, muebles, por miles. Al consumidor masivo se le sirven malas imitaciones de bellas creaciones artesanales, pues la industrialización ha precedido a la verdadera planificación, que hubiera debido llevar aparejado al buen diseño. Tales desmanes no se compensan con la erudita dedicación de unos pocos al cultivo del gusto depurado; éstos pronto se verían absorbidos por el mal gusto general, y hablo de buen o mal gusto no en términos de aristocrático refinamiento, sino en su sentido ético. Nadie puede sentirse ajeno, irresponsable, de lo que se hace o deja de hacerse; el castigo, a corto plazo, puede ser la vulgaridad o la monotonía.

Si, a pesar de todo, hay que seguir alimentando a esa voraz bestia que es la sociedad de consumo, si hay que aumentar sus falsas necesidades, démosle mejores alimentos y recordemos que no es misión nuestra dar a la época tanto una silla nueva o la silla más bella tanto como la mejor silla.

6 EL ARTE COMO PARAMETRO

Está en la conciencia general, al hablar de diseño, que los determinantes últimos del diseño arquitectónico o del diseño técnico deben ser ante todo, y lo son ya, parámetros físicos, constantes físicos determinables cuantitativamente, y que, por tanto, hablar de exigencias estéticas es, en la era tecnológica, un lujo superfluo, ocioso, innecesario y de intelectualizada elevación, que a lo único que lleva es a perder el tiempo. Que el arte, como el amor, es algo que se hace, pero de lo que no se habla.

Si se admite el sentido del humor como un parámetro más, necesario en las relaciones humanas y, por supuesto, en este seminario y en el diseño arquitectónico, creo que se va por un buen camino y que llegaremos a entendernos.

Se ha puesto de relieve la existencia en la construcción de varios parámetros que condicionan la forma final, lo que hasta hace poco todavía podía llamarse estilo arquitectónico, de los que se podía insistir provisionalmente en dos como los más decisivos: la iluminación y el grado de caldeamiento. Parámetros que a su vez se ven mutuamente implicados de tal manera que constituyen una función de dos variables en la que resulta antieconómico considerar independientemente, ignorar o minimizar alternativamente una u otra. Esto referido al diseño arquitectónico, pues es claro que tales parámetros no se dan, y sí otros, en el diseño del mueble, la cubertería, la cerámica o el embalaje.

De todos modos, es oportuno tomar como ejemplificador al diseño arquitectónico, puesto que la arquitectura es el componente externo que influye en la vida del hombre en mayor medida, y del primitivo agrupamiento familiar, tribal, aldeano, burgués, hemos pasado ya a una era, y sólo estamos en su comienzo, de clara masificación ciudadana y urbanística.

Oportunamente se ha planteado cómo la evolución de la construcción se vio siempre afectada también por otras variables: mé-

todos y materiales de construcción, por ejemplo. Visto así, sin embargo, materialmente medible en parámetros físicos, cabía también que el resultado final hubiera sido único y prefijable, cosa que no sucedió, pues se dieron otras constantes que siempre han acompañado al hombre en su quehacer histórico y que han condicionado su devenir, y que son sus cualidades psicofísicas, el juego de sus pasiones y comportamiento humano, sus deseos y repulsiones, siempre teñidos de irracionalidad, y que ni siquiera tras Freud, Jung ni Marcuse pueden reducirse a exactos parámetros medibles.

Pirandello pudo afirmar que las situaciones trágicas del hombre quedaban reducidas a menos de treinta, y que el autor no podía buscar situaciones nuevas para ser original, sino combinarlas sabiamente, "con arte".

Treinta situaciones trágicas del hombre o treinta parámetros tecnológicos, es lo mismo. La investigación en el diseño debe consistir, y lo consiste ya en algunos casos, en buscar y precisar la existencia de esas exigencias internas, constantes o parámetros, que no deben quedar desatendidas y cuya ignorancia vicia al objeto, útil, herramienta o arquitectura de que se trate.

La solución de una función de quince o veinte variables y treinta parámetros es preferible encomendarla a un ordenador electrónico y no a un arquitecto, a no ser que escriba ARQUITECTO con mayúsculas y se le equipare al Sumo Hacedor. Estos arquitectos, sin embargo, han existido cuando no se conocían los ordenadores y cuando los parámetros y las variables a considerar eran muchos menos. Brunelleschi o Miguel Angel resolvieron problemas constructivos muy complejos cuando el cálculo matemático estaba apenas desarrollado. Gaudí intuyó soluciones a problemas constructivos y de resistencia de materiales con el empleo de bóvedas parabólicas sin ayuda de ordenadores, que aún no existían, pero sería excesivo mirar las formas de Gaudí como una caprichosa elección estilística o artística.

Está claro que existe ya una complejidad en el diseño que excede la capacidad del hombre como individuo. Owens se lamenta que en el Reino Unido no se imparta a nivel de la enseñanza en la arquitectura una mayor preparación de gerencia de la empresa, puesto que ya no es posible que el arquitecto asuma él solo los conocimientos tecnológicos que son necesarios a la hora de proyectar. Esto pudiera extenderse a todos los países y a todos los campos del diseño. Si hay que encomendar esta labor de dirección, de decisión final en el diseño, es el arquitecto, tal como desde siempre vocacionalmente se le viene considerando, el técnico que puede reunir una preparación humanística total o más amplia en todo caso, pero ya no suficiente, y precisa la ayuda de ingenieros, calculistas, sociólogos, artistas, economistas, de los que debe ser además jefe de empresa, director.

7 INTEGRACION

Un intento de integración humanística de las técnicas, los oficios y las artes junto a la arquitectura fue el de la Bauhaus, por la que pasaron decisivamente Gropius y Mies van der Rohe, dos de los responsables del llamado estilo internacional; que la academia puede nacer incluso en aquellos centros animales del más puro y libre espíritu de vanguardia. Sus seguidores han hecho fórmula de

lo que nacía como problema o como solución particular. Ya se dijo que no es labor de un hombre encontrar soluciones de validez general, ni labor de un equipo tal vez. De ahí la invalidez de las soluciones revolucionarias del grupo de la Bauhaus cincuenta años después y la permanente validez de sus acertados planteamientos.

De aquí no va a salir una fórmula que evite la mala arquitectura o el mal diseño, pero sí una toma de conciencia colectiva que contribuya a crear en la sociedad una exigencia de buen diseño que le libre de ese conformismo bovino con la mediocridad. Si se quiere, considérese al arte como un parámetro más, pero ni por chiste ha de ignorarse como exigencia. Insisto en no confundir arte con ornamento. No se trata, como tampoco en la decoración, de añadir, de colgar un cuadro en una pared, sino de crear una pared para el cuadro, o mejor, una pared que no lo necesite, que se baste en su desnudez. Crear un ámbito para el hombre o una prolongación del hombre, ya se trate de diseño arquitectónico, diseño industrial o artesanía. No se ha de hablar de añadidura; en el diseño vale tanto lo que se pone como lo que se quita.

La escultura, pasando por las estilizaciones de Brancusi y Pevsner, ha llegado al vacío y al movimiento, ha pasado de ser frío objeto museal a viva participación en la vida del hombre. Esto no invalida los logros anteriores en relación a su tiempo ni la consideración debida como hitos alcanzados. Pero para el artista actual el arte no consiste en la búsqueda de la inaprehensible belleza de las cosas, sino en la vivificación de las cosas. Arte es "happening", obra abierta. No podemos seguir hablando con las mismas palabras y con los mismos esquemas mentales que nuestros abuelos, aunque se llamen Bernson.

La arquitectura es, pese a sus condicionamientos tecnológicos y diría que gracias a ellos, arte mayor, pues tiene el deber de ser arte de anticipación. Ahora vivimos en las casas de veinte años atrás, en las ciudades de hace doscientos años y en una sociedad que, pese a la revolución francesa, tiene mil años cuando menos. El mayor lastre de todo ello, hecho visible en las ciudades, es la arquitectura que nos acoge, nos persigue y nos condiciona. El arquitecto tiene que ser profeta si no quiere quedarse atrás, y, sin embargo, la sociedad no le permite que sea profético ni futurista y su conformismo es el resultado que habitamos. Otro tanto ocurre con el diseño, que se ve obligado a contemporizar con la moda, con el sentir general.

Es un problema de ética más que de estética. No se pueden fabricar casas en las que se viva haciendo abstracción del hombre que ha de habitarlas. Por esa deshumanización, a la hora del proyecto se deja abierta una vía a los excesos y depravaciones del hombre hecho masa, despersonalizado, fácil sujeto de los engaños de la propaganda. Los alfas, betas y gammas del mundo feliz serán pronto nuestros contemporáneos.

Estamos enumerando necesidades y estableciendo parámetros que son resultado de una sociedad de consumo, pero existe otra posibilidad crítica que puede descubrirnos que lo que estimamos como necesidades son lujos, y los tales parámetros, meros *ratios*, proporciones, resultantes de un único parámetro estimado: el económico. Podríamos volver ahora a las disputas del maquinismo y juzgar a las incómodas metrópolis como castigos nacidos del mal diseño y de la falta de anticipación y previsión del proyecto, que nos hace vivir ya en un infierno de aire acondicionado.