



EL CONTEXTO Y LAS OPORTUNIDADES DE LOS DISEÑADORES

O'DONOHUE, Andrés y SAMAR, Lidia

Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño
Universidad Nacional de Córdoba
e-mail: andres.odonohoe@unc.edu.ar -
lidia.samar@unc.edu.ar

EJE TEMÁTICO: CONTEXTO Y DISEÑO:
OPORTUNIDADES Y DESAFÍOS

PALABRAS CLAVE
CONTEXTO – DISEÑO - MAGISTRETTI

RESUMEN

Contemplando el contexto actual, y entendiendo al diseño industrial como una disciplina que posee la capacidad de generar respuestas a las demandas y necesidades de la sociedad a través de la creatividad, surgen ciertos interrogantes sobre el futuro de la profesión. Más allá de todo aquello relativo a lo funcional y estético de los objetos, comprender el contexto en el que está inmerso el propio diseñador, permite alcanzar nuevos horizontes en el proceso de concepción de los mismos.

La labor del diseñador siempre está condicionada por el contexto, y precisamente debe saber interpretarlo para

responder adecuadamente al mismo. Ese contexto va presentando cambios que a veces llegan a ser impredecibles.

Los avances científico- tecnológicos impactan tanto en los procesos de diseño como de producción, como asimismo las consecuencias económicas desfavorables que pueden originarse, por ejemplo, tanto en una guerra como en una pandemia. A ello se suman aspectos emocionales e intangibles que dependen de fenómenos culturales, del efecto que causan las innovaciones en los modos de vida y las nuevas necesidades que van surgiendo, generando nuevos desafíos y nuevas oportunidades tanto para diseñadores como para empresarios.

Tomar como eje el caso de Vico Magistretti, para ejemplificar esto en el campo del equipamiento, significa reconocer el valor de comprender el contexto en cual se desempeñó y cómo fue formulando sus diseños, acorde a las oportunidades que los cambios culturales, sociales y tecnológicos le fueron brindando.

Magistretti, además de reinterpretar la historia de los objetos y asimilar el valor de la preexistencia de estos, fue capaz de desarrollar productos diversos para cada momento del contexto particular en el que trabajó durante su larga carrera. Comenzando con las viviendas populares, reelaborando objetos simples de tradición anónima y no viciados del estilismo de posguerra, hasta llegar a productos cargados de aspectos culturales en la década del 60. Es así es que, en cada uno de sus objetos, se logra vislumbrar el momento para el cual fue desarrollado y sin embargo esto no los transformó en una expresión de la moda, sino que les imprimió valores que los convirtieron en clásicos del diseño italiano.



Y esta mirada sobre el valor del contexto en el diseño no estaría completa si no nos posicionamos en nuestra propia realidad. Por ello referenciaremos a Francisco Gómez Paz que nos demuestra cómo se puede diseñar para producir tanto en nuestro país como en Italia.

INTRODUCCIÓN

Contemplando el contexto actual, y entendiendo al diseño industrial como una disciplina que posee la capacidad de generar respuestas a las demandas y necesidades de la sociedad a través de la creatividad, surgen ciertos interrogantes sobre el futuro de la profesión. Más allá de todo aquello relativo a lo funcional y estético de los objetos, comprender el contexto en el que está inmerso el propio diseñador, permite alcanzar nuevos horizontes en el proceso de concepción de los mismos.

DESARROLLO

La labor del diseñador siempre está condicionada por el contexto, y precisamente debe saber interpretarlo para responder adecuadamente al mismo. Ese contexto va presentando cambios que a veces llegan a ser impredecibles. Los avances científico- tecnológicos impactan tanto en los procesos de diseño como de producción, como asimismo las consecuencias económicas desfavorables que pueden originarse, por ejemplo, tanto en una guerra como en una pandemia. A ello se suman aspectos emocionales e intangibles que dependen de fenómenos culturales, del efecto que causan las innovaciones en los modos de vida y las nuevas necesidades que van surgiendo, generando nuevos desafíos y

nuevas oportunidades tanto para diseñadores como para empresarios.

¿Por qué tomar como ejemplo el caso Magistretti?

Vico Magistretti, fue un diseñador reconocido en Italia y a nivel mundial, que comenzó su actividad profesional a finales de 1940 siendo arquitecto, y desarrollándose de forma paralela como diseñador. Los motivos para abordar su labor como un referente ineludible son amplios, ya que ha sido un diseñador siempre atento a la necesaria innovación que demandaban los cambios culturales en los distintos contextos históricos en los que actuó.

Magistretti tuvo una demostrada capacidad para resolver sus productos considerando la aparición de nuevos materiales, las exigencias tipológicas, los horizontes de las expectativas sociales, y sobre todo porque a lo largo de su carrera como diseñador su proceso de trabajo se sustenta en los factores culturales, los comportamientos sociales y los recursos tecnológicos. Ello determina que no sea un diseñador con un estilo único replicado a lo largo de una carrera sino como un profesional pragmático que logra asimilar las oportunidades y condicionantes que le imponen tanto el escenario histórico como las demandas de la sociedad para la cual trabaja.

Comprender las variables del contexto donde desarrollaba sus productos, el momento histórico mundial, y los cambios culturales, fue la clave de su labor haya tenido tanta trascendencia.

Es por esto que, haciendo un breve recorrido por algunos de sus productos, intentaremos demostrar con ejemplos los conceptos planteados.



Para la década del cincuenta, Magistretti ya había participado en varias muestras con productos como sus mesitas de madera superpuestas, las cuales en 1954 fueron distinguidas con el Compasso d'Oro. En esta etapa, pone un gran énfasis en el racionalismo y se centra en diseñar productos simples y aligerados, bajo su tendencia de reelaborar objetos existentes de tradición anónima y de gran simpleza.

Durante los primeros años de la década del 50, gracias al desarrollo industrial del país, cada vez más campos de producción se abrieron como nuevas oportunidades para los diseñadores. La labor de los mismos continuó enfocándose en una fórmula muy homogénea, el objeto de diseño apuntaba a la creación de un producto donde la forma se adecuara a su funcionalidad, y además, era competencia del diseñador distinguir entre las necesidades reales del consumidor y las creadas artificialmente por el mercado. El diseño italiano, a diferencia del norteamericano, era una síntesis de producción y cultura. Mientras que en Estados Unidos el diseño representa los resultados de un sistema en el cual las condiciones económicas y productivas han llevado a mejoras en las prestaciones de los productos y a promover el consumo mediante una estética particular, en Italia, el diseñador se transformó en un elemento que poseía la capacidad de sugerir tendencias de desarrollo e influir en ellas.

En 1959 Magistretti proyecta y diseña Carimate, una silla pensada para equipar un restaurante. (Imagen 1)
La silla Carimate retoma formas de la tradición rústica y campesina, y se fabricó en materiales naturales como la madera y la paja trabajada como tejido; en este caso, se logra

divisar la influencia del diseño escandinavo, muy difundido en Italia por aquellos años. Antes que la abstracción formal del racionalismo, su atención se dirige a aquellos objetos tradicionales que debido a su simplificación funcional están cercanos al mueble moderno y son adaptables a los interiores modernos, a la vez que por su simplicidad de diseño aparecen no viciados por tentaciones estilísticas.

Los objetos diseñados por Magistretti desde los años cuarenta, como manifiesta Pasca (1991), poseen un espíritu de sencillez y funcionalismo, típico de los interiores nórdicos, pero con la silla Carimate da un paso hacia la modernización con el barnizado rojo de la estructura, imprimiéndole un sello que la aleja de las expresiones tradicionales y que es un ejemplo del proceso que los diseñadores comienzan a realizar en Italia en aquel momento. Aquí podemos comenzar a notar los primeros indicios de los cambios culturales aplicados a los objetos que luego aparecerían en la década del 60.

En los años sesenta la revolución cultural se transfirió ineludiblemente a los objetos de diseño. En el caso particular del campo del equipamiento el impacto producido fue posibilitado por la aparición y aplicación de nuevos materiales y de nuevas técnicas de producción, y muchas formas clásicas que siempre habían estado asociadas con objetos determinados, fueron reemplazadas por innovaciones tipológicas que además rompieron con los modos de uso tradicionales.

El efecto más notorio, los provocaron los materiales plásticos, especialmente los termopolímeros. Su utilización tuvo pronta expansión, gracias a las contribuciones de los principales productores. Hubo diversos estudios e investigaciones sobre

las nuevas posibilidades que ofrecían los plásticos a través del rediseño de objetos convencionales y la elaboración de nuevas formas basadas en las propiedades específicas de los nuevos materiales. Hasta ese momento, el plástico era un material utilizado en productos baratos y hasta descartables. La intervención del diseño industrial permitió transformar esta situación, y los plásticos pasaron a ser apreciados por sus cualidades: bajo costo de fabricación, ductilidad, resistencia, ligereza y amplia variedad de colores, entre otras. Se aplicaron de inmediato y con éxito, a la industria del mobiliario. A partir de las nuevas oportunidades, objetos que se consideraban inmutables, adquirirían formas y significados completamente nuevos, como las sillas. Durante esta década, se exploraron nuevas formas, colores y acabados, basados en las posibilidades que brindaban los materiales, y oponiéndose al racionalismo a ultranza, como parte de los fuertes cuestionamientos que en esa década se le hizo al diseño moderno, producto de la disrupción denominada como contracultura que revolucionó las normas sociales impuestas por la modernidad.

En 1968, el fabricante Artemide presenta la silla Selene, (Imagen 2) diseñada por Magistretti, una silla estampada en una única pieza de resina reforzada.

En este caso, Magistretti no enfoca su interés en diseñar una escultura plástica que además sea útil para sentarse, como por ejemplo lo hizo Verner Panton, con su silla cantiléver. Diseña una silla, objeto reconocible y familiar para el interiorismo, una intención casi siempre evidente en sus proyectos. Los primeros muebles fabricados bajo el proceso de estampado de aquellos años, como la silla Selene, son un claro ejemplo de la

importancia que le otorga a la producción para la definición de una nueva parte del proyecto que le es confiada a la máquina. De la misma, salen elementos de forma pura y esencial.

La silla Selene, proyectada para Artemide, sobre la base innovadora de un material plástico para su producción industrial, consolida en los años sesenta la fama de Magistretti. En efecto, la silla aparece como el resultado de la capacidad de conjugar el proyecto con la fabricación y con un sesgo marcado de ruptura con los productos racionales. La pata con sección en forma de “S” constituye el elemento identitario de esta silla, y que a la vez le otorga la posibilidad de aumentar su resistencia a través de la forma, que en otros casos se obtenía con la adopción de gruesos espesores o la combinación con otros materiales. Dicha resolución permite, además, que la silla pueda realizarse en un bloque único de material y le otorga la condición de apilable, por lo que, a pesar del uso de un material sintético de expresión innovadora, resulta ser un aceptable objeto de interiorismo ya que no pierde sus principales rasgos de tipicidad. Proyectos como la lámpara Eclisse y la silla Selene irrumpen en el mercado internacional, como propuestas innovadoras de masiva aceptación.

La lámpara Eclisse (Imagen 3) es diseñada en 1965. Como en muchos de sus objetos, Magistretti se inspira en conceptos elementales, y en este caso aplica el funcionamiento de las linternas ciegas, para que el usuario pueda regular la luz. Es un objeto pequeño, icónico y esencial en el que la geometrización de su forma, y el protagonismo de los colores, constituyen el acento de su expresividad, y ubican al objeto en su época cultural. Se compone de 3 semiesferas, una de ellas actúa como base y las otras dos superpuestas conforman el



cuerpo. La semiesfera interior, gira sobre un eje, permitiendo la regulación del flujo de luz acorde a su ángulo de apertura mediante una impecable resolución técnica. Este es otro ejemplo, donde Magistretti evidencia su dominio para crear objetos simples y atractivos.

Luego de los años del milagro económico, la nueva cultura de los años setenta, otorga al diseño como manifiestan Albera y Monti *el papel de mediador entre la cultura heterogénea del consumo y la cultura pragmática de la fabricación* (1989:32)

La década del setenta fue un período muy difícil para el diseño italiano, su papel se vio desgastado por las continuas debacles económicas (año 1973 crisis del petróleo; año 1975 depresión económica) y las pérdidas de poder adquisitivo de los clientes. La pausa productiva otorgó una oportunidad para reflexionar y examinar las experiencias pasadas y las nuevas investigaciones. El diseñador comienza a formar parte y a tener mayor relevancia en todas las etapas del proceso, incluso la producción y la comercialización. A partir de ello, el diseño italiano se posiciona internacionalmente. A pesar de la crisis, el campo del equipamiento, especialmente en el área de los objetos domésticos, siguió presente en el mercado con el lanzamiento de productos interesantes. Dentro de este contexto, Albera y Monti reconocen que *Vico Magistretti fue uno de los que crearon con su cualidad de invención y la elegancia de las soluciones estéticas, una cultura del diseño auténticamente nueva para la vivienda* (1989:34).

La estantería Nuvola Rossa (Imagen 4) fue diseñada en el año 1977 para la empresa Cassina, y se basó en un concepto

meramente sencillo de colocar tablas sobre los travesaños de una estructura tipo escalera estilizadas.

La lámpara Atollo (Imagen 5), diseñada en 1977 es, quizás, la luminaria más famosa y significativa de Magistretti y retoma la actitud del proyecto respecto a ese tipo de objetos. Podemos definir su caracterización, en dos elementos principales: la composición a partir de figuras geométricas puras y simples, que en una perfecta y equilibrada proporción del conjunto parecen trasladar a la memoria en una pequeña escultura abstracta, y al mismo tiempo, el juego de la luz, que escondida bajo el casquillo principal, lo deja externamente en plena sombra, mientras ilumina con vehemencia su interior y la parte superior cónica de la base, de la que emerge un cilindro vertical. La unión entre el elemento estructural y el casquillo superior es muy sutil, de modo que éste aparece casi como suspendido. Ésta es la cualidad de gran parte de las luminarias de Magistretti, donde en la elegancia de las proporciones y la utilización de formas moderadas, radica su aceptación para ser usada en ambientes hogareños.

A partir de los años 80, van sucediéndose estrepitosamente las tendencias culturales más variadas. Muchos objetos dejan de ser producto del compromiso profesional y se convierten en una suerte de esculturas que desafían el necesario equilibrio entre función, forma y recursos tecnológicos.

Esta década consituye el momento donde aparecen productos provocadores donde las formas se liberan de la lógica del diseño moderno, cuestionándolo, y se convierten en osados símbolos de una posmodernidad llevada al extremo como los que hace el grupo Memphis con Ettore Sottsass a la cabeza.



Se sienta como norma que los objetos deben ser divertidos y hasta absurdos y complejos y el diseño se centra fundamentalmente en el mensaje que con esas formas busca transmitir.

En una interpretación magistral de esa tendencia pero profundamente consustanciado con su compromiso ético como diseñador es que Magistretti diseña en 1986 la mesa Vidun (Imagen 6) cuyo nombre en milanés significa “Gran tornillo” en directa alusión al componente principal del producto y que realizado en madera de haya con versiones en diversos colores logra un interesante contraste con el tablero resuelto con una superficie de cristal.

CONCLUSIONES

Haber tomado como eje el caso de Vico Magistretti, nos ha permitido demostrar la importancia que tiene en la labor de un diseñador comprender el contexto en cual se desempeña y a partir de allí encontrar las oportunidades para actuar. Magistretti fue formulando sus diseños, acorde a las oportunidades que los cambios culturales, sociales y tecnológicos le fueron brindando. Y esta mirada sobre el valor del contexto en el diseño no estaría completa si no nos posicionamos en nuestra propia realidad. Nuestro país tiene numerosas Pymes dedicadas a la producción industrial de mobiliario las que fundamentalmente se concentran en las provincias de Buenos Aires, Córdoba y Santa Fe. Pero resulta interesante también mencionar emprendimientos como los del equipo Designo Patagonia a cargo de los DI Manuel Rapoport y Martín Sabattini que desde Bariloche han instalado su propio

estudio-taller y diseñan y producen equipamiento en pequeñas series para uso doméstico y para hoteles de la región con procesos manufacturados que se destacan por el protagonismo de la materia prima y la búsqueda de un diseño de carácter regional.

Y por último un ejemplo: la silla Eutopía, que recientemente posicionó a la Argentina en las primeras planas del mundo del diseño de la mano del Di Francisco Gómez Paz recibiendo el Premio Compasso d’Oro. Nacido en Salta y formado en la Universidad Nacional de Córdoba, se radicó en Italia y realizó estudios de posgrado en la Domus Academy y se convirtió en uno de los grandes referentes del diseño de mobiliario y luminarias de las principales empresas de ese país. Hace un tiempo decidió regresar a su Salta natal. Así en una región alejada del mundo industrial quiso posicionar a su terruño como un sitio posible para aplicar parte de las ventajas de la llamada Industria 4.0 en la creación y producción de mobiliario con una combinación de la “cultura Maker” y a la que Gómez Paz refiere como “artesanía digital”. De este modo, produciéndola él mismo sin la intermediación fabril, con la liviana y resistente madera Pawlonia o “Kiri” y utilizando la tecnología de control numérico e impresión 3D, acepta los desafíos de un contexto en cierto modo adverso y convierte en posible lo inalcanzable. hace pocos años atrás. Todo ello gracias a los recursos tecnológicos y las ventajas materiales de una especie vegetal de origen asiático, pero con desarrollo en forestaciones en el norte del país. No caben dudas que los buenos diseñadores son aquellos que saben posicionarse en su contexto y que las debilidades detectadas constituyen sus mejores oportunidades.



SILLA CARIMATE – (1959) (Imagen 1)



LAMPARA ECLISSE (1965) (Imagen 3)



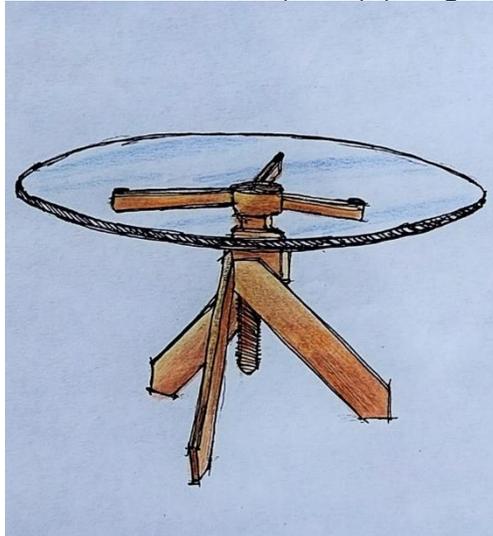
SILLA SELENE – (1968) (Imagen 2)



ESTANTERÍA NUVOLA ROSSA (1977) (Imagen 4)



LAMPARA ATOLLO (1977) (Imagen 5)



MESA VIDUN (1986) (Imagen 6)

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Albera, G. y Monti, N. (1989): El diseño italiano. Barcelona:
Editorial Gustavo Gili
Pasca, V. (1991): Vico Magistretti Diseñador. Barcelona:
Editorial Gustavo Gili

Los dibujos fueron realizados por Diego Uraín.