



Belleza, Forma y Función en la obra de Ronan y Erwan Bouroullec

TESIS DOCTORAL
Roberto Campos Gómez

Director:
Prof. Dr. Pablo López Raso

Universidad Francisco de Vitoria

Madrid, 2017

Quisiera dedicar el presente trabajo y publicación a mi familia, por su impagable apoyo en todo momento. A mis hijos Sonsoles y Roberto y a mi mujer Sonsoles por su continuo ánimo, paciencia, acompañamiento y amor.

Agradezco profundamente a mi Director de tesis Prof. Dr. Pablo López Raso sus sabios consejos e inagotable paciencia que sin duda han sido imprescindibles para conducir el presente proyecto a buen puerto y a la Universidad Francisco de Vitoria por su cálida acogida y continuo apoyo. Quisiera agradecer especialmente el apoyo prestado por Montserrat Álvarez del Estudio Bouroullec y a los autores Ronan y Erwan Bouroullec por su generosidad al permitirme el acceso a su estudio y archivo y concederme la entrevista que es fundamento del presente estudio.

ÍNDICE

Introducción	9
1. Justificación de la necesidad y valor de la tesis propuesta. Definición del problema.....	9
2. Planteamiento de la hipótesis y otras cuestiones.....	12
3. Descripción del método e itinerario de la investigación.....	21
4. Justificación de las fuentes.....	27
5. Estado de la cuestión.....	31

CAPÍTULO I

Fundamentos antropológicos, estética y definición del diseño	35
1.1 El hombre y las cosas.....	36
1.2 Belleza, Forma y Función.....	69
1.3 Arte, Diseño y otras fronteras.....	101
1.4 Definición/Definiciones de diseño.....	129

CAPÍTULO II

Cuestiones Históricas. Revoluciones y Paradigmas	149
2.1 Hacia la configuración de una disciplina 1851-1900.....	153
2.1.1 La Forma sigue a la técnica.....	156
2.1.2 Humanismo y Diseño; La guerra a la máquina.....	159
2.2 Génesis y Síntesis de la modernidad 1900-1945.....	166
2.2.1 <i>A cada época su arte, a cada arte su libertad: Viena 1900</i>	167
2.2.2 El triunfo de la forma.....	172
2.2.3 El diseño industrial. Racionalización y comercio.....	180
2.2.3 La forma y el volumen. La forma sigue a la moda.....	185
2.2.4 Arte, Diseño e ideología.....	191
2.2.5 Diseñar el futuro. Pedagogía y vanguardia.....	197
2.2.6 La función sigue a la forma. <i>Lo feo no se vende</i>	206
2.3 Organicismo e irrigación. Diseño y sociedad 1945-1980.....	211
2.3.1 Racionalismo Francés.....	213
2.3.2 Artesanía, Diseño y sentido común; Aalto y Escandinavia.....	216
2.3.3 Diseño y sociedad. Organicismo USA.....	223

2.3.4 Good y Bel Design.....	230
2.3.5 Diseño y Pop. El fin de una era.....	236
2.3.4 El desencanto. Diseño radical y antidiseño.....	239

CAPÍTULO III

Panorama del diseño industrial contemporáneo.....	247
3.1 Diseño y posmodernidad: el ocaso de la norma.....	251
3.2 Arad y Starck. Juego y diseño.....	255
3.3 El final del espectáculo. Diseño y silencio.....	258
3.4 Jasper Morrison. La vuelta a la razón.....	262
3.5 El diseño en el siglo XXI. Hacia un eclecticismo sosegado.....	269

CAPÍTULO IV

Ronan y Erwan Bouroullec como nuevo paradigma en el diseño de producto.....	277
4.1 El zorro y el puercoespín.....	279
4.2 <i>Universo Bouroullec</i>	290
4.3 El Método Bouroullec.....	333
4.4 El dibujo en la obra de Ronan y Erwan Bouroullec.....	351
4.4.1 Bocetos y detalles constructivos. Tentativas.....	372
4.4.2 Elementos figurativos. Representación y contexto.....	370
4.4.3 Formas abstractas y generativas.....	372
4.5 Claves para un nuevo paradigma.....	377
4.5.1 La naturaleza artificial.....	387
4.5.2 Configuraciones modulares y sistémicas.....	400
4.5.3 El refugio y la metarquitectura: significación y entorno.....	411
4.5.4 Poética y objeto. Objeto y desafío.....	425
4.5.5 Los límites del arquetipo.....	435
4.5.6 Vocación hermenéutica. Pedagogía y hecho comunicativo.....	443
Conclusiones y Prospectiva.....	455
1-Recapitulación de la conclusiones en contraste con las hipótesis.....	455
2-Prospectiva abierta con la investigación.....	472

Bibliografía.....	477
Bibliografía.....	477
Artículos en revistas y congresos.....	486
Otros recursos on-line.....	492
Videos. Conferencias y entrevistas de Ronan y Erwan Bouroullec.....	493

Anexos

-Anexo 1. Transcripción de la entrevista realizada por el autor a Ronan y Erwan Bouroullec en su estudio de París, junio de 2016.....	1
-Anexo 2. Transcripción de la entrevista realizada por el autor a Didier Krzentowski, director de la galería Kreo de París y Londres, octubre 2016.....	25
-Anexo 3. Transcripción de la entrevista realizada por el autor a Eugenio Perazza, presidente de la editora Magis de Milán, octubre 2016.....	27
-Anexo 4. Catalogación de obra de Ronan y Erwan Bouroullec. Proyectos y publicaciones. 1997-2016.....	29
-Anexo 5. Catalogación de exposiciones, premios, adquisiciones y ediciones: 1997-2016.....	63

Anexos: Imágenes y vídeo. (DVD)

-Anexo 6. Índice de imágenes citadas en la tesis.	
-Anexo 7. Catalogación gráfica de la obra de Ronan y Erwan Bouroullec: 1997-2016.	
-Anexo 8. Catalogación gráfica de exposiciones e instalaciones de Ronan y Erwan Bouroullec: 1997-2016.	
-Anexo 9. Video de la entrevista realizada por el autor con Ronan y Erwan Bouroullec en su estudio de París, 27 de junio de 2016. Duración: 1:49:58.	

Contenido DVD

-Tesis, <i>Belleza Forma y Función en la obra de Ronan y Erwan Bouroullec.</i>	
-Anexos 1-9.	

INTRODUCCIÓN

“Crear un objeto es como meditar”

Ronan Bouroullec

1. Justificación de la necesidad y valor de la tesis propuesta. Definición del problema.

Los objetos que nos rodean conforman cada vez más nuestra manera de ser y de estar y su función es hacernos la vida más fácil, pero además de esta primera misión, les pedimos que nos la hagan también más bella, es decir que, en mayor o menor medida, nos satisfagan estéticamente, y creen un entorno de experiencia agradable. Decenas de objetos crean ese ámbito, ese *donde* realizamos nuestras acciones cotidianas.

Con estos objetos establecemos un mayor o menor vínculo emocional, que puede derivar de su aspecto o de su mejor o peor desempeño de la función asignada, y nos acompañan desde un corto periodo de tiempo a toda una vida. El hombre produce objetos que necesita y objetos con los que entabla relaciones afectivas y esta relación condiciona, de una manera a veces inconsciente, la vida de las personas. El buen diseño se ocupa de proporcionarnos el componente emocional o afectivo que completa la estricta función de uso de los objetos que nos rodean. En palabras del diseñador y teórico del diseño, el italiano Andrea Branzi:

“Quizá podríamos decir que si la historia oficial de los países está hecha de batallas y de monumentos, la historia privada de los seres humanos está hecha de pequeñas cosas (aparentemente) superfluas, que crean paisajes transitorios no pertenecientes a la literatura o al arte sino a una declinación *menor* capaz de dar testimonio de la búsqueda humana de combinaciones posibles entre la vida cotidiana y los grandes teoremas sociales”¹

La presente tesis tiene como objeto profundizar en la obra de Ronan y Erwan Bouroullec (Quimper, Francia, 1971 y 1976) para proponerlos como un nuevo paradigma en el ámbito del diseño industrial de los últimos veinte años. La obra de los Bouroullec, no es en absoluto rupturista, sino que decanta de manera sutil, la desradicalización del diseño que ya se intuía en la última década del siglo XX y plantea una nueva visión, desde posiciones que equilibran forma y función en la concepción de los objetos. Desde finales del

¹ BRANZI, A. (*Los objetos no son objetos*) AA.VV. *Capire il Design*, Ed. Giunti, Florencia, 2008, págs. 10-11.

siglo XX, propician un tipo de proyectos que prefiguran y acabarán siendo acordes con la escena actual de diseño de producto.

La hipótesis que presentamos tiene relación con las fundamentadas opiniones de numerosos críticos, que destacan que pese a su juventud, se han convertido en los diseñadores más reputados y solicitados de la actualidad. Entre ellos, Julio Cappellini² diseñador y director artístico de la firma Italiana Cappellini, que fue uno de los primeros en darse cuenta del potencial de los hermanos Bouroullec, recuerda:

“Conocí a Ronan en enero de 1998 (...) me fascinó inmediatamente. En los últimos años he encontrado una dificultad creciente para descubrir diseños que realmente me emocionaran desde el primer instante, pero en este caso particular –desintegrated Kitchen- (Fig I.1) me fascinó con la ligereza la poética de su lenguaje. Inmediatamente quise conocer a su autor.

...La constante búsqueda de la mayor expresividad posible en un proyecto, sin dar nada por hecho, y un profundo deseo de autocrítica, están en las raíces de su enorme maestría y personalidad dentro del actual panorama del diseño contemporáneo, en el que todo es bastante a menudo, demasiado simple, demasiado previsible.

...A mi edad he aprendido dos cosas muy importantes en mis proyectos con Ronan y Erwan Bouroullec: la humildad y el placer del trabajo, y sobre todo el deseo de seguir comunicando a la gente nuevos sueños: sueños que los Bouroullec convierten en objetos de uso cotidiano, para ayudar a la gente a pasar su tiempo de la manera más agradable posible” Giulio Cappellini³

Por otro lado Alice Rawsthorn, reconocida crítica de diseño de The New York Times, y directora del Design Museum de Londres de 2001 a 2006 recuerda:

“La primera vez que coincidí con Jasper Morrison y Marc Newson, a una edad similar era evidente que tenían todas esas cualidades, dejándome con la impresión de que iban a colmar todo su potencial y ambición. Y, dejando a un lado las diferencias, sentí exactamente lo mismo con el tímido, y joven susurrante francés. Parecía tan fuerte, decidido y al control de la situación. Al día siguiente vi dos cerámicas *Torique* (Fig I.2) que los hermanos habían hecho en Vallauris en *Colette* y las compré.

² Giulio Cappellini is a Milanese architect who has been working since 1979 with an energetic spirit and refreshing goals. Through the years his work transformed into that of a designer's, offering a personal approach to contemporary design. He has successfully established both his brand and his name and has worked as the art director for other key design brands. His most important project, the “company”, transformed Cappellini into one of the biggest trend-setters worldwide. His lectures at the Milan Architecture University always generate great interest from Montreal to Valencia.”
<http://www.cappellini.it/en/designer/giulio-cappellini> (última consulta: 14 de octubre de 2016).

³AA.VV. *Ronan and Erwan Bouroullec*, Ed. Phaidon, Londres, 2003, pág.13

Sus siguientes proyectos fueron igual de irresistibles, y cuando me convertí en la directora del Design Museum de Londres al año siguiente, los Bouroullecs estaban en una muy corta lista de diseñadores contemporáneos, de los que yo creía que debían ser presentados al gran público mediante una exposición allí.”⁴

La obra de los hermanos Bouroullec se ha desarrollado dentro del campo del diseño de producto en la sociedad postindustrial que como disciplina se ocupa de idear y conformar los objetos con los que convivimos. Así, en la presente tesis nos centraremos en la denominación y disciplina de diseño en cuanto afecta al diseño industrial –mobiliario o producto- al ser la rama en la que se ha producido principalmente el trabajo de los hermanos Bouroullec, y que será objeto de la misma. Ciertamente, en algunos periodos especialmente, y para mejor ilustrar la evolución del sentido del término y su relación con el trabajo de Ronan y Erwan, nos referiremos tangencialmente al diseño gráfico, arquitectónico o de moda, para poner en contexto formal y estético el trabajo de nuestros autores. Ciertamente, algunos de estos periodos no son fácilmente comprensibles si no son observados de manera global, hablando de todas las ramas del diseño, y en algunos no lo son en absoluto sin hacerlo vinculándolos, por ejemplo al arte de su tiempo.

Las tendencias en boga en cada momento irrigan en cierto modo el gusto dominante en cuanto a color, textura, materiales, formas, y si bien no hay periodo uniforme o de pensamiento estético único, sí podremos hablar, en la mayoría de los casos, de contexto estilístico en el cual se encauzan gusto, modas y tendencias. El trabajo de Ronan y Erwan Bouroullec, ha sido capaz de crear tendencia en el mundo del diseño, y sobre todo evolucionar desde los rescoldos estéticos que supusieron el final de la postmodernidad y el replanteamiento de lo que habrían de ser los nuevos objetos. Como todo creador cuyo trabajo brilla con luz propia por su originalidad, han contribuido a conformar la estética del diseño de las dos primeras décadas del siglo XXI.

En el sobresaturado paisaje del diseño de objetos contemporáneo, no cabe duda de que el hecho de que un objeto llame nuestra atención, sobresaliendo de los demás, e indicando bien sea, por su forma, color, estructura, material, o casi siempre por una equilibrada suma de todas ellas, su singularidad, obedece al talento del diseñador y a su capa-

⁴ BOUROULLEC, R. & E. “Bivouac” Ed. Centre Pompidou, Metz, 2012, pág. 31-32

cidad para equilibrar forma, belleza y función. Terence Conran define en los siguientes términos su visión del buen diseño:

“¿Qué es el buen diseño? Ésta es una pregunta que se formula a menudo, pero que raras veces se responde satisfactoriamente. La respuesta es que es algo inmediatamente visible: algo que no se ha diseñado de manera inteligente no va a funcionar correctamente. Será incómodo de usar. Estará mal hecho, tendrá un aspecto deprimente y un valor pobre en el mercado. Es más, si no le proporciona placer al consumidor, es un mal diseño. Se tiene que ser estúpido para querer un mal diseño. El buen diseño en realidad es hacer visible la inteligencia.”⁵

Tradicionalmente, el diseño industrial ha manejado dos vertientes posibles: forma y función y ambas han constituido las dos variables en las que se ha buscado un equilibrio a través de los diferentes periodos de la historia del diseño. La obra de Ronan y Erwan ha logrado de manera brillante conciliar y equilibrar ambos condicionantes, de tal forma que sus diseños cumplen siempre la función principal para la que se han concebido, pero nos proponen además un diálogo que no olvida lo emocional.

Motivo central de la elección del análisis de la obra de los hermanos Bouroullec como objeto de la presente tesis doctoral, será que a pesar de la trascendencia de su trabajo en el panorama del diseño contemporáneo –premios, repercusión en prensa, encargos de las principales productoras de diseño del mundo, etc.- no existe hasta el momento una bibliografía que analice de manera sistemática y fundamentada el trabajo de los hermanos Bouroullec y que lo sitúe en contexto con cierta profundidad. Sí existen diversas publicaciones de prestigiosas editoriales especializadas en diseño y de lujosa factura, pero con muy escasos textos de fondo que analicen el trabajo de estos autores, tratándose básicamente de libros cuyo fin es la mera exhibición de la obra.

2. Planteamiento de la hipótesis y otras cuestiones.

Los hermanos Bouroullec se han convertido en un periodo relativamente corto de tiempo en uno de los estudios de referencia en el mundo del diseño industrial y de mobiliario. En este tiempo han recibido encargos y han realizado colaboraciones con las principales productoras y editoras del mundo del diseño, así como han desarrollado un traba-

⁵ CONRAN, T. BAYLEY, S. *Design: la inteligencia hecha materia*, Ed. Blume, Barcelona, 2007, pág. 10.

jo más *silencioso* de ediciones de series limitadas de objetos de diseño u objetos únicos, sin abandonar nunca, el dibujo como herramienta de ideación previa de los diseños y a veces como obra autónoma *metartística* que adquiere en ciertos periodos el calado de obra artística de gran peso.

Veremos que los antecedentes estéticos y metodológicos del diseño de nuestros autores, son los diseñadores de corte discreto⁶ -del ámbito anglosajón principalmente- que superan los excesos formales del diseño de los años 80, que por otro lado hereda las excéntricas de los años setenta y sobre todo del Grupo de Memphis milanés, en plena postmodernidad.

En este contexto surge la obra de Jasper Morrison, Tom Dixon, Marc Newson, éste sobre todo en sus primeros años, y otros que consiguen en cierto modo pasar página sobre aquello que se dio en llamar el diseño divertido, provocativo o *diseño espectáculo*, etc. de los Ron Arad y Philippe Starck -algo más tarde Karim Rashid- como principales figuras del diseño de los años ochenta. Periodo éste en el que la forma no suele seguir a la función, sino que, muy al contrario, los objetos se conforman como elementos de volumen -con una mentalidad casi escultórica- y que en bastantes ocasiones se alejan claramente de una función clara y fiable. Esta tendencia, si bien en el siglo XXI no ha desaparecido completamente, pues veremos algunos ejemplos contemporáneos de estos planteamientos, ha pasado en cierto modo a un segundo plano. La visión de D'Alfonso, sobre el diseño francés de aquel momento define claramente cuáles fueron sus pretensiones:

“Amparados por la protección de la impactante visión introducida por el diseño radical, colorido, romántico y exasperado, y de la ruptura promovida respecto al funcionalismo riguroso, los nuevos diseñadores franceses han inventado una serie de objetos pensados para una sociedad tardoindustrial, para una persona “post-de-masas”, como la ha definido Mendini, y para un consumismo de clan refinado.”⁷

⁶ Utilizamos aquí el término en el sentido en el que lo hace Renato de Fusco hablando de lo discreto referido al objeto de diseño: “En cuanto a la morfología, señalemos que los primeros automóviles, trenes y aviones se caracterizaban por la discreción porque sus partes estaban claramente diferenciadas y a veces eran indicativas de su propia función. (...) A la inversa, los mismos productos de fabricación más reciente, empezando por la técnica y por la moda del aerodinamismo, se caracterizan por la continuidad: sus partes tienden a estar diferenciadas y a conformar incluso una unidad” DE FUSCO, R. *El placer del arte*, Ed. GG, Barcelona, 2004, pág.164.

⁷ D'ALFONSO, M. *El diseño francés*, en VV.AA. *Capire il Design*, Ed. Giunti, Florencia, 2008, pág. 244.

Los objetos de los Bouroullec plantean una función clara -preeminente-, pero sin abandonar el componente emocional, simbólico, cromático, material, y demás aspectos, como sí sucederá en diseñadores que defienden posturas ultrafuncionalistas para los cuales el objeto ha de cumplir *fríamente* su función, por encima de cualquier otro condicionante y la forma se convierte en un puro soporte inevitable. Es decir, son objetos estéticamente complejos, pero no olvidan en ningún momento su condición de diseño y no de arte (este y las fronteras entre ambos, será un tema medular en este estudio).

La obra de los Bouroullec plantea las bases de lo que el diseño es en este momento y muy probablemente será en los próximos años, desde una posición técnica -estudio y desarrollo de nuevos materiales- emocional -teniendo en cuenta la aproximación empática a los productos del usuario final- cromática y formal -desde el estudio previo de la forma y el color de los objetos en su obra dibujística, como herramienta del proceso proyectual-.

En este sentido, han creado como autores corriente estética, en muy pocos años, como decíamos actuando como decantadores o catalizadores de un cierto planteamiento en el mundo del diseño que ya se intuía en algunos autores a finales de los años noventa, y sentando las bases de lo que el diseño⁸ es y sobre todo prospectivamente, puede llegar a ser. La influencia del trabajo de Ronan y Erwan Bouroullec, en diseñadores más jóvenes y en algunos de sus contemporáneos se puede considerar como escuela, a la hora de trabajar desde unos planteamientos formales y conceptuales, que se basan en lo que de novedosa tiene la visión de los bretones. Didier Krzentowski, confirma esta influencia de estilo Bouroullec en el panorama del diseño contemporáneo más reciente:

“Yo, como puede imaginar, veo escuelas de diseño, mucho diseño joven y diseñadores que están empezando en sus carreras y por supuesto encuentro una enorme influencia de su trabajo en los nuevos diseñadores.”⁹

⁸ Nos ceñimos aquí al diseño de producto y a una de sus principales vertientes a la cual afecta lo aportado por los Bouroullec en términos estéticos y metodológicos, si bien no se ha de olvidar, que el mundo contemporáneo se caracteriza por la variedad de propuestas en cualquier disciplina.

⁹ Respuesta de Didier Krzentowski a la cuestión: “Mi tesis incide en la importancia de su trabajo en el diseño contemporáneo como paradigma del mismo y la importancia que ejerce y ejercerá sobre las futuras generaciones de diseñadores”. Anexo 2, Entrevista realizada por el autor a Didier Krzentowski director de la galería Kreo de París y Londres, octubre 2016, pág. 26.

Su obra, lejos de impactar, convence a través de algo que podríamos llamar una nueva filosofía del diseño precisamente por superar los preceptos de *diseño espectáculo* y volver a la esencia de los objetos y al mismo tiempo plantea una nueva estética contemporánea en el mundo del diseño de producto. Como Flusser afirma:

“Volvemos a saber todo lo que acecha tras el concepto de buen diseño, eso no impide que sigamos queriendo tener objetos elegantes y cómodos. Exigimos, pese a lo que sabemos del demonio, que el diseñador sea noble, servicial y bueno”¹⁰

La evolución histórica sobre la que se construye el trabajo de los Bouroullec y de gran parte del diseño contemporáneo, más allá de las Artes Decorativas, ha sido en gran medida una lucha, una dicotomía entre periodos, en ese sentido se asemeja a los movimientos artísticos. que han ido surgiendo y desapareciendo por acción/reacción, pretendiendo renovar el panorama de la creatividad en el diseño, renegando en algunos casos de los preceptos estéticos del periodo anterior y proponiendo nuevas respuestas a antiguas preguntas. Éstos han obedecido casi siempre a el equilibrio/desequilibrio entre forma y función y en ese sentido, también han hecho este recorrido de la mano de la arquitectura que tiene como el diseño que ceñirse a ser habitable como función, aunque se vea en unos periodos más que en otros, dominada por las formas. Gombrich sostiene la teoría de que los movimientos o periodos artísticos más que una evolución suponen una reacción contra lo vigente incluso en el contexto del arte y sus orígenes:

“No es su criterio de ejecución artística el que se aparta de los nuestros, sino sus ideas. Es importante advertir esto desde el principio, porque toda la historia del arte no es una historia del progreso de los perfeccionamientos técnicos, sino una historia del cambio de ideas y exigencias”¹¹

Concebimos así ciertos objetos como deseables porque remiten a su inequívoca y fiable función, y su forma es tan solo un sustento discreto del clásico de la modernidad; “La forma sigue a la función,” célebre aforismo del padre de la arquitectura racionalista, Louis Sullivan:

“Es la ley dominante de todas las cosas orgánicas e inorgánicas, de todas las cosas físicas y metafísicas, de todas las cosas humanas y suprahumanas, de todas las manifestaciones

¹⁰FLUSSER, W. *Filosofía del Diseño*, Ed. Síntesis, Madrid, 1999, pág. 41.

¹¹GOMBRICH, E. H *Historia del Arte*, Ed. Alianza Editorial, Madrid, 1987, págs. 37-38.

de la mente, el corazón, del alma, que la vida es reconocible en su expresión, que la forma sigue siempre a la función. Ésa es la ley.”¹²

Esta máxima de lo que se ha dado en llamar funcionalismo puro ha acabado derivando en la acepción contemporánea de minimalismo, que tan discrecionalmente se aplica hoy en día.¹³

Veremos que el aspecto *fiabile* que algunos productos como los de *Apple* nos ofrecen como una promesa hoy en día, tiene mucho más de estética que de función, o en cualquier caso nos hace convertir o interpretar la fiabilidad, es decir, lo bueno en el campo funcional, como estética, o una nueva estética –lo bello-. El aspecto formal se convierte casi siempre en una promesa de atributos y funciones que esperamos del objeto. Resuena, como vemos, en este pensamiento un eco a los orígenes de la filosofía clásica.

La visión del diseñador contemporáneo Marc Newson respecto a la estética del diseño y a la belleza de los objetos, parece coincidir con la que veremos defienden los hermanos Bouroullec, no en vano, Newson es uno de sus referentes:

“Mi visión del futuro es de gran simplicidad, gran elegancia y me atrevo a decir mejor gusto.”¹⁴

Decíamos que los objetos de diseño¹⁵ lo son en tanto sirven para algo, es decir tiene una función, si la cumplen bien diremos que son buenos diseños, ya que normalmente, la calidad de un diseño no la asociamos -o al menos no exclusivamente- a su estética o forma exterior, que generalmente referimos a la belleza del objeto. Es decir será bueno, si ope-

¹² SULLIVAN, L. *The Tall Office Building Artistically Considered* (1896). Ed. Edwardsville, Illinois, 1981, pág. 23.

¹³ El minimalismo -como estética- no como planteamiento esencialista de diseño, nos llevará a una caricatura geometrizarante en el mejor de los casos de estos planteamientos, independientemente de su mejor o peor función. En el primer caso veremos que el objeto remite a su función -fiabilidad, funcionamiento, comprensión, indulgencia en uso, etc.- y nos hará interpretar ésta, como decíamos en términos estéticos, de pura belleza en cuanto al aspecto de los objetos.

¹⁴ FAIR, M. (ed.) *Dezeen book of interviews*, Ed. Dezeen Ltd. Londres, 2014, pág. 90.

¹⁵ Es habitual en el lenguaje coloquial, adjetivar con *de diseño* a aquello que queremos calificar como caro, lujoso, exclusivo, etc. pero, lejos de esta derivación del termino, nos referimos a objetos pensados y proyectados por diseñadores y producidos por la industria. Objetivamente habríamos de decir que todo objeto producido, ha sido pensado y diseñado por el hombre por lo que todo objeto es un objeto de diseño.

rativamente resuelve -o más bien, nos resuelve- aquello que se propone o para lo cual fue concebido. Ésta, es una de las definiciones de diseño -estudiaremos varias posibles- más sencillas pero más inequívocas. Este tipo de planteamientos funcionalistas, relegan a un segundo plano el componente estético de los objetos y focalizan su atención en la correcta comisión de un cometido o misión para la que el objeto ha sido proyectado. Así lo afronta De Fusco¹⁶ en la siguiente reflexión que puede servir como introducción al problema:

“Aceptemos la hipótesis que vincula la belleza de un producto manufacturado a su funcionalidad. Sea cual sea el significado de dicho vínculo, es impensable que un producto sea bello sin ser al mismo tiempo útil y funcional. En ausencia de estos requisitos se saldría del campo de las artes útiles y del diseño.”

Esta diferenciación de concepto de *belleza utilitaria* o estética –que será ampliada en el capítulo dedicado al tema en la presente tesis- ha sido una constante en la comparativa entre arte y diseño y en el afán por buscar en unos casos divergencias y en otros coincidencias, como apunta Anna Calvera:

“...arte y diseño comparten vocación estética. Eso facilita la comparación, pero también ha ayudado mucho a confundir los términos porque, por lo general, cuando se habla de estética, incluso cuando lo hacen los filósofos, solo se habla del arte y de sus fundamentos. La confusión entonces es, a mi modo de ver, el resultado de una larga y continuada incompreensión de la naturaleza del diseño en tanto que fenómeno estético. Dicho con otras palabras, pensar en el tipo de relación por la cual el diseño nunca ha podido acabar de romper un vínculo con el arte supone plantear una pregunta de carácter estético en el sentido más filosófico del término.”¹⁷

Dentro de esos límites del diseño, hablaremos de su vecindad y frontera con el arte, y de -en algunos casos- sus difusos límites en prácticas híbridas que nos hacen hablar de “diseño de artista”, *artista diseñador* y diversas combinaciones que definiremos con la mayor precisión posible. En cualquier caso -y así se lo explico a mis alumnos como profesor de Fundamentos del diseño y de Proyectos de diseño en el Grado en Diseño de la Universidad Francisco de Vitoria- al definir el arte, excluirá todo aquello que tenga alguna función o haya sido ideado para tenerla. Ciertamente es que definimos por exclusión, pe-

¹⁶ DE FUSCO, R. *El placer del arte*, Ed. GG, Barcelona, 2004, pág. 82.

¹⁷ CALVERA, A. (ed.) *Arte ¿? Diseño*. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2005, pág. 15.

ro si invertimos la propuesta, diremos, que propio del arte será no tener ninguna función -práctica o utilitaria, entiéndase-. En este sentido, los hermanos Bouroullec producen una serie de objetos que, sin dejar de ser diseño, habitualmente en series limitadas o ejemplares únicos, parecen acercarse a la idea del objeto artístico.

La acepción, cada vez más en desuso, de *Artes Decorativas* que todavía ostentan algunos museos y que en algunos casos se han reconvertido en museos de diseño, así como las artesanías, etc. serán objeto de análisis y definición en la presente tesis, para acotar el objeto de estudio. Desde que el diseño es tal, se ha producido un alejamiento progresivo por un lado de la artesanía y de la manualidad, en cuanto a su producción y desarrollo y por otro de lo decorativo como concepto, y será la utilidad por muy esencial o básica que ésta sea, la que definirá claramente la frontera del diseño con las artes decorativas.

Cuestión que merece un análisis detenido, será la obra de dibujo de los hermanos Bouroullec, en el que una parte de la misma no obedece a la idea de boceto previo o aproximación al problema proyectual, sino más bien algo que podríamos asemejar a una producción artística, que por otro lado genera un corpus de trabajo extensísimo en su obra y que ha sido objeto de publicaciones y exposiciones.¹⁸ La obra de dibujo de los Bouroullec, será en algunos casos definitiva como obra tal, en otros desarrolla tentativas de ideas de diseño y en muchos casos tendrá un carácter propedéutico o preparatorio de un estado o situación propicio para la creación. Así, veremos que el concepto de dibujo y de *dibujo de diseñador* es uno de los rasgos diferenciales dentro del personal trabajo de los hermanos Bouroullec, y que será una particularidad más a conformar ese nuevo paradigma en diseño que ellos representan. Sobre su trabajo en el dibujo -cuestión que más adelante será ampliada-, Anniina Koivu, apunta:

“Esos dibujos, definen el tono, pero también proporcionan los aspectos básicos de un nuevo proyecto de diseño. Desde ahí las ideas bidimensionales son discutidas usando recreaciones en cartón, madera y tela. La precisión aumenta en cada paso y los modelos más toscos del principio del proceso, son pulidos una y otra vez en nuevas recreaciones digitales y más y más maquetas.”¹⁹

¹⁸WINDLIN, C. *Drawing; R. & E. Bouroullec, 2005-2012*, Ed. JRP/Rigier, Zurich, 2012.

¹⁹ *Ibid.* 3.

El dibujo en el mundo del diseño industrial ha constituido siempre una suerte de pre-configuración que representa un estadio intermedio entre la ideación -imagen mental de las características externas del objeto- y la producción física del objeto. Una mera visualización previa en una superficie de dos dimensiones del modelo, que en el caso de nuestros autores, supera ampliamente ese contexto por volumen y por concepto. La visión, en cierto modo de *caverna platónica* -que será comentada con mayor amplitud en el capítulo dedicado a este particular- de Cornel Windlin sobre el tema del dibujo es muy interesante respecto a la idea de pureza en el dibujo previo de los hermanos Bouroullec:

“Esos dibujos nos dan una idea de cómo podrían ser las cosas, En gran medida puedo ver más de su mundo en esas páginas que en los productos acabados, y de una manera diferente. Los dibujos revelan sus ideas en toda su pureza antes de tener que ser traducidos, ajustados, comunicados, adaptados y transformados en objetos reales. Aquí las ideas nos son todavía presentadas puras y sin contaminar por las limitaciones de lo que llamamos mundo real.”²⁰

Por todo lo dicho hasta ahora y relacionado con el conocimiento del objeto de estudio, nos planteamos, así, la siguiente HIPÓTESIS:

La obra de Ronan y Erwan Bouroullec representa un nuevo paradigma estético metodológico y funcional, original y diferenciado en la realidad del diseño industrial contemporáneo. Las relaciones de los conceptos de Belleza, Forma y Función, se articulan en base a unas ciertas claves que determinan el carácter paradigmático de su corpus de obra.

En relación directa con esta hipótesis principal, surgen las siguientes hipótesis secundarias asociadas:

- Existen unos fundamentos antropológicos del diseño, en base a los cuales la obra de los Bouroullec se articula y desarrolla.
- La obra de Ronan y Erwan Bouroullec posee un estilo propio, característico, diferencial y reconocible, que la convierte por derecho propio en objeto de estudio.

²⁰ WINDLIN, C. *Drawing; R. & E. Bouroullec, 2005-2012* Ed. JRP/Rigier, Zurich, 2012, pág. 3.

- El trabajo de los Bouroullec constituye un referente y ejemplo para el diseño contemporáneo e influye directamente en lo que el diseño y los diseñadores van a ser en el futuro próximo.
- El método Bouroullec de diseño constituye una forma nueva de afrontar el proyecto, fundamentado en la relación creativa de un proceso de cocreación desde dos caracteres diversos y complementarios.
- La función del dibujo dentro del proceso de diseño de los Bouroullec constituye un método innovador y único dentro del diseño contemporáneo, por dimensión, tipologías, carácter y objetivos.
- El presente estudio supone en sí una aportación al conocimiento de unos diseñadores cuya obra, paradójicamente, adolece actualmente de análisis científico cualificado.

Dentro de las posibles aportaciones finales de la tesis nos planteamos realizar un estudio profundo y razonado de la totalidad de la obra de Ronan y Erwan Bouroullec que comprende los últimos veinte años. Este particular constituye un objetivo y a su vez es parte de la metodología empleada. Se tratará de hacer una aportación fundamentada al conocimiento que de la obra de los diseñadores existe actualmente. Para afrontar esta parte del trabajo contamos con la colaboración de los autores que nos permitirán el acceso a su archivo y fondo documental sin restricción para la realización de la presente tesis. Este extremo será de vital importancia a la hora de analizar y clasificar la obra de los autores, en especial la obra de dibujo que se encuentra actualmente en proceso de catalogación y digitalización.

Esta parte del estudio consistirá en una catalogación gráfica actualizada de todos los proyectos creados por el estudio, en los que se incluirán publicaciones, ediciones y exposiciones desde 1997 hasta 2016. Así mismo se plantea la realización de un índice explicativo de los proyectos con sus características y especificaciones técnicas. El material gráfico que acompaña a la presente tesis se completará con un índice de imágenes de obras citadas en la misma.

3. Descripción del método e itinerario de la investigación.

Dentro del modelo metodológico que articula la presente tesis *Belleza, forma y función en la obra de Ronan y Erwan Bouroullec*, se plantea el estudio de cuestiones previas en el capítulo I, que plantean los fundamentos antropológicos del diseño, así como las cuestiones generales como la estética en el diseño y su incidencia en la relación forma/función que se ha de dar en cualquier objeto diseñado. El primer epígrafe habrá de demostrar que el diseño y la construcción de objetos acompaña al hombre en su historia, es signo de la misma y enraíza en los fundamentos antropológicos de manera clara. El componente estético, formal y funcional, será objeto de la segunda parte, en la que se mostrará cómo el hombre, más allá de satisfacer una serie de necesidades básicas a través de útiles o herramientas, ha contemplado siempre el elemento estético, simbólico, sígnico y emocional en la construcción de los mismos, intentando siempre superar las limitaciones elementales que el arquetipo plantea.

Se pasa a continuación a definir los elementos frontera del diseño que constituyen entre otros, arte y artesanía. En relación a lo tratado en estos tres epígrafes, en el cuarto se estudia la definición de la propia disciplina del diseño, tanto en su evolución histórica, como en su cristalización contemporánea, en la que ocupa claramente un lugar diferenciado de otras labores creativas desarrolladas por el hombre. Habremos de mostrar como si bien el diseño, nace de una suerte de fusión entre arte y artesanía, vinculado especialmente a la Revolución Industrial, se produce el alumbramiento de un nuevo profesional, que no es ni artista ni artesano, que no interviene en el proceso de producción de los objetos, pero que idea y proyecta los mismos desde una posición que integra saberes artísticos y técnico/constructivos. La evolución de esta figura, que es un *preconfigurador* que otorga forma y función a los objetos que conforman nuestra cultura material, y *designa* desde su conocimiento y experiencia nuestro contexto objetual, condicionará la propia evolución de lo que el término diseño engloba y define.

En la metodología de la presente tesis doctoral se desarrolla el método de estudio analítico de la entrevista personal a los autores en su estudio de París, que ha sido grabada en

imagen y sonido íntegramente²¹, así como transcrita en la propia tesis doctoral figurando como anexo 1 de la misma, así como a otros personajes fundamentales en la carrera de los hermanos Bouroullec y de reconocido prestigio en el mundo del diseño internacional como, Eugenio Perazza de Magis, Didier Krzentowski de la parisina Galería Kreo. Se pretende con esta metodología contrastar las ideas principales que guían este trabajo basado en el análisis de los textos y testimonios de otros autores, con las ideas y opiniones sobre su propio trabajo que se obtendrán de primera mano de los hermanos Bouroullec. Uno de los elementos clave de este estudio de diseño, diferenciales de la filosofía Bouroullec, es sin duda que a pesar de trabajar con las grandes editoras del mundo del diseño industrial, atesorar los más importantes premios del mundo del diseño, etc. afirman que siguen siendo un “pequeño estudio familiar” como declaró Erwan en conversación con el autor en su visita a Madrid en el mes de abril de 2016 y en la propia entrevista con los autores en París en el mes junio de 2016.

“¿Qué querría diseñar? no sé si con un coche sucedería esto mismo, y por otro lado pienso que somos un estudio demasiado pequeño y familiar para ese tipo de proyectos. No nos gustaría perder nuestra independencia, que por cierto, es algo en lo que pienso bastante últimamente.”²²

Dentro de la metodología, en el capítulo dos, se procede a realizar un análisis y estudio de la evolución de los conceptos de forma y función con una visión histórica, desde que el diseño es tal, profundizando especialmente en aquellos creadores que hayan constituido una influencia directa o contextual para nuestros autores. Dicho estudio se divide metodológicamente en tres grandes bloques. El primero de ellos abarcará desde los albores del diseño –Arts & Crafts- hasta el comienzo del siglo XX, y pretende sentar las bases de los movimientos clásicos de la historia del diseño, así como definir desde cuando la disciplina del diseño comienza a separarse de arte y artesanía y a demandar por lo tanto nueva terminología y campo de acción. El segundo bloque de este análisis histórico comprende desde el inicio del siglo XX hasta el final de la Segunda Guerra Mundial. Éste, bajo el título *Génesis y síntesis de la modernidad*, desarrolla el recorrido de lo acaecido

²¹ Cabe señalar, que la entrevista, que figura transcrita como Anexo 1, y en formato vídeo en DVD como Anexo 7, y que fue realizada en estudio de los autores en París el 27 de junio de 2016, es la más extensa publicada sobre Ronan y Erwan Bouroullec hasta la fecha, y la primera con fines científico/académicos.

²² Anexo 1, Entrevista realizada por el autor a Ronan y Erwan Bouroullec en su estudio de París, Junio de 2016, págs. 25-26.

desde los movimientos ornamentales -modernismo, Déco, etc.- de principios de siglo hasta la preconfiguración de las directrices estéticas y éticas del *movimiento moderno*, desde la Bauhaus. Este periodo, probablemente el más rico y complejo de la historia del diseño, trata también lo sucedido en Estados Unidos, en términos de diseño de la mano de la gran revolución estética y social que supuso el *Styling* o *Streamline* norteamericano. En el tercer bloque se estudia, el periodo que comienza en 1945, con el popular *organicismo* tanto nórdico como norteamericano, y que tiene su declinación en el diseño pop y antidiseño de los años setenta.

En el capítulo tres, que arranca con el ocaso de la postmodernidad –Grupo de Memphis, etc.- llega hasta nuestros días, y muestra el panorama de educación e influencias contemporáneas de los movimientos de diseño más recientes, y que han sido el contexto de la educación –e influencias en sus años de formación- y en algunos casos las influencias directas bajo las cuales se ha desarrollado el trabajo de Ronan y Erwan Bouroullec. Como veremos, este periodo, desde 1980 a la actualidad, supone en sus primeros años el triunfo del diseño espectáculo, y un cierto desarrollo de un *star system* del diseño, que desde mediados de los años noventa muestra síntomas de desaceleración de la teatralidad que lo articula, dando paso a lo que definimos como una *vuelta a la razón*, con diseñadores de perfil discreto, que fundamentarán, el germen de lo que hoy en día podemos denominar *universo Bouroullec*.

Para profundizar de manera fundamentada en el objeto de la tesis, se definirá el contexto histórico y estético en los cuales se ha producido la irrupción y el protagonismo del trabajo de los Hermanos Bouroullec en los últimos veinte años. Se definirá cual ha sido su aportación al panorama del diseño contemporáneo, y cual ha sido la evolución del concepto de belleza respecto al diseño de los objetos en este periodo, para así mejor entender el impacto e influencia que les convierte en paradigma. Desde la disciplina del diseño industrial, se lanzan al mercado cada año numerosos objetos por parte de otros tantos diseñadores, que responden a diferentes planteamientos desde el punto de vista estético, funcional, tecnológico, etc. Dentro de esta sobreabundancia de objetos, se estudiarán las razones por las cuales, el trabajo de Ronan y Erwan ha destacado con éxito

dentro de ese gran número de diseños y a qué obedece la particularidad de sus planteamientos como diseñadores.

Definir el “estilo Bouroullec”,²³ que consiste entre otros factores en reinventarse en cada proyecto, pero manteniendo una ligadura estética, y conceptual con el anterior, será uno de los objetivos de la presente tesis doctoral, pues dada la transcendencia de su obra se echa de menos su definición desde un enfoque científico. *Estilo*, como una manera de hacer propia, reconocible y personal, integrado por: paleta de color, formas recurrentes inspiradas en la naturaleza, la utilización del dibujo previo, montaje de exposiciones, etc., que se hace patente sobre todo en un modo de hacer de una manera determinada, muy reconocible por ejemplo en su concepto de dirección de arte, esto es, como se cuentan o comunican al público, lo que hacen y como lo hacen. Este estilo reconocible, no está reñido por otro lado con una capacidad de reinvención y de aceptar retos cada vez más complejos dentro del mundo del diseño, dialogando unas veces con los productores y la industria y otras con las más tradicionales artesanías vernáculas. Existe por otro lado, en el trabajo de los Bouroullec un compromiso con el material en cada proceso de diseño, intentando hacer un acercamiento máximo a lo que el fabricante propone y consiguiendo casi siempre integrar las tecnologías propias de la materia y convertir en una ventaja del producto final, lo que a priori podría interpretarse como una limitación impuesta por la materia.

Por otro lado, en los hermanos Bouroullec se da la particularidad de que todos los proyectos que se producen del estudio, lo hacen a nombre de ambos,²⁴ es decir dos personalidades creativas, que como veremos a veces son muy divergentes en criterios y visión del diseño²⁵, se aúnan en infinidad de proyectos conjuntos. En este proceso, veremos

²³ “Creo que nuestro principio es que necesitamos reinventarnos cada vez y siento que es demasiado sencillo repetirse y caer en una cierta fórmula. No me gusta la idea de estilo, pues necesito trabajar cada día con pasión y la pasión necesita siempre una cierta tensión.” Ronan Bouroullec, Anexo 1, Entrevista realizada por el autor a Ronan y Erwan Bouroullec en su estudio de París, Junio de 2016, págs. 25-26.

²⁴ Salvo muy en sus inicios, en los que se estudiarán los primeros objetos, obra en solitario todavía de Ronan cuando apenas tiene veintiséis años, como los que llaman la atención de Giulio Capellini, y en cierta media lo descubre, toda la obra se firma como Ronan y Erwan Bouroullec o Estudio Bouroullec desde 1999.

²⁵ Desde 2014, los hermanos Bouroullec realizan las entrevistas que les son solicitadas, por separado, y así sucedió en la entrevista realizada por el autor de la presente tesis y que figura como Anexo 1 de la misma.

como a veces hay que ceder espacio, y en el caso de los hermanos, estas negociaciones pueden llegar a ser arduas. Este hecho, como hemos señalado, constituye una de las hipótesis secundarias de la presente tesis, y su estudio y demostración, ha de fundamentar la hipótesis principal de la misma. Por lo tanto ocupa un espacio fundamental en el itinerario metodológico marcado, y se desarrolla en el capítulo cuatro. En palabras de los autores:

RB: “Tenemos *approaches* muy diferentes, -Erwan es muy hablador, yo soy más callado- así en cierta manera, se da un sutil juego, no maquiavélico en absoluto, pero que empuja a que los procesos se concluyan. Erwan tiene una comunicación muy directa con los ingenieros. Erwan puede ser brutal con los ingenieros, cuando quiere algo técnico, y puede llegar a crear cierta tensión. Entonces puedo intervenir y suavizar las cosas, para asegurarnos de que todo acaba con el resultado que buscábamos en un principio.”

EB: “El es el zorro y yo el puercoespín”²⁶

Por lo tanto será objetivo de esta tesis el determinar el modelo de relación creativa que entablan los hermanos Bouroullec. No es desde luego el primer caso de estudio en común de dos o más autores. Seguramente, los más icónicos diseños del siglo xx han salido de un estudio con dos mentes creativas, como fue el de Charles y Ray Eames, en los años cincuenta y sesenta. Otros casos más recientes lo constituyen los británicos Barber y Osgerby, que son probablemente uno de los estudios contemporáneos que más se asemejen a nuestros autores. Otros ejemplos no ya de parejas, sino de colectivos de diseño lo constituyen Archizoom, Studio Alchimia o Superstudio en los años setenta o más recientemente los hermanos Campana²⁷ en Brasil, contemporáneos de nuestros autores, pero con un modelo proyectual y conceptual muy alejado de las propuestas de los Bouroullec.

En la presente tesis se analizarán los principales objetos diseñados por Ronan y Erwan así como su metodología de diseño a la luz de los expertos y críticos más reconocidos del

En una reciente entrevista de Ronan y Erwan para *Freunde von Freunden* y publicada el 5 de junio de 2016, se les preguntó sobre esta cuestión: “-Diane Vadino: Why don't you do interviews alongside your brother? -Ronan Bouroullec: Our ways of speaking about design are not the same.” VADINO, D. *A Discreet Charm: The first family of French product design on extracting elegance from efficiency*.

²⁶ HUSTWIT, G. *Helvetica/Objetified/Urbanized: The complete interviews*, Ed. Gary Hustwit, Toronto, 2011.

²⁷ Enrico Morfeo titula no en vano *Antípodas simétricas* el capítulo de su libro *Diseño* que dedica al mismo tiempo a los Bouroullec y a los Campana, quedando de manifiesto que la coincidencia entre ambos estudios queda únicamente en que están integrados por dos parejas de hermanos. MORTEO, E. *Diseño: desde 1850 hasta la actualidad*, Ed. Electa, Barcelona 2008, pág. 401.

diseño contemporáneo, situados -comparados- a su vez con modelos contemporáneos en la disciplina del diseño industrial. El presente estudio aporta, como hemos comentado, dentro del modelo metodológico un proceso de catalogación tanto gráfica como indexada de todos los proyectos y exposiciones que Ronan y Erwan Bouroullec desde 1997 hasta la actualidad. El objeto de dicho trabajo será contrastar visualmente la evolución de su obra y observar como ha ido cristalizando lo que hoy en día podemos definir como un estilo propio. Desde los primeros proyectos, se observa una intencionalidad personal, movida por una visión nueva del concepto de objeto, que como veremos se va consolidando hasta configurar una de las propuestas más personales y reconocibles del panorama contemporáneo del diseño de producto. El objeto como decimos de este trabajo será constatar la evolución desde sus inicios en los cuales sus objetos están en mayor medida influenciados por ese contexto en el que se educan como diseñadores, hasta que muy pronto comienzan a desarrollar un lenguaje nuevo y propio que será a su vez influencia en los diseñadores más jóvenes. Para el desarrollo de este estudio, se maneja la bibliografía existente, el archivo Bouroullec, así como un elenco de artículos y referencias, que nos llevarán a indexar cada uno de sus proyectos, incluso aquellos que no han llegado a producirse y quedaron en la fase de prototipo o tentativa.

A partir del estudio de la entrevista a los autores, y de contrastar su visión personal y de primera mano, se acude a voces reputadas dentro de la historia y crítica del diseño como Alice Rawsthorn, Terence Conran, Andrea Branzi, entre otros para analizar su visión sobre lo que constituye un caso singular y único dentro del diseño contemporáneo. Así, el capítulo cuatro analizará a la luz de estos datos la obra de Ronan y Erwan Bouroullec como un nuevo paradigma en el diseño. Dicho capítulo, se estructura de elementos generales a particulares, intentando en primer término analizar, estudiar y definir cuales son los elementos específicos que conforman este nuevo paradigma. Para ello se desarrolla el estudio de ambos creadores como dos personalidades distintas, a veces incluso contrarias, pero complementarias a la hora de diseñar y producir un mirada de enorme nivel autocrítico sobre aquello que proyectan, y en lo que siempre buscan la excelencia. Estos dos caracteres creativos, han de definir tanto el universo como el método Bouroullec, es decir, trataremos de ver en qué modo, la especificidad de su método de trabajo, influye en su visión ética y estética y por lo tanto en el resultado final de sus proyectos.

Metodológicamente un hecho que parece meridianamente diferencial, y que habremos de estudiar de manera específica, será la utilización del dibujo como método de diseño en el estudio Bouroullec. Se realiza sobre este particular un análisis detallado de cuatro grandes bloques tipológicos en su manera de afrontar la obra de dibujo.

Todas estas cuestiones previas que habrán de definir, elementos únicos y diferenciales de Ronan y Erwan Bouroullec, nos habrán de conducir a la definición de una serie de claves que articulen y conformen un nuevo paradigma en el diseño. Se tratará así de estudiar separadamente esa serie de características únicas que personalizan la obra de los hermanos Ronan y Erwan Bouroullec en los últimos veinte años de trabajo en el diseño.

4. Justificación de las fuentes

Como apuntábamos en la justificación y valor de la tesis propuesta, una de las cuestiones que fundamentan la misma es la ausencia de bibliografía científica sobre la obra de Ronan y Erwan Bouroullec. Consideramos que la dimensión, influencia y trascendencia que su trabajo tiene en el panorama del diseño contemporáneo, se hace merecedora de una más extensa y fundamenta bibliografía sobre los hermanos Bouroullec.

Para la realización de la presente tesis, se plantea la consulta de fuentes que, debido tanto a la naturaleza compleja y poliédrica del diseño en sí, como del caso concreto de la obra de Ronan y Erwan Bouroullec, ha de ser necesariamente enriquecida desde un elenco heterogéneo en cuanto a campos y disciplinas, como la Antropología, la Estética, la Historia del Arte o la Historia del diseño.

Para afrontar una correcta búsqueda de los fundamentos antropológicos del diseño, se acude a obras de referencia en la materia como *El hombre, espíritu encarnado*²⁸, de Ramón Lucas, *Arte y Técnica*²⁹, de Lewis Mumford, *El presente eterno*³⁰ de Gideon, o *La evolución creadora*³¹ de Bergson entre otras.

²⁸ LUCAS, R. *El hombre espíritu encarnado: compendio de filosofía del hombre* Ed. Sígueme, Madrid, 2002.

²⁹ MUMFORD, L. *Arte y Técnica*, Ed. Pepitas de calabaza, Logroño, 2014.

La bibliografía crítica sobre diseño en general e industrial en particular no es demasiado amplia, al tratarse de una disciplina como tal relativamente joven, y encontramos en muchos casos de publicaciones divulgativas de gran atractivo visual, pero de escaso calado científico. Como decimos, la bibliografía específica que sobre los Bouroullec existe, es insuficiente, por lo cual, además de a ésta, se acudirá a las fuentes clásicas en cuanto a la historia, crítica y estética del diseño se refiere.

Para analizar con la profundidad necesaria la dimensión de la obra de Ronan y Erwan Bouroullec dentro del panorama del diseño contemporáneo, se hace necesario, un análisis previo de la evolución que los conceptos de belleza, forma y función han sufrido a lo largo de la historia del diseño industrial. Como decimos, esta disciplina es considerada joven, si nos atenemos al concepto de *industrial*, como reproducible por medio de la máquina. En este caso su inicio se vincularía a la Revolución Industrial, es decir a las últimas décadas del siglo XVIII. Pero debido a la riqueza y complejidad del objeto de estudio, parece apropiado ampliar este concepto más allá, de tal manera que contemple la perspectiva antropológica, es decir, hasta el concepto de objeto. Esta posición será habitual en el estudio del diseño en algunos teóricos como Andrea Branzi, y no se hará división entre objeto o utensilio y diseño, pues todo objeto creado por el hombre a lo largo de la historia, será un diseño, independientemente de su forma de producción. De ahí también que la utilización de *diseño de producto*, parezca menos limitante que la de *industrial*.

Las obras consideradas clásicas en historiografía del diseño, como las de Pevsner³², Read,³³ Burdeck,³⁴ De Fusco,³⁵ Lobach,³⁶ o Selle³⁷ –uno de los más recientes pero de gran

³⁰ GIEDEON, S. *El presente eterno*, Ed. Alianza, Madrid, 1995.

³¹ BERGSON, H. *La Evolución Creadora en Obras Escogidas*, Ed. Aguilar, Madrid, 1963.

³² PEVSNER, N. *Pioneros del diseño moderno: de William Morris a Walter Gropius*, Ed. Infinito, Buenos Aires, 2000.

³³ READ, H. *Arte e industria*. Ed. Infinito, Buenos Aires, 1961.

³⁴ BURDEK, B.E. *Diseño*. Ed. Gustavo Gili Diseño, Barcelona 2007.

³⁵ DE FUSCO, R. *El placer del arte* Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2004.

rigor- Torrent,³⁸ serán parte del material de estudio. Todas ellas, aunque lógicamente desde diferentes enfoques, tratan el problema del diseño industrial desde el punto de vista histórico, como sucesión de movimientos, escuelas y criterios estéticos. Como se comentó anteriormente, estos movimientos no son compartimentos estanco en los cuales el inicio de un periodo signifique el final cronológico o estilístico del anterior y por lo tanto se tratará de no perder la visión de conjunto de los mismos y sobre todo observar cuales de esos paradigmas o signos diferenciales a la hora de afrontar el problema del objeto en cada momento, han sido tales a la luz de las voces más autorizadas, y en qué medida nos sirven para mostrar lo que de paradigmático tiene el trabajo de los hermanos Bouroullec.

Sobre las fuentes de la presente tesis en el terreno de lo histórico, también se utilizarán obras de carácter monográfico que remitan a un periodo concreto de la historia del diseño con los que realizar una aproximación más concreta y profundizar en periodo tratado. Dentro de estas obras destacamos la de Dormer³⁹, Morris,⁴⁰ Droste,⁴¹ o Banham,⁴² Así mismo, dentro de las obras que se manejan como fuentes en la presente tesis para la documentación de los periodos históricos del diseño industrial, cabe destacar algunos de los más importantes diccionarios de diseño, como el de Byars,⁴³ Morteo.⁴⁴ o el de Conran y Bayley,⁴⁵ entre otros, todos de solvencia documental contrastada.

³⁶ LÖBACH, B. *Diseño industrial: Bases para la configuración de los productos industriales*. Gustavo Gili, Barcelona, 1981.

³⁷ SELLE, G. *Ideología y utopía del diseño: contribución a la teoría del diseño industrial*, Gustavo Gili, Barcelona, 1975.

³⁸ MARÍN, J. TORRENT, R. *Historia del Diseño Industrial*, Ed. Manuales Arte-Cátedra, Madrid, 2013.

³⁹ DORMER, P. (1993), *El diseño desde 1945*, Thames & Hudson, Londres, 1993.

⁴⁰ MORRIS, W. *Arte y sociedad industrial. Antología de escritos*, Ed. Fernando Torres, Valencia, 1977.

⁴¹ DROSTE, M. *Bauhaus Archiv*, Ed. Taschen, Berlín, 2002.

⁴² BANHAM, R. *Teoría y diseño en la primera era de la máquina*, Ed. Paidós Estética, Barcelona, 1985.

⁴³ BYARS, M. *The design encyclopedia*, Ed. Moma, New York, 2004.

⁴⁴ MORTEO, E. *Diseño: desde 1850 hasta la actualidad*, Ed. Electa, Barcelona 2008.

⁴⁵ CONRAN, T. BAYLEY, S. *Design: la inteligencia hecha materia*, Ed. Blume, Barcelona, 2007.

Finalmente, y también como parte de las fuentes manejadas en la presente tesis, obras de crítica y teoría del diseño así como una selección de obras en las que se trata la estética como tema general y no específicamente relacionado con el diseño industrial o el problema del diseño en general. No olvidemos que el diseño, como una manifestación de las necesidades y la estética de cada momento, ha estado siempre influido por las modas e ideas de cada periodo de la historia en el que se ha producido. Entre las obras que tratan la metodología proyectual del diseño industrial, tanto desde el punto de vista del diseñador como del crítico de diseño, podemos señalar entre otras las de Rawsthorn,⁴⁶ Munari,⁴⁷ o De Fusco.⁴⁸

Entre los segundos, es decir aquellos que tratan temas relacionados con la estética, o con una aproximación sociológica a la cultura del diseño, su relación con el arte o con los contextos sociológicos del diseño las fuentes utilizadas serán entre otras las de Calvera⁴⁹, Dorfles,⁵⁰ Flusser,⁵¹ Cutolo,⁵² Rambla⁵³ o Baudrillard.⁵⁴

Al ser el objeto de la presente tesis la obra de dos autores relativamente jóvenes será necesario atender a las publicaciones más recientes en las que se versa o hace crítica de la obra de nuestros autores y por lo tanto la utilización de fuentes digitales tales como numerosas páginas web y revistas especializadas tanto en formato impreso como en edición digital. Por otro lado -ampliaremos este particular en el estado de la cuestión de la presente tesis-, se acudirá a la bibliografía específica que sobre los hermanos Bouroullec existe publicada hasta la fecha. Entre estas obras cabe destacar, *Works*,⁵⁵ -la de mayor en-

⁴⁶ RAWSTHORN, A. *Hello World, Where Design meets life*, Ed. Overlook, Nueva York, 2014.

⁴⁷ MUNARI, B. *Artist & Designer*, Ed. Laterza, Milán, 1962.

⁴⁸ DE FUSCO, R. *El placer del arte*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2004.

⁴⁹ CALVERA, A. (ed.) *Arte ¿? Diseño*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2005.

⁵⁰ DORFLES, G. *El diseño industrial y su estética*, Ed. Labor, Barcelona, 1977.

⁵¹ FLUSSER, W. *Filosofía del Diseño*, Ed. Síntesis, Madrid, 1999.

⁵² CUTOLO G. *Lujo y Diseño*, Ed. Santa & Cole, Barcelona, 2005.

⁵³ RAMBLA, W. *Estética y Diseño*, Ed. Univ. Salamanca, 2007.

⁵⁴ BAUDRILLARD, J. *Cultura y simulacro*, Ed. Kayrós, Barcelona, 1978.

⁵⁵ KOIVU, A. *Works*, Ed. Phaidon Press, Londres, 2012.

tividad publicada hasta al fecha- publicada por la editorial Phaidon en 2013 y la monografía de la misma editorial, de 2003, *Ronan and Erwan Bouroullec*⁵⁶, así como *Drawing*⁵⁷ que trata exclusivamente la cuestión del dibujo en nuestros autores de 2012, entre otras obras de carácter monográfico.

Se utilizará como fuente complementaria a las bibliográficas, la entrevista realizada a los hermanos Bouroullec en su estudio de París por el autor de la presente tesis, así como varias –de extensión más reducida- realizadas a personas que son actores principales en la carrera de Ronan y Erwan, y representan voces autorizadas en el mundo de la edición y la crítica en el diseño actual, y que figurarán como anexos de la misma.

5. Estado de la cuestión.

Como hemos apuntado al comienzo de la presente introducción, existen dos motivos principales para que el tema de esta tesis, *Belleza, Forma y Función en la obra de Ronan y Erwan Bouroullec* sea la reflexión de estos tres grandes temas de la historia del diseño proyectados sobre el trabajo de estos dos jóvenes diseñadores bretones. La obra de Ronan y Erwan Bouroullec ha ido ocupando un lugar preeminente y de referencia en el diseño de producto, tanto en la crítica de diseño como en el contexto industrial y comercial de las grandes productoras, publicaciones y eventos relacionados con el diseño.

Todo el corpus de trabajo de los hermanos Bouroullec y su exitosa trayectoria, desde 1997 hasta la actualidad, se caracteriza por haber alcanzando una serie de hitos cada vez de mayor calado, entre los que se encuentran los más prestigiosos premios del mundo del diseño, entre otros: Honorary Royal Designers for Industry, RSA, 2015, IF Design Award 2015, Red Dot, Best of the Best award, Etoile Observateur design, 2016, Panerai London design Medal, 2014 Wallpaper Design Awards 2014, IMM Cologne Fair, Best of Best Innovation award, Elle Deco International Design Awards, Interior Innovation Award 2013, A&W Designer of the year 2013, The Most beautiful Swiss Books 2013, *Drawing*, Designer of the Year, Maison et Objet Now!, Premio XXII Compasso d'Oro

⁵⁶VV.AA. *Ronan and Erwan Bouroullec*, Ed. Phaidon, Londres, 2003.

⁵⁷ WINDLIN, C. *Drawing; R. & E. Bouroullec*, 2005-2012. Ed. JRP/Rigier, Zurich, 2012.

ADI 2011, 2012 German Design Award, EDIDA (ELLE Decoration International Design Awards), Designer of the Year, 2010, Good Design Award, Chicago Athenaeum Museum of Architecture and Design, U.S.A. Good Design "Classic", Red Dot Award, Best of the Best, 2008, Elle Deco Japan : designer of the year 2006, Wallpaper 2004 Design Awards. Best Domestic Design, 'Creator of the Year', Paris Furniture Fair "Designer of the year", and 'Elle Decoration Design awards 2002", London,⁵⁸ etc.

Al mismo tiempo que su obra se ha ido reconociendo con algunos destacados galardones, en paralelo su trabajo ha sido objeto de exposiciones retrospectivas en algunos de los principales museos del mundo, como por ejemplo, *Kiosque*, Parlement de Bretagne, *Rêveries urbaines*, Les Champs Libres, *17 Screens y Rétrospective*, Frac Bretagne , todas en Rennes, Francia, *Ronan & Erwan Bouroullec. 17 screens*", Tel Aviv Museum of Art, "Album", *Ronan y Erwan Bouroullec*, Philbrook Museum, Tulsa, USA, "Album", *Ronan y Erwan Bouroullec*, MUAC, Mexico, *Bivouac*, Museum of Contemporary Art, Chicago, USA, 2012-2013, *Album*, Centre d'architecture Arc en Rêve, Bordeaux, France, *Textile Field*, Victoria & Albert Museum, London, UK, *Bivouac*, Centre Pompidou Metz, France, 2011-2012.

Por otro lado y pese a su juventud, su obra se encuentra representada en las colecciones permanentes de algunos de los más importantes museos del mundo como por ejemplo: Centro Pompidou de Paris, Design Museum de Londres, Museo de Artes decorativas de Paris, Museum Boijmans van Beuningen de Rotterdam, Art Institute, Chicago, The Indianapolis Museum of Art, el Museum de Arte moderno de New York.

Todos estos hitos, acompañados de años de éxito de crítica y profesional creciente, no se corresponden, como decimos, con la escasa documentación de calidad existente que con cierta profundidad, analice su obra desde un punto de vista histórico, es decir vinculado a los posibles antecedentes de su trabajo desde el punto de vista de la forma y la función y ambos a su vez relacionados con la belleza en el diseño. Esta cuestión, basada por otro lado en la trascendencia e influencia de su trabajo, nos parece conforma uno de los motivos que justifica el presente estudio.

⁵⁸ <http://www.bouroullec.com/> (última consulta: 5 de diciembre de 2016).

La presente tesis, habrá de definir la importancia de la figura de los hermanos Bouroullec en el diseño contemporáneo realizando un estudio y síntesis de lo hasta ahora publicado sobre su trabajo, y prospectivamente, acotar lo que de paradigmático hoy tiene su trabajo como influencia en el diseño de los próximos años.

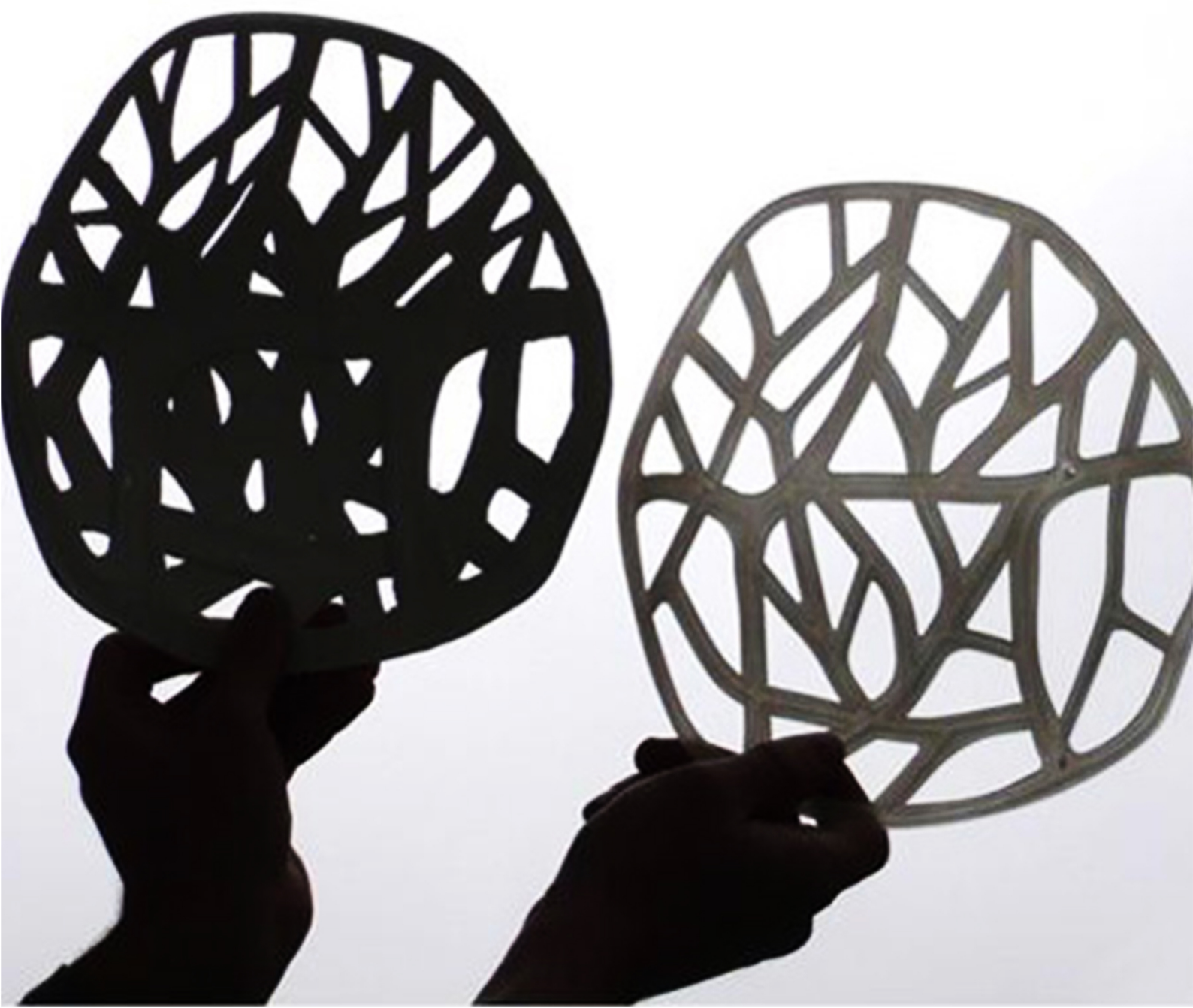
La obra de los hermanos Bouroullec, que abarca desde 1998 hasta la actualidad, ha venido demostrando la capacidad de estos autores para reinventarse en cada proyecto, sin perder la huella o sello de estilo característico en cada objeto que sale de su estudio. El *universo Bouroullec* conformado por una paleta de color reconocible, un tratamiento concreto de la forma y una aplicación muy personal del concepto de superficie y material, se ha plasmado en más de ciento cincuenta proyectos, cuya taxonomía será realizada en la presente tesis y comprende los últimos dieciocho años. En éstos han demostrado la capacidad para adaptarse a las circunstancias de cada proyecto, situación y material, moviéndose con igual soltura en gran escala -proyectos cercanos a la arquitectura y el urbanismo- así como en el mobiliario y el pequeño objeto. Cada problema una idea, cada idea una solución. Esa flexibilidad en la metodología con la que afrontan el diseño, queda patente, en la amplitud de propuestas que proyectan, desde los grandes encargos de producción industrial en masa, a través de las más importantes compañías del mundo, así como objetos de muy corta tirada, distribuidos por afamadas galerías de diseño, con una actitud en este caso de proximidad con la disciplina artística de la obra seriada o de edición limitada.

Obras, objetos, diseños, que parten del talento y la creatividad de dos creadores que no siempre están de acuerdo –son hermanos pero no son uno-, pero que reconocen la necesidad y la energía que se produce a menudo en ese roce del que casi siempre surge la chispa de la solución idónea. El elemento que completa el círculo de la singularidad y calado de la obra de los hermanos Bouroullec es la utilización del dibujo como una herramienta esencial en la metodología de diseño, que aunque a menudo es la primera aproximación tangible a la idea, casi siempre tiene un carácter más autónomo y de mayor pretensión. En cierto modo los dibujos de los Bouroullec alcanzan una vida autónoma más allá del diseño y se acercan una vez más a la disciplina artística, pareciendo olvidar cuál fue su origen y destino. Estos miles de dibujos, a los que hemos tenido acceso en su estudio de París, conforman por otro lado un corpus de obra tan inmenso y

presente en todas su comunicaciones públicas, que difícilmente podemos desvincular de su obra como diseñadores y por lo tanto fundamentan el *estilo y filosofía Bouroullec*.

Así, la presente tesis demostrará que la figura del tándem de diseñadores integrado por los hermanos Ronan & Erwan Bouroullec representa un nuevo paradigma en el diseño de producto internacional contemporáneo y a pesar de su juventud plantea en gran medida qué es el diseño hoy en día, y en gran parte que puede llegar a ser en un futuro próximo.

I-Fundamentos antropológicos, estética y
definición del diseño.



1 Fundamentos antropológicos, estética y definición de diseño.

"El punto de partida de un diseño es la creencia de que puedo diseñar algo mejor "

Kenneth Grange⁵⁹

El presente capítulo trata los fundamentos antropológicos del diseño, en cuanto a herramienta para el hombre de transformación propia, de su entorno y como consecuencia de sus condiciones de vida. Pasaremos a tratar seguidamente, la cuestión estética del diseño, es decir la dupla belleza/función, y como el equilibrio entre ambas, define el criterio propio de belleza en los creadores de objetos en cada periodo. El diseño respecto a elementos frontera como son el arte y la artesanía, entre otros, ocuparán el tercer epígrafe, en el que se estudian la similitudes y particularidades del mismo respecto a sus antecesores en la labor de construir objetos por y para el hombre. En base a lo anterior, concluiremos con el análisis y definición de las posibles acepciones de lo que hoy llamamos diseño.

Como veremos, el hombre, ha ido completando esta subsistencia con elementos cada vez más numerosos, complejos y perfeccionados gracias a los que ha ido solucionando nuevos problemas. La experiencia le ha hecho ver nuevas posibilidades en los objetos y la capacidad técnica le ha permitido vencer las dificultades con su habilidad para construir nuevos utensilios, cada vez más precisos. Desde luego, si tomamos como referencia la creación de *útiles* como resultado de la experiencia -y no de la ciencia-, la propuesta de Branzi nos hará concluir que, desde que el hombre es hombre, han existido más *diseñadores* -o hacedores de objetos, como veremos, el *homo faber* de Bergson- que artistas, si bien, y con la mejor intención de acotar la disciplina de estudio en la medida en que afecta al trabajo de los hermanos Bouroullec, acataremos la catalogación clásica que vin-

⁵⁹Kenneth Grange; reconocido diseñador británico, cuya principal actividad se desarrolla en el campo del diseño industrial entre los años sesenta y noventa. Representante del movimiento funcionalista, dota a sus diseños de una sobriedad y fiabilidad inconfundible, coincidiendo en sus principios de diseño con los maestros de la escuela de Ulm. Su máxima: utilizar un producto ha de ser un placer.

<http://www.designboom.com/design/interview-with-designer-sir-kenneth-grange/> (última consulta: 6 de octubre de 2016).

cula el nacimiento del diseño como disciplina distinta de otras, a los orígenes de la Revolución Industrial.

Pero más allá de acotaciones o clasificaciones, veremos que en la fabricación y el diseño de objetos que acompaña al hombre en su historia, la cuestión de la belleza o estética de los mismos, ha estado ligada al componente emocional, de igual manera, y será una forma en la que nos vinculemos emocionalmente más con unos objetos que con otros. Veremos que la definición del componente estético de los objetos útiles, será más compleja, y a los tradicionales criterios estéticos que nos facultan para enfrentarnos al análisis de la obra de arte, habrá que añadir nuevos elementos que son específicos del diseño como disciplina nueva y distinta.

Las cuestiones que tratamos en el epígrafe tres, relacionadas con territorios o disciplinas frontera como son el arte o la artesanía, nos servirán de base para tratar en el siguiente de definir lo que es diseño, en base a definiciones históricas y a visiones contemporáneas. Como decimos, al tratarse de una disciplina ciertamente joven, escindida por un lado de las artes decorativas y por otro de las artesanías tradicionales, el criterio para cerrar una definición ha sido cambiante y se ha adaptado a su propio crecimiento y evolución.

Este itinerario nos ha de ayudar a mostrar, en relación a la obra de Ronan y Erwan Bouroullec, que su trabajo conecta con el sentido antropológico de objeto por y para mejorar la vida del hombre. Estos objetos, además de su componente funcional inequívoco, nos han de desvelar el elemento simbólico, estético y emocional que la obra de los Bouroullec atesora. Así mismo, como obra paradigmática dentro del diseño contemporáneo en gran medida contribuye a redefinir qué es hoy el diseño.

1.1 El hombre y las cosas.

El hombre ha desarrollado su existencia desde la antigüedad rodeado por objetos, útiles que le han servido para desarrollar de una manera mejor, más efectiva, sus labores. Desde el útil neolítico hasta la saturación objetual contemporánea en las sociedades indus-

trializadas, los objetos y su creación, han acompañado la vida del hombre en la tierra. Tenemos noticia del hombre en la tierra a través de sus objetos, y el estudio de los mismos nos permite desde, la arqueología, etnología y antropología estudiar sus avances, logros y evolución. La historia del hombre es también la historia de sus objetos, desde ellos proyectan dichas disciplinas de estudio, la imagen de lo que es capaz de hacer/construir y solucionar en cada estadio evolutivo. Lucas recuerda el pensamiento de Ortega sobre su concepto del hombre como ser que tiene historia:

“Ortega y Gasset resume así la visión antropológica historicista: «Ese peregrino del ser, ese sustancial emigrante, es el hombre. Por eso carece de sentido poner límites a lo que el hombre es capaz de ser...; el hombre no tiene naturaleza, sino que tiene... historia. O, lo que es igual: lo que la naturaleza es a las cosas, es la historia -como res gestae- al hombre.”⁶⁰

Utilizando un símil platónico, podríamos decir que las sombras que los objetos proyectan, nos dibujan una idea de hombre de cada periodo. Esta información que de la historia humana tenemos en sus objetos, nos habla, como indica Mumford, de una intención más allá de lo puramente instrumental:

“A lo largo de una gran parte de la historia humana, pues, la herramienta y el objeto, el símbolo y el sujeto, no estuvieron separados. Todas las tareas las realizaba directamente la mano humana, y esa mano no era una mano distante y especializada, sino que formaba parte integral de un ser humano al que, con independencia de lo fielmente que se atuviera a su oficio, le interesaban otras muchas cosas al margen de la realización de su trabajo.”⁶¹

En su búsqueda de la felicidad y el bienestar, el hombre se ha procurado los medios materiales para conseguir ese fin, y lo ha hecho como persona y como ser social, compartiendo conocimientos y avances que le han permitido agudizar el ingenio aplicado a soluciones cada vez más audaces en la resolución de los objetos que fabrica. La persona como parte de una sociedad, integra unidades superiores como la familia, que se organizan en torno al concepto de hogar, crea objetos para su ámbito cercano y para las labores relacionadas con el mismo, y será la familia el contexto de comunicación social. El hombre se ha servido de una cierta tecnología, adaptada y condicionada ésta por su ni-

⁶⁰ LUCAS, R. *El hombre espíritu encarnado: compendio de filosofía del hombre*, Ed. Sígueme, Madrid, 2002, pág. 230.

⁶¹ MUMFORD, L. *Arte y Técnica*, Ed. Pepitas de calabaza, Logroño, 2014, pág. 76.

vel de evolución y destreza para crear objetos cada vez de mayor eficacia. En la estructura social y familiar, el objeto ha simbolizado y significado algo más que un útil para realizar tareas, pues en muchos casos, la posesión de ciertos objetos delimitan y simbolizan la posición jerárquica del individuo respecto al grupo. El carácter, primero utilitario y posteriormente simbólico, significante o mágico -el *fetiché*- está asociado a los objetos que el hombre construye desde el principio de los tiempos. Veremos, que lo que comienzan siendo elementales *objetos de necesidad*, se van completando con otras funciones, como veremos en Löbach⁶², y se transforman en *objetos de expansión*, donde la estética, la fruición, lo simbólico y lo significativo arropan -cuando no transforman- el propio sentido y visión del objeto. Los objetos participan de la cuestión de posesión y de pertenencia significativa. Más allá de esta evolución conocida de la condición de los objetos, lo cierto es que desde el primer útil del hombre que es su cuerpo y con más precisión y prestaciones la mano, el concepto de *técnica*⁶³ ha estado implícito en el hombre que fabrica objetos, como apunta Mumford:

“La técnica empezó cuando el hombre utilizó por primera vez sus dedos como pinzas o una piedra como proyectil; al igual que el propio arte, está arraigada en el empleo de su propio cuerpo por el hombre. Sin embargo, el ser humano ha continuado desarrollando sus facultades técnicas de manera lenta e irregular, y solo raramente lo ha hecho en ráfagas tan veloces como las que hemos visto durante el siglo pasado, de tal manera que a estas alturas ha ampliado el ámbito y la potencia de muchas de sus aptitudes orgánicas”⁶⁴

Así, antropológicamente, el hombre se ha servido del diseño y antes de la artesanía para satisfacer realizaciones como especie y sus metas estéticas. Su naturaleza creativa se ha canalizado desde el principio de los tiempos por estos dos cauces; el de la creación de

⁶² LÖBACH, B. *Diseño industrial : Bases para la configuración de los productos industriales*. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1981.

⁶³ “técnico, ca

Del lat. mod. *technicus*, y este del gr. τεχνικός *technikós*, der. de τέχνη *téchnē* 'arte'.

1. adj. Perteneciente o relativo a las aplicaciones de las ciencias y las artes.

2. adj. Dicho de una palabra o de una expresión: Empleada exclusivamente, y con sentido distinto del vulgar, en el lenguaje propio de un arte, ciencia, oficio, etc.

3. m. y f. Persona que posee los conocimientos especiales de una ciencia o arte.

4. m. Méx. Miembro del cuerpo de Policía.

5. f. Conjunto de procedimientos y recursos de que se sirve una ciencia o un arte.

6. f. Pericia o habilidad para usar una técnica.

7. f. Habilidad para ejecutar cualquier cosa, o para conseguir algo.” VV.AA. *Diccionario de la real academia española de la Lengua*, Tomo II, Ed. Real Academia Española de la Lengua, Madrid, 1992, pág. 1950.

⁶⁴ MUMFORD, L. *Arte y Técnica*, Ed. Pepitas de calabaza, Logroño, 2014, pág. 49

objetos desde la habilidad y la experiencia de uso con el fin de realizar mejor sus labores cotidianas, y aquellas que, sin incidir directamente en esta cotidianeidad funcional, le reconfortan estéticamente con su entorno. Este *universo objetual* o *cultura material*, nos habla de la visión del hombre en cada momento, de tal manera que tenemos noticia de cómo era su vida y adaptación al medio a través de los objetos que de cada periodo, han llegado hasta nuestros días. Este confort estético o reconocimiento en los objetos que elegimos y nos rodean es lo que, volviendo a Branzi, califica de *metáforas* o *relaciones simbólicas*:

“Los objetos no son ni han sido únicamente objetos, es decir, instrumentos con los que realizar sencillas operaciones de trabajo o vida doméstica. Las pequeñas y grandes cosas que hay en nuestras casas han sido, desde la mas remota antigüedad, utensilios sobre los que el ser humano se ha ejercitado para elaborar metáforas y relaciones simbólicas”⁶⁵

La inteligencia del hombre frente a la de otras especies, le diferencia y le permite crear y construir objetos cada vez de mayor complejidad y sofisticación, con los que puede, cortar, construir, forjar, coser, atar, etc. utilizando lo que encuentra a su alrededor: piedra, madera, huesos, pieles, y demás elementos naturales. La adaptabilidad del hombre al medio se ha debido en gran medida a la capacidad técnica para transformar la realidad y completarse por medio de los útiles. Desde las primeras y elementales herramientas para la caza hasta la capacidad para, primero abrigarse y después vestirse o construir las primeras edificaciones posteriores al elemental refugio que supone la cueva, involucran su capacidad técnica para solucionar problemas. Volviendo a Mumford, destaca como primera manifestación artística del hombre el hecho de pintarse el cuerpo para diferenciarse del animal, acción ésta, a la que contraponen la técnica:

“La técnica, por el contrario, se desarrolla ante todo y a partir de la necesidad de enfrentarse a las condiciones de vida exteriores y dominarlas, de controlar a las fuerzas de la naturaleza y ampliar la potencia y la eficiencia mecánica de los órganos naturales del hombre desde el punto de vista práctico y operativo. Pese a que en distintas épocas la técnica y el arte han estado unidas en la práctica -de manera que los griegos del siglo V, por ejemplo, aplicaban la palabra *tekné* tanto a las bellas artes, como a las prácticas utilitarias, a la escultura y a la estereotomía- en la actualidad estas dos vertientes de la cultura están muy alejadas entre si.”⁶⁶

65 BRANZI, A. (*Los objetos no son objetos*) en VV.AA. *Capire il Design*, Ed. Giunti, Florencia, 2008, pág. 9.

66 MUMFORD, L. *Arte y Técnica*, Ed. Pepitas de calabaza, Logroño, 2014, pág. 65.

Mumford, por otro lado destaca un contraste entre una mayor habilidad artística en las representaciones pictóricas rupestres en la antigüedad, -economía de trazo y vitalidad estética- y la capacidad constructora de útiles que se ven representados en las mismas. Según su visión, el hombre es artista antes que diseñador: "El hombre solo empezó a desarrollar sus capacidades técnicas después de que sus funciones simbólicas hubiesen alcanzado un alto grado de madurez."⁶⁷ La construcción de objetos lo llevó a un cierto dominio de las circunstancias y a ordenar en cierto modo su existencia, -cosechas, estaciones- y este dominio le otorgó poder. En palabras del autor:

"La necesidad que el hombre tiene de orden y poder lo llevan a volverse hacia la técnica y el objeto, del mismo modo que su necesidad de actividad lúdica, creación autónoma y expresión significativa lo llevan a volverse hacia el arte y el símbolo"⁶⁸

La capacidad técnica, expresiva y simbólica de la obra del hombre fue objeto de los estudios de Bergson, que vincula al hombre desde sus inicios a la creación de herramientas y útiles. La inteligencia vinculada a la capacidad de valerse de elementos externos a su cuerpo, manipulados por él con el fin de encontrar la máxima efectividad y eficacia.

"¿A qué tiempo hacemos remontar la aparición del hombre sobre la tierra? Indudablemente, a aquel en que se fabricaron las primeras armas, los primeros útiles. No hemos olvidado la disputa memorable ocasionada con motivo del descubrimiento de Boucher de Perthes en la cantera de Moulin-Quignon. La cuestión consistía en saber si estábamos en presencia de verdaderas hachas o de fragmentos de sílex accidentalmente rotos. Si se tratase de hachuelas, nadie dudaría un instante que nos encontráramos en presencia de una inteligencia, y más particularmente de la inteligencia humana."⁶⁹

Cuando Giedion, en *El presente eterno*⁷⁰ define las diferentes maneras en las que el *homo sapiens* afronta la pintura desde la plasmación del símbolo y del animal, y como procede a realizar una abstracción y simplificación de las formas, establece una secuencia, que es aplicable a la construcción de los objetos por el hombre, en los que primero esquematiza la forma básica sin pretensión estética o simbólica y posteriormente personaliza y e individualiza el útil en base a características propias. Se establece así una conexión entre la

⁶⁷ ibid. Pág.75

⁶⁸ ibid. Pág.81.

⁶⁹ BERGSON, H. *La Evolución Creadora en Obras Escogidas*, Ed. Aguilar, Madrid, 1963, pág. 557.

⁷⁰ GIEDEON, S. *El presente eterno*, Ed. Alianza, Madrid, 1995.

mente simbólica que crea signos y la mente práctica, -técnica-, que crea herramientas, y en un mismo objeto cristalizan ambas aspiraciones, la de subsistencia y la de trascendencia: lo cotidiano y lo simbólico. Esta relación puede verse también, parece lo más apropiado, como *lo simbólico en lo cotidiano*. La dicotomía o equilibrio de los conceptos de forma y función, que veremos en el siguiente epígrafe, ha acompañado al hombre desde sus orígenes, y sigue siendo en el diseño contemporáneo una cuestión medular.

A través de la etnografía conocemos la evolución del concepto de *útil* y objeto que el hombre ha fabricado e ideado para mejorar sus condiciones de vida, y con ello como decimos *mejorar* al propio hombre. Tradicionalmente, una de las definiciones de diseño determina el mismo como una herramienta para crear un mundo mejor. Esta definición, aplicada también al objeto etnológico, ha de ampliarse con una visión holística, a *mejor* en un sentido que amplíe los límites de lo estrictamente material, y nos remita a la belleza, al confort, a la armonía; es decir a un mundo mejor en más sentidos que en lo estrictamente material o funcional. Löbach define las funciones que asocia al diseño, y parece apropiado pensar que esto ha funcionado de igual manera siempre. Probablemente, el hombre de la prehistoria se sentiría más seguro y confiado con unas herramientas de caza adaptadas a su tamaño y fuerza, y decoradas por el él mismo en base a unas apetencias distintas y personales. La reflexión de Gay y Samar, si bien aplicada al diseño contemporáneo, sirve para explicar el concepto del componente emocional incluso en el objeto etnográfico:

“Además, hay que tener en cuenta que en la concepción de objetos no es suficiente resolver problemas funcionales (la función que cumple) y de funcionamiento (cómo funciona), sino que también hay que armonizar los aspectos funcionales y de funcionamiento con los formales (de la forma), los tecnológicos, los estéticos, los psicológicos, los anatómicos, los fisiológicos, los ergonómicos, etc., de manera tal que el objeto se adapte lo mejor posible a las exigencias de quienes van a usarlo. La preconcepción, etapa previa a la concreción de un producto, es lo que se llama Diseño, actividad en la que se tienen en cuenta todos los aspectos mencionados”⁷¹

El componente emocional del diseño, el elemento simbólico de Löbach, es muy probable que acompañase al hombre desde el principio de los tiempos. En parte atávico o propiciatorio, y en parte estético u ornamental, la decoración que produce en los huesos y

⁷¹ GAY, A. SAMAR, L. *El diseño industrial en la Historia*, Ed. Tec. Córdoba, Argentina, 2007, Pág.10.

piedras de los que se sirve, nos habla de una pretensión estética que superaría los límites de la pura funcionalidad. El objeto, en su forma y dimensión cumple una cierta función pero la personalización lo hace nuestro, lo individualiza y vincula con el usuario produciendo una unión simbólica y emocional. Incluso tratándose de objetos artesanos o de producción rudimentaria, al arquetipo al que los objetos de una misma tipología responden produce una cierta homogenización, que a través de la individualización o personalización, lo destaca del grupo y lo vincula a un individuo.

“Un objeto tiene función simbólica cuando la espiritualidad del hombre se excita con la percepción de este objeto al establecer relaciones con componentes de anteriores experiencias y sensaciones (...) La función simbólica está determinada por todos los aspectos espirituales, psíquicos y sociales del uso.(...) La función simbólica de los productos posibilita al hombre para asociar con el pasado lo que percibe a través de su caudal espiritual.”⁷²

Norman, como experto en diseño emocional, destaca la capacidad que tienen los objetos que nos rodean para transmitir elementos que están relacionados con lo simbólico y lo emotivo, más allá de lo estrictamente material:

“En nuestra vida, los objetos son mucho más que meras posesiones materiales. Nos hacen sentirnos orgullosos, no porque hagamos ostentación de nuestra riqueza o nivel social, sino por el sentido que dan a nuestra vida (...) Un objeto favorito es un símbolo que establece un marco positivo de referencia mental, un conjunto de recuerdos gratos o, a veces, la expresión de la propia identidad. Y a su vez, ese objeto guarda una historia, un recuerdo, una memoria y algo que nos une personalmente a ese objeto en particular, a esa cosa en particular.”⁷³

Andrea Branzi, diseñador y teórico del diseño, siempre se ha mostrado partidario de hablar de objetos en general sin hacer distinción entre una punta de flecha de sílex y el más reciente diseño provisto de la última tecnología. En este sentido, como veremos en el capítulo dos, no existe para él y otros críticos que defienden esta visión, un inicio o nacimiento del diseño como disciplina diferenciada, sino que ha existido desde siempre y ha acompañado al hombre como *hacedor* de objetos. En su obra *Capire il design*, aboga por la consideración indiferenciada entre *objetos* y *diseño*, sin distinguir si su origen es

⁷² LÖBACH, B. *Diseño industrial : Bases para la configuración de los productos industriales*. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1981, pág. 68.

⁷³ NORMAN, D. *El diseño emocional*, Ed. Paidós Transiciones, Barcelona, 2012, pág. 21.

artesanal o industrial o si se trata por ejemplo de un objeto arqueológico o un diseño de la postmodernidad. Los objetos son portadores de cultura y signos de memoria que están inseparablemente unidos a la historia y desarrollo del hombre:

“De hecho no existe una historia oficial de los objetos y este libro no es más que una antología crítica, que recoge una serie de casos significativos de países épocas y diseñadores diversos. Casos que pueden servir para comprender un mundo que está a nuestro alrededor y cuya existencia ha sido ignorada hasta hoy por la cultura oficial, argumentando que los muebles, los enseres, los componentes ambientales, las artes aplicadas, los aparatos domésticos o simplemente la decoración de la casa, no tienen categoría suficiente para compartir mesa con las grandes historias oficiales”⁷⁴

Bergson describe en *La evolución creadora* al *Homo Faber* como al portador de la inteligencia para crear objetos artificiales, herramientas y modificarlos de modo ilimitado. La evolución conduce al hombre al perfeccionamiento de las mismas, por el desarrollo de su capacidad intelectual y por el aprendizaje que deviene de la propia experiencia de uso, ensayo y error, que conducen a la mejora. Una suerte de método experimental previo a su propia invención:

“Si pudiésemos prescindir de nuestro orgullo, si para definir nuestra especie nos atuviésemos estrictamente a lo que la historia y la prehistoria nos presentan como característica constante del hombre y de la inteligencia, no hablaríamos del hombre como *homo sapiens*, sino como *homo faber*. En definitiva, la inteligencia, considerada en lo que parece ser su marcha original, es la facultad de fabricar objetos artificiales, en particular útiles para hacer útiles, y variar indefinidamente su fabricación.”⁷⁵

La clásica visión del hombre como fabricante de objetos, en la que Bergson ve el brillar de la inteligencia, cristaliza en la capacidad para construir máquinas, “útiles para hacer útiles.” En la misma, como vemos a continuación, el autor observa la capacidad que tiene este *homo faber* para con su inteligencia aplicada a la materia, y provisto de objetos, le posibilita para una mejor adaptación a lo contingente. Cabe destacar aquí la cercanía entre la definición de inteligencia de Bergson y la definición contemporánea de Le Corbusier; “El diseño es la inteligencia hecha materia”⁷⁶:

⁷⁴ BRANZI, A. (*Los objetos no son objetos*) en VV.AA. *Capire il Design*, Ed. Giunti, Florencia, 2008, pág. 9.

⁷⁵ BERGSON, H. *La Evolución Creadora* en *Obras Escogidas*, Ed. Aguilar, Madrid, 1963, pág. 558.

⁷⁶ CONRAN, T. BAYLEY, S. *Design: la inteligencia hecha materia*, Ed. Blume, Barcelona, 2007, pág. 325.

“Que la condición necesaria de la evolución sea la adaptación al medio, no lo ponemos en duda de ninguna manera. Es ciertamente evidente que una especie desaparece cuando no se adapta a las condiciones de existencia que le son impuestas. Pero una cosa es reconocer que las circunstancias exteriores son fuerzas con las que la evolución debe contar, y otra cosa sostener que son las causas directrices de la evolución”⁷⁷

Bergson diferencia esta inteligencia creadora del *instinto*, que se aplican como tales a diferentes capacidades creativas del hombre y se plasman en elementos organizados o no organizados:

“Hay cosas que sólo la inteligencia es capaz de buscar, pero que, por sí misma, no encontrará jamás. Estas cosas sólo las encontraría el instinto; pero él no las buscará jamás”⁷⁸

Volviendo a la definición de Le Corbusier, parece razonable pensar que el hombre que construye *-faber-*, lo hace desde la inteligencia y la experiencia *-sapiens-* que le hace observar lo que sucede a su alrededor y cuestionarse *-homo quaerens-* el sentido de aquello que le sucede y ocurre a su alrededor y en que medida puede cambiarlo para mejor adaptarse a ello. No parece que la construcción de objetos, útiles y herramientas sea posible sin la participación de la totalidad del hombre que detecta problemas y desde su inteligencia se cuestiona por las respuestas y encuentra soluciones. Ésta, es hoy en día básicamente la definición de diseño. Un último factor, la expansión, el juego, el entretenimiento, que enlaza con lo significativo, lo simbólico, y lo estético, una vez resueltas las primeras necesidades básicas respecto a cuestiones que afectan a la propia supervivencia, el hombre juega, en su manifestación como *homo ludens*.⁷⁹ El componente lúdico es un factor importante de la creatividad humana, y en relación a la visión de Schiller en *Cartas sobre la educación Estética del Hombre*,⁸⁰ Pombo apunta:

“(…)Es difícil definir la belleza. A través de esa definición podríamos meditar sobre el estado de las cosas y sobre la condición ontológica del ser humano. Schiller no nos abandona en esa aflicción y dice que debemos buscar el ideal de belleza "por la misma vía a través de la que satisfacemos nuestro impulso lúdico" El impulso lúdico conduce a la búsqueda de soluciones envolventes y emocionantes que no tienen que resultar neces-

⁷⁷ Ibid. Pág. 526.

⁷⁸ Ibid. pág. 569.

⁷⁹ HURZINGA, R. *Homo ludens*, Ed. Alianza, Madrid, 2012.

⁸⁰ SCHILLER, J. *Cartas sobre la educación estética del hombre*, Ed. Aguilar, Buenos Aires, 1981.

riamente arrebatadoras o inolvidables; a veces es suficiente que durante la conciencia de la carencia y la conciencia de la muerte son dos determinantes poderosos de la actividad humana, especialmente de la creativa(...) Pero si el artista se trasciende en el objeto producido (el poeta tiene que negarse para sobrevivir en el poema; el poeta deja su vida para presentar a los demás una vida que vivir), el diseñador desarrolla su actividad teniendo en cuenta una acción dirigida a lo cotidiano.”⁸¹

Como vemos, parece que ni al hacedor de herramientas tradicionales, ni al diseñador del mundo contemporáneo les es ajena ninguna de las vertientes del hombre y el creador se compone de la riqueza que aporta una visión poliédrica de la realidad. La labor del diseñador contemporáneo tendrá además que tener en cuenta al destinatario del diseño, que al igual que él mismo, está ya afectado por lo que Sartori define como *homo videns*⁸², un hombre que, inmerso ya en la cultura audiovisual, se convierte en observador y objetivo del ocio y entretenimiento.

El *homo sapiens* -sabe- en la medida en la que como *homo quaerens*, -se pregunta-, y se cuestiona, lo que se puede considerar el principal elemento que defina la condición filosófica del hombre. La belleza del mundo y nuestra capacidad de asombro ante lo que nos rodea. Ese asombro le conduce a la pregunta que le ayuda a salir de la oscuridad y a tender a una cierta transcendencia.

Por otro lado, atendiendo a la cuestión del nacimiento del propio término y disciplina de diseño como tal, podríamos decir que el diseño como actividad necesaria para la vida del hombre o para facilitar ésta, le ha acompañado desde siempre. El hombre prehistórico cuando se vale de un hueso de animal, de una piedra con un cierto perfil, tal vez modificado por él en base a su experiencia, está diseñando, esto es, está creando útiles que le facilitan sus tareas cotidianas con una función y formas concretas, y que a partir de entonces les serán completamente imprescindibles. Claramente, conceptos como la ergonomía y la usabilidad, si bien basadas únicamente en la experiencia, ya están de alguna manera implícitas en estos objetos, pues cada individuo fabrica los suyos en base a su dimensiones y con el fin de adaptarse mejor a ellos y buscando un mayor confort de uso.

⁸¹ POMBO, F. en CALVERA, A. (ed.) *De lo bello de las cosas*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2007, pág. 97.

⁸² SARTORI, G. *Homo videns: La sociedad teledirigida*, Ed. Penguin Random House España, Madrid, 2012.

Más adelante, los ornamentará con inscripciones, dibujos, etc. lo que demuestra que los componentes estéticos y funcionales ya están en periodos tan iniciales de la actividad del hombre en la tierra. Así, objetos similares y con un mismo fin tendrán aspectos diferentes o personalizados en función del individuo. Como apunta Torrent:

“Diseñar es construir, pero a la vez es aportar diversas soluciones estéticas; Diseñar es diferenciar”⁸³

Donald Norman⁸⁴, experto en usabilidad y que en los últimos años ha realizado un tránsito desde posiciones de funcionalista convencido a defensor del diseño emocional en la actualidad, también destaca la importancia del componente lúdico en el diseño:

“No hay que duda de que la utilidad y la usabilidad son importantes, pero si se las priva del placer, de la alegría y el entusiasmo o de la exaltación y de la inquietud y la rabia, del miedo y la ira, realmente nuestra existencia estaría incompleta”⁸⁵

El autor establece diferencias entre varios tipos de diseño, *visceral*, *conductual* y *reflexivo*, y por lo tanto de objetos, como veremos, es habitual que un mismo objeto participe de más de una de estas características. Norman describe de la siguiente manera el componente de los objetos que no es meramente material, y que desde la vertiente emocional nos hace optar por la elección de unos objetos frente a otros:

“Más allá del diseño de un objeto, existe también un componente personal, un componente que ningún diseñador o fabricante puede proporcionar. En nuestra vida, los objetos son mucho más que meras posesiones materiales. Nos hacen sentir orgullosos, no porque hagamos ostentación de nuestra riqueza o nivel social, sino por el sentido que dan a nuestra vida. Los objetos más apreciados por alguien pueden ser perfectamente

⁸³ MARÍN, J. TORRENT, R. *Historia del Diseño Industrial*, Manuales Arte-Cátedra, Madrid, 2013 pág. 14.

⁸⁴ Donald Norman, profesor de Ciencia y Tecnología en la Northwestern University, es autor de varias publicaciones sobre diseño, en las que se aprecia una diferente visión sobre la usabilidad y lo emocional. En *Diseño emocional*, de 2005, describe en forma de reflexión como en su obra de 1988, *The design of Everyday things*, aplicó una visión exclusivamente funcionalista, descartando lo emocional, y empobreciendo su visión de un tema que es más completo de lo que parece. “En la década de 1980, cuando escribí el libro *The Design of Everyday Things*, no tuve en cuenta las emociones. En aquellas páginas abordé los temas de utilidad y usabilidad, de la función y la forma, todo ello de un modo lógico y desapasionado. (Hoy en nuestra condición de científicos, comprendemos lo importantes y valiosas que son las emociones en la vida cotidiana”.

⁸⁵ NORMAN, D. *El diseño emocional*, Ed. Paidós Transiciones, Barcelona, 2012, pág. 22.

baratijas, muebles avejentados o fotografías y libros, a menudo en mal estado, sucios o descoloridos. Un objeto favorito es un símbolo que establece un marco positivo de referencia mental, un memento de recuerdos gratos o a veces una expresión de la propia identidad. Y este objeto, a su vez, guarda una historia, una remembranza, un recuerdo y algo que personalmente nos une con este objeto particular, con esta cosa particular.⁸⁶

Las definiciones de Norman para los tres aspectos del diseño, que el autor ilustra con su clásico ejemplo de *las tres teteras*, define: Diseño *visceral*, el que alude al aspecto externo de los objetos, el diseño *conductual*, placer y efectividad de uso y *reflexivo* que tiene que ver con la intelectualización y racionalización del producto, así como con la imagen de uno mismo, satisfacción personal y recuerdos. Para el autor no es posible el diseño sin que estén presentes las tres, y de la suma de sus porcentajes dará como resultado la cognición y la emoción. Así mismo, estas dos variables no son en absoluto separables y más bien producen una interacción; lo racional y lo emocional confluyen en el hecho cognitivo.

Las diferencias entre *necesidad* y *deseo*, parecen claras, pero en la cuestión de la apreciación emocional de los objetos que nos rodean y elegimos, habitualmente se mezclan de manera que aquello *que queremos* puede ser interpretado por aquello que realmente *necesitamos*. En base a esto la predilección y la jerarquía de apetencias pueden verse igualmente afectadas. Como variables que participan del componente emocional, no son evaluables ni medibles, y aunque subjetivas, significan un elemento de enorme importancia en el proceso electivo.

En el proceso electivo, se produce un hecho comunicativo y de relación del usuario con aquello que le rodea y sobre lo cual ha de elegir en base a diferentes variables; físico formal, estético, emocional, sensorial, etc. que no son muy diferentes a las de cualquier proceso de conocimiento. Sobre la cuestión de la adecuación entre necesidad y deseo y la realidad de ambas circunstancias asociadas a nuestra relación emocional o funcional con los objetos que poseemos o queremos poseer, es apropiado recordar como define Ramón Lucas las propias funciones generales del conocimiento humano:

“1. Función de adquisición

⁸⁶ Ibid. pág. 21.

Mediante esta función el hombre incorpora intencionalmente en su estructura mental innumerables objetos, sean externos o internos. (...)

2. Función de representación

Gracias a esta función el hombre retiene los conocimientos adquiridos, los evoca en el momento oportuno y los reconoce. Se llama función de representación porque gracias a ella se representa en la conciencia aquello que precedentemente se había presentado. (...)

3. Función de producción

Con esta función se llega a la creación de nuevas formas, conceptos y juicios. (...)

Es oportuno anotar que estas funciones son interdependientes y forman una unidad en el hombre.”⁸⁷

Como apunta Lucas, las funciones del conocimiento son interdependientes, de la misma forma que nuestra vinculación con los objetos obedece, como hemos dicho, a un conjunto de factores que están mutuamente vinculados y de dicha relación obtenemos un conjunto de sensaciones o sentimientos que definen nuestra inclinación, deseo o necesidad por los mismos. Ese vínculo, a veces más emocional o impulsivo obedece a una serie de atributos que asociamos al objeto y que conforman en nosotros una cierta imagen o proyección. El autor desarrolla con enorme profundidad el estudio del concepto de apetencia, y la voluntad del poseer:

“Las tendencias psíquicas se llaman *apetito elícito*, y aun procediendo de la naturaleza o esencia del ser, lo hacen no solamente gracias a ella, sino por medio de un acto *elícito* de conocimiento, que presenta al sujeto de modo intencional, es decir, psíquico el objeto de la tendencia. Las tendencias psíquicas no son simplemente naturales; además de la naturaleza del ser que tiende, se necesita una modificación psíquica accidental, como es el conocimiento del objeto hacia el cual se orienta la tendencia.”⁸⁸

“Este argumento se funda en el hecho de la unidad del hombre y de la existencia en él de una actividad cognoscitiva espiritual. En el hombre las diversas actividades forman un todo y colaboran para que el hombre alcance la perfección de su ser. Con la actividad intelectual el hombre conoce la realidad y percibe el bien y los valores, pero no puede poseerlos y no lo enriquecen a no ser intencionalmente. En este nivel el hombre es como un espectador. Por eso se requiere una tendencia real hacia el objeto conocido, que lleve a cabo, en el plano real, lo que es conocido y poseído hasta ahora sólo intencionalmente; así el hombre no sólo es espectador sino también actor. La volición tiende hacia un objeto, no con el simple fin de representarlo, sino para abrazarlo y poseerlo. Si por ejemplo yo quiero comer un pastel, recurriré a los medios oportunos para hacerlo; nadie dirá que el mero conocimiento del pastel ha saciado mi apetito. Es imposible, pues, confundir la

⁸⁷ LUCAS, R. *El hombre espíritu encarnado: compendio de filosofía del hombre*, Ed. Sígueme, Madrid, 2002, pág. 82.

⁸⁸ *Ibid.* pág. 148.

tendencia hacia un objeto con el mero conocimiento del mismo.”⁸⁹

Lucas en la definición de la *prueba fenomenológica*⁹⁰, define los tres elementos principales que serán; la deliberación, el juicio y la elección. La primera será una “fase de exploración y búsqueda sobre el objeto que se va a elegir”, la segunda una “valoración de los pros y los contras” y la tercera que sigue al juicio, que define como un acto complejo “resultado de un diálogo entre la inteligencia y la voluntad.”

Norman define el proceso electivo de los objetos por parte del usuario como diseño en sí, diseño de nuestra imagen y configuración, acotación de un contexto material. Las acciones más elementales que realizamos respecto a nuestros objetos y entorno, son decisiones estéticas y emocionales, en muchos casos instintivas, pero que nos definen en cierto modo. Esta idea es la que defiende en su artículo, *Todos somos diseñadores*:

“Todos somos diseñadores. Manipulamos el entorno, para que sirva mejor a nuestras necesidades. Escogemos qué objetos poseer, y cuales tener a nuestro alrededor. Construimos, adquirimos, disponemos y reestructuramos: todas estas actividades son formas de diseño. Cuando, de manera consciente, deliberada, cambiamos de lugar los objetos del escritorio, los muebles de nuestras salas de estar y las cosas que tenemos en los coches, lo que hacemos es diseñar. A través de estos actos personales de diseño, transformamos cosas, objetos y espacios de nuestra vida -que de otro modo serían anónimos y corrientes- en nuestras cosas, nuestros objetos y espacios propios. A través de estos ejercicios de diseño, transformamos casas en viviendas, espacios en lugares, cosas en pertenencias. (...) Todos somos diseñadores, y debemos serlo. Los diseñadores profesionales hacen cosas que son atractivas y funcionan bien(...) pero no pueden hacer algo que sea personal, hacer algo a lo que nos vinculemos. Nadie puede hacerlo en nuestro lugar: nos toca hacerlo por nosotros mismos.”⁹¹

En Löbach se verán las diferentes funciones que un objeto contiene y desarrolla, entre las cuales figura la simbólica. El autor define la sensación que el hombre siente frente a los objetos y como establecemos relaciones simbólicas con los mismos y con ciertos entornos. Esta función la determinan la espiritualidad y los factores sociales y psíquicos de

⁸⁹ Ibid. Pág 162.

⁹⁰ Ibid. Pág 176.

⁹¹ NORMAN, D. *El diseño emocional*, Ed. Paidós Transiciones, Barcelona, 2012, págs. 256-257.

uso. Esta espiritualidad, le faculta para establecer conexiones con el pasado, y finalmente la estética del producto, habrá de vincularse necesariamente con la función simbólica:

“La base de la función simbólica es la función estética del producto. Ésta, por medio de los elementos estéticos, forma, color, superficie, etc., proporciona el material para la asociación de las ideas con otros ámbitos vitales. La función simbólica de los productos industriales solo se vuelve eficaz en base a la apariencia perceptible sensorialmente y al caudal espiritual de la asociación de las ideas.”⁹²

Como decíamos, el hombre es reconocido y se ve y siente reconocido por sus objetos y estos, lejos de ser solo contexto donde desarrolla su actividad, o un simple conjunto de pertenencias, lo simbolizan y señalan como persona. Antropológicamente, el contexto objetual de nuestra elección, supone un importante porcentaje de lo que definimos como identidad. Estos objetos lo caracterizan. El objeto como signo dotado de significancia, que el hombre adopta y en algunos casos readapta a su propio contexto, necesidades e intención, será una constante en la definición del diseño en autores contemporáneos. Sobre este concepto, resultan interesantes las visiones de dos autores que podemos considerar más cerca del funcionalismo que del formalismo, dentro del diseño gráfico, como Massimo Vignelli y Otl Aicher:

“Semantics in design means to understand the subject in all its aspects; to relate the subject to the sender and the receiver in such a way that it means to design that has a meaning, that is not arbitrary, that has a reason for being, something in which every detail carries the meaning or has a precise purpose aimed at a precise target”⁹³

Para Vignelli, cada detalle contribuye a la correcta posibilidad de la totalidad del mensaje que el diseño contiene, y que conforma su significado. Aicher nos habla del concepto del *diseño transparente* que ampliaremos en el siguiente epígrafe dedicado al componente estético y funcional del diseño. Como vemos, lo *sígnico*, desde un planteamiento funcionalista como es el del autor alemán, cristaliza en la cualidades del objeto, que han de significar y auto explicar no solamente el funcionamiento del diseño, sino hablar del elemento que contribuya a entender en la misma medida su componente simbólico.

⁹² LÖBACH, B. *Diseño industrial : Bases para la configuración de los productos industriales*. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1981, pág. 62.

⁹³ VIGNELLI, M. *The Vignelli Canon*, Ed. Lars Müller Publishers. Zurich, 2010, pág. 9, pág. 24.

“Un producto es siempre un signo, y una parte de la cualidad del producto consiste en que signifique lo que es. La conformación del producto posee, junto a la cualidad técnica, junto a la cualidad de útil, una cualidad comunicativa, a saber, la que hace al producto transparente, inteligible, razonable en lo tocante a su origen, fabricación y materiales, construcción y uso. Un producto verdaderamente bueno se muestra tal como es.”⁹⁴

Entre la capacidad simbólica y significativa de los objetos, y su aspecto, cabe destacar que en la mayoría de los casos, será el usuario el que personalice y confiera unidad a dichos signos. Los objetos tendrán así unas características ideadas por el diseñador que actuarían como una cierta *potencia* que debemos *actualizar* en el proceso de adecuación del objeto a nuestro contexto preexistente. Esa recepción conferirá a ese objeto signo una durabilidad emocional a la que se refiere Norman con sus *objetos preciados*.

Desde que el diseño recibe tal nombre y se diferencia de actividades similares pero distintas, lógicamente se ha desarrollado en diferentes periodos, estilos o tendencias que la historia se ha ocupado de clasificar para una mejor comprensión de su evolución. Al nacer de la mano de los procesos industriales, desde su inicio el diseño industrial como definición se limitará a aquellos objetos producidos en serie por medio de la máquina en los que no exista diferencia entre ejemplares de un mismo *modelo*, como sí sucede por muy pequeñas que estas sean, por ejemplo en la artesanía. Existe, como es conocido, el concepto de *industria* aplicado a otros contextos, como por ejemplo la *industria lítica*, en referencia a la habilidad del hombre para producir útiles. Como se indica, respecto al diseño como una disciplina distinta del arte y la artesanía, nos referiremos al mismo, vinculado a su nacimiento con la Revolución Industrial y la posibilidad que esta introdujo de la producción por medio de la máquina de objetos seriados.

Por otro lado, antropológicamente, y más allá de la acepción o límites que abarca el término diseño, como hemos visto, el hombre, desde sus inicios ha fabricado utensilios y herramientas que le han facilitado la vida y le han hecho sus tareas -alimentación, recolección, caza, etc.- más sencillas, es decir han creado objetos para una necesidad concreta y en base a la experiencia de uso los han mejorado con el tiempo en las sucesivas versiones, es decir, han diseñado. Como veremos, el concepto de arquetipo de un objeto, es

⁹⁴ AICHER, O. *El mundo como producto*, Ed. Gustavo Gili Diseño, Barcelona, 2007, pág. 67.

decir aquel que por muy elemental que sea, ya atesora la definición formal y funcional básica como modelo de los siguientes, existirá como intención antes de la llegada de la máquina con la Revolución Industrial. Existirá por tanto la voluntad de repetición de la forma arquetípica, -espadas, bifaces, etc.- pero la realidad del objeto idéntico todavía no será factible. Volviendo a Branzi:

“La línea evolutiva de los objetos domésticos no se ha interrumpido nunca, ni siquiera con la llegada de la revolución industrial (...) la rica relación que siempre ha unido al hombre con los objetos de su propio hábitat permaneció sustancialmente inmutable. (...) Por tanto comprender el diseño y la historia de los objetos significa que el interés por el devenir de los objetos antiguos y modernos es un aspecto del interés, más amplio, que debe existir hacia la historia del ser humano en toda su complejidad. Una historia de la cual los objetos forman parte y de la cual siempre han sido testigos privilegiados.”⁹⁵

Sobre la cuestión de la tradición histórica del hombre como creador de objetos, de manera intuitiva y para cubrir sus necesidades según éstas van surgiendo, las palabras de Alice Rawsthorn abundan en el mismo sentido:

“El proceso de diseño existía mucho antes de que se inventase una palabra para describirlo. Desde el momento en el que los seres humanos buscan cambiar su modo de vida y alrededores, cercando una cueva prehistórica contra los depredadores o modificando la punta de una lanza, actuaban como diseñadores, pero de manera instintiva. Todo esto cambió en la era industrial, cuando el diseño fue redefinido como una herramienta comercial. El diseño consiguió grandes cosas en ese sentido, ayudando a millones de personas a ser más seguros, saludables, ilustrados, y felices”⁹⁶

Los objetos que nos rodean y que nos sirven para mejor realizar nuestras tareas son siempre una mezcla de estética, vinculada con su forma o aspecto exterior y su función; es decir cómo desarrollan esa labor para la que nos han de ser útiles. El ideal de equilibrio entre ambas será aquel que nos haga los objetos deseables y útiles, y ambos condicionantes interactúan entre sí, de tal forma que vemos el conjunto integrado por aspecto exterior y bondad en la función del objeto, siendo en la mayoría de los casi imposible desvincularlas. Nuestro tiempo, cualquier tiempo, está definido por un sin fin de imágenes, símbolos y valores que en cierto modo condicionan y conforman nuestros deseos y

⁹⁵ VV.AA. *Capire il Design*, Ed. Giunti, Florencia, 2008, pág. 10.

⁹⁶ RAWSTHORN, A. *Hello World, Where Design meets life*, Ed. Overlook, Nueva York, 2014.

comportamientos. En el desarrollo de la sociedad, el diseño juega un papel fundamental y de una manera a veces imperceptible, y en muchos casos *anónima*, -todo objeto tiene un autor aunque no haya trascendido- nos ayuda a hacer y vivir un mundo mejor.

Los objetos son portadores de Historia, y atesoran lo emotivo, lo sensible, la habilidad de un pueblo, país o individuo. A través de los objetos tenemos noticias de una civilización, de su creatividad e ingenio a la hora de resolver un problema. Esas soluciones nos han llegado históricamente a través de la tradición de las artesanías vernáculas, que habitualmente responden a formas transmitidas de generación en generación, tal vez sin una intención estética consciente -sin pretensión- pero que funcionan y se adaptan de manera efectiva a sus labores. Una facción del diseño contemporáneo, -Morrison, Fukasawa, o Hara entre otros- mira como modelo y con fruición, que es experiencia estética pero también aprendizaje, la solvencia, sencillez y sinceridad que emana del útil o herramienta tradicional, que sin pretensión es un objeto fiable, ergonómico, duradero y bello. Roman y Erwan Bouroullec, como veremos, muestran mayor preferencia por este tipo de objetos de corte etnográfico, que por el seguimiento de las últimas novedades que el diseño contemporáneo ofrece, y en este sentido, su trabajo se refiere conceptualmente más a este tipo de objeto sin pretensión que al *gran diseño*. Esta circunstancia, lejos de ser paradójica, en su obra será medular en su concepción o filosofía de diseño.

En el capítulo tres se estudiarán algunos ejemplos de esta tendencia contemporánea, en el trabajo de diseñadores y teóricos que como decimos encuentran un referente formal y estético en la tradición del objeto artesanal vernáculo. El objeto tradicional, con su esencialidad, tanto los útiles como los ornamentales o ceremoniales, ha ejercido por otra parte una atracción en el hombre occidental. Como apunta Marc Augé, puede responder a la influencia y fascinación que en su momento produjeron en el Arte Moderno, y a la manera en que el arte busca nuevos referentes e inspiraciones y a su vez, nos abre los ojos ante *nuevas bellezas*:

“Sin duda, ha existido un mercado del arte llamado primitivo desde el momento en que las formas exóticas ejercieron una influencia en el arte occidental. Ahora bien, este mercado ha sido precisamente occidental; ha correspondido a la reapropiación de un exotismo regenerador. Etnografía científica, por un lado; reapropiación estética, por el otro.

Pero entre ambas un vacío.⁹⁷ El debate sobre la relación entre la sociedad y sus objetos no se ha producido, como si estuviera reservado a lejanas investigaciones etnológicas⁹⁸

El arte y el diseño, nos sensibilizan facilitando una nueva mirada, que trata de liberarse de la tradicional idea de belleza y pretende ampliar o desdibujar los contornos de una visión que puede parecer limitante. Ambas disciplinas, han dirigido su mirada con asiduidad a otras propuestas, culturas y civilizaciones, con el propósito de ensanchar la visión e inspiración contemporánea tanto del arte como del mundo de los objetos. Trataremos la cuestión de la belleza relacionada con el diseño en siguientes epígrafes, pero parece razonable pensar que si atribuimos a los objetos funciones más allá de su utilidad técnica, que remiten también a lo significativo y a lo simbólico de los mismos, la belleza habrá de ser un elemento a considerar en un análisis detallado de la cuestión. Como explican Gay y Samar, nuestro entorno está compuesto por una infinidad de objetos, diseños, que conforman el contexto en el que nuestra vida, relaciones, acciones se desarrollan:

“Vivimos en un medio más artificial que natural, un medio en gran parte construido por el ser humano para solucionar problemas que han ido surgiendo a lo largo de su existencia, y con el objetivo de mejorar su calidad de vida. En esa búsqueda de resolver problemas se ha ido creando un mundo de objetos que enmarca las actividades cotidianas y condiciona la forma de pensar y de actuar.”⁹⁸

Selle sostiene la idea del diseño en el mundo contemporáneo como el *lenguaje de lo cotidiano*. Los objetos que el diseño desarrolla, constituyen el contexto en el que transcurre nuestra existencia y crean el paisaje material y simbólico de aquello sobre lo que generamos recuerdos, lazos emocionales y vivencias. El bagaje de recuerdos que conecta nuestras sensaciones al entrar en contacto con objetos que nos han acompañado y que despierta sensaciones emotivas y significativas se articula en torno a la *memoria relacional*.

Trataremos más adelante la cuestión fronteriza arte/diseño, y como veremos, la ventaja del diseño será su mayor capacidad de impacto, debida a la presencia en el hecho cotidiano, que se convierte en hecho cultural; *la cultura material*.

⁹⁷ AUGÉ, M. *El diseño y el antropólogo*, Revista *Experimenta*, nº 32 Madrid, 2000, pág. 92.

⁹⁸ GAY, A. SAMAR, L. *El diseño industrial en la Historia*, Ed. Tec, Córdoba, Argentina, 2007, Pág. 231.

“Hoy día no sólo vivimos en un ambiente de cuño técnico funcional, sino, a su vez, en un universo de formas técnicas conscientemente diseñadas como tales. El diseño se ha convertido en un lenguaje cotidiano.”⁹⁹

El buen diseño hará que muchos de los objetos que conforman esta cultura material, sean *invisibles*, es decir que su funcionamiento y utilización sea tan completa, sencilla, agradable, que no repararemos en la importancia de los mismos, de otros sin embargo, tendremos un recuerdo tan incómodo tal vez como la dificultad que implicaba su uso, escasa durabilidad o fiabilidad. Suele suceder que exista una tercera categoría de recuerdos respecto nuestra relación con los objetos, que más que recuerdo será presencia y vinculación. Estos serán aquellos, a los que se refería Sudjic, objetos de los que bien por forma -estética- bien por función, -uso- o bien por significación -simbología- guardaremos un recuerdo significativo e incluso conservaremos más allá de su vida útil. Esta vinculación emocional, se debe normalmente a una interacción de los tres factores citados y muy pocas veces en exclusiva a uno de ellos. Este *microuniverso* tan personal, y que está vinculado a diferentes factores, pero que suele escapar de lo racional y aludir fundamentalmente a lo íntimo, emocional y simbólico, es como decimos el campo de la memoria relacional. Fátima Pombo describe este concepto y lo vincula con la misión del diseñador:

“¿Cómo vivir despojado de todas las *cosas*, si las cosas pueden constituir encuentros extraordinarios con ilusiones tan liberadoras? Un ser humano sin cosas depende de un destino atrozmente interior y solitario. No sé si puede seguir llamándose humano un destino así. Por otro lado, si el día a día estuviese controlado únicamente por el *no sé que* de las cosas sería insoportable. Necesitamos cosas pequeñas que funcionen, que sean agradables, que, una vez adquiridas puedan utilizarse sin complicaciones emocionales. El diseño tiene la responsabilidad y versatilidad de diseñar con sentido y ofrecer belleza a través de las cosas cotidianas.”¹⁰⁰

El diseñador que aspire a conformar estos lugares de encuentro que como vemos nos son en absoluto estrictamente formales, deberá escuchar a la sociedad y a lo que sucede en cada momento. La mirada del creador contemporáneo en el campo del diseño, ha de ser inquisitiva y reflexiva, pues su labor consiste en una suerte de *escaneo* de la realidad y

⁹⁹ SELLE, G. *Ideología y utopía del diseño: contribución a la teoría del diseño industrial*, Gustavo Gili, Barcelona, 1975, pág. 13.

¹⁰⁰ POMBO, F. en CALVERA, A. (ed.) *De lo bello de las cosas*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2007, pág. 85.

de *ver donde otros no ven* de manera similar a la labor del artista. En unos casos se anticipa o descubre nuevas necesidades, en otras encuentra ingeniosas soluciones, bien formales, bien conceptuales, a problemas antiguos. Cuando hablamos de diseño invisible, nos referimos al mismo concepto que Calvera define como *diseño transparente* en contraposición al *diseño opaco*¹⁰¹. El primero será aquel en el que debido a su correcto funcionamiento ni siquiera reparamos, para el que la autora propone un ejemplo muy gráfico como es el de la tipografía. Cuando leemos un texto, generalmente si la lectura es correcta y agradable no reparamos en la tipografía, espaciado, interlineado, etc. pues de eso se ocupa en primera instancia el tipógrafo y posteriormente el responsable del diseño editorial. Sin embargo si la lectura es incómoda, comenzamos a preguntarnos por que, y es en ese momento cuando el usuario suele entender la importancia del diseño. Con el concepto de diseño opaco la autora se refiere a aquellos diseños en los que la importancia o el foco de atención está en el propio diseño. Este es el ejemplo de mucho de lo que se ha dado en llamar *diseño espectáculo* que antepone la presencia y la llamada de atención visual a otros elementos que componen el diseño. No se ha de interpretar como mal diseño o peor que el que definimos como transparente, la diferencia está en que elementos de su proceso o configuración se han potenciado en detrimento de otros. Si continuamos con el ejemplo de la lectura, cuando nos enfrentamos a un cartel contemporáneo, en el cual se ha realizado una caligrafía o *lettering* ornamental, posiblemente repararemos en la belleza de las formas estructura y color, incluso ensalcemos la habilidad del creador, pero lo más probable es que la legibilidad sea menor que en la del primer ejemplo que hemos visto. Como decimos, la habilidad del diseñador será equilibrar ambas posibilidades o incluso apostar abiertamente por una de ellas, más habrá de ser consciente de la imposibilidad de llevar ambas simultáneamente a extremo con demasiadas posibilidades de éxito.

Los ejemplos anteriores son válidos para insistir en la labor del diseñador como anticipador o visionario de los problemas del usuario antes de que estos se produzcan. En el ejemplo del *diseño transparente*, el buen tipógrafo, en absoluto ha renunciado a la forma, pues lo más probable es que los caracteres estén generados por bellas geometrías y rematados por armoniosas *serifas*, pero será la función en su conjunto como grupo de

¹⁰¹ CALVERA, A. (ed.) *De lo bello de las cosas*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2007, pág. 111.

letras la que define en este caso la legibilidad. El autor ha dibujado bellos caracteres, pero sin perder de vista cual es la función del diseño tipográfico; ser legible. El autor, como decimos, es consciente de la *transparencia* de su diseño, y probablemente ésta sea premeditada por él mismo, cuando es claramente consciente de *cuál es el fin* para el que diseña.

En este ensayo¹⁰² Calvera utiliza la visión estética de Heidegger para extraer de la misma a través del análisis de diversos textos, la definición de *cosa*. Se elige este término por la complejidad que tiene en el autor alemán el concepto de *objeto*:

“Advertencia preliminar: cuando se trata con Heidegger hay que ir con mucho cuidado al hablar de las cosas dado que, en el contexto de su pensamiento, es muy difícil utilizar la palabra ‘objeto’ para referirse a ellas. Para él, los objetos lo son sólo si hay un sujeto que los observa bien distanciado de ellos, lo cual implica aceptar una teoría del conocimiento muy determinada que, desde luego, no es la suya. Por ello, prefiere utilizar ese término tan impreciso de ‘cosas’ aunque, o precisamente porque, es un término con una larga tradición filosófica.”¹⁰³

Varias son las ideas que del pensamiento del autor alemán, tan interesado en el contexto de la cotidianidad y de la vida mundana se pueden extraer en relación con el sentido antropológico de los objetos y el diseño. El universo de actuación del hombre se crea en ese entorno que es seleccionado a lo largo de su existencia por él mismo. Heidegger plantea normalmente una visión crítica de la vida moderna, y en este sentido se muestra más cercano a la relación que se establece en entornos más familiares en las que el hombre ejerce su posibilidad de interrelación en un ámbito más propicio. Serán las relaciones con las cosas y con la gente las que lo sitúen y lo contextualicen. El hombre establece diálogo con sus congéneres y habla de las cosas, que le lleva a nombrar y a saber lo que las cosas son. La palabra nombra y designa objetos y enseres y reconoce lo que le es familiar. En este entorno cotidiano, reconoce lo que le es cercano, que está cargado de señales de los propios objetos y de los demás. Así resume Calvera la visión del entorno de *las cosas* de Heidegger:

¹⁰² CALVERA, A. (ed.) *De lo bello de las cosas*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2007, págs. 103-121.

¹⁰³ Ibid. Pág. 110.

“En definitiva la comprensión práctica, pragmática, antecede según Heidegger a cualquier explicación teórica o científica de las cosas.(...) Si algo define la cotidianidad, allá donde uno se siente en casa, es en un mundo familiar y cercano plagado de cosas donde se llega a todo con solo estirar los brazos y caminar. Vivir consiste, pues, en utilizar cosas constantemente, darles un nombre y hablar de ellas con toda naturalidad.(...) Lo propio de la técnica moderna es haber ensanchado enormemente el círculo de lo más cercano y haber hecho desaparecer las distancias físicas. Se trata de un aumento del círculo que una persona individual, habitante de un lugar determinado, toma por su realidad inmediata.”¹⁰⁴

Heidegger destaca también la importancia de los elementos agrupados por funciones, en lo que denomina *parajes* en los cuales objetos de familias similares interaccionan y nos facilitan la interpretación y la visión de uso como conjuntos, normalmente en pares como podrían por ejemplo, ser una tuerca y la llave inglesa. La autora continúa haciendo un análisis de conceptos como lo *poético* en el autor alemán, y tratando de entender como el mismo es compatible con los objetos de la vida mundana. Lo verdadero se torna en lo perceptible en la acción de poetizar que desvela la verdad.

Cabe destacar que en la obra de Calvera pese a ser el propósito de inicio la cuestión de la belleza y los objetos, la mayoría de los ensayos de los diversos autores que contiene, tratan la cuestión antropológica y la propia definición de la relación del hombre con el universo material del que se rodea.

Los objetos y su diseño tienen la posibilidad de *estetizar* el mundo, a diferencia del arte, el diseño conforma la *estética de lo cotidiano*. La experiencia estética artística, demanda en principio, mayor conocimiento y disposición y en la mayoría de las ocasiones mayor esfuerzo por parte del hombre, que ha de propiciar ese encuentro, normalmente en los lugares de la cultura artística -museos, galerías y otras instituciones- tratándose por lo general de un oyente más especializado. El hombre, sin embargo, en contacto con lo cotidiano, se proyecta sobre los objetos y tiene la capacidad de ampliar el horizonte de belleza y conocimiento en la llamada *cultura material*. La vinculación emocional, y estética se funden en una cuando el usuario encuentra sentido de uso en el objeto y lo incorpora

¹⁰⁴ Ibid. Pág. 113.

a su contexto objetual, convirtiéndose en compañeros cotidianos, definiendo paisajes contextuales, emocionales y estéticos.

El diseñador es un observador y un actor simultáneamente. Su obra conforma nuestros universos formales de lo que podríamos llamar *cultura material*. Augé, lo define como *demiurgo atento*:

“El propio diseñador sería así algo menos y algo más que un artista, no el inventor de universos propios, sino el demiurgo atento, modesto y astuto de los mundos diarios de todos y de cada uno de nosotros”¹⁰⁵

En este mismo texto el autor define la capacidad del diseño y especialmente del diseño que elegimos y en parte nos configura. Cuando hablamos de diseño, lógicamente nos referimos a toda la cultura material que nos acompaña: objetos, complementos, vestimenta, tecnología, y todos aquellos signos en fin, que nos conforman estética y simbólicamente. En este conjunto de *objetos-signo* van implícitas en la mayoría de las ocasiones un código de nuestra personalidad, y de la manera de relacionarnos con los demás; nos significan. En esta cultura material, a su vez, está implícita una cierta cosmogonía:

“La multiplicidad permite en cierta medida simbolizar la metáfora de las formas. Si cada objeto no dice nada solo, habla más y de manera más razonable cuando se conjuga con otros. Evocamos fácilmente los «gustos» de una persona (la manera de vestirse, de amueblar su piso, o también su actitud con respecto a la fotografía, al teléfono móvil o al ordenador) para caracterizar su personalidad —vinculándola en cierto modo al sistema de sus objetos—. Además, en la elaboración personal de este *look*, se realiza a la vez un trabajo de lo imaginario individual (para construir una representación de sí mismo) y una apertura simbólica hacia los demás. La propia apariencia, como la obra de arte, es una llamada a testigos; expresa un deseo de intercambio.”¹⁰⁶

Este deseo de intercambio, de interacción social responde a lo que el autor define como una *apertura simbólica hacia los otros* que está relacionada con la elección propia de unos elementos u otros, y que a la vez nos configura como individuos y nos relaciona como miembros de una sociedad. Esta capacidad se da incluso en las personas que puedan parecer menos interesadas en su aspecto formal-material, pues parece razonable

¹⁰⁵ AUGÉ, M. *El no lugar y sus objetos*, Revista *Experimenta*, n° 32 Madrid, 2000, pág. 98.

¹⁰⁶ Ibid. pág. 97.

pensar, que la propia opción de despreocupación es una opción formal en sí. Más que un *look*, término utilizado por el autor que puede tener una cierta connotación de frivolidad, proponemos, una *configuración visual o formal*. Como afirma Lucas: “La relación con el mundo es constitutiva y fundamental para todo hombre, porque de ella brotan todas las otras relaciones; esto nos introduce en el ámbito de las relaciones del hombre con el otro hombre; no es cierto que el hombre está solo; se encuentra siempre en situación y en relación con el otro”¹⁰⁷

Este *universo objetual o cultura material* que nos contextualiza dentro de una sociedad y como individuos con unas particularidades concretas, incide como apuntan Gae y Ramón Benedito en nuestra autopercepción como personas y a la construcción de la propia identidad:

“Ciertamente, se ha creado una visión del mundo a través de los objetos. Como sabemos gracias a la antropología, los objetos nos ayudan en la construcción de nuestra identidad y es a través de ellos como mantenemos más o menos estable nuestra autopercepción como personas. Cabe decir que el diseño, por su propia naturaleza, es también una forma de construcción de identidades sociales e individuales donde edificamos o reproducimos códigos y funciones sociales aprendidos”¹⁰⁸

El diseño juega un decisivo papel en esa apertura simbólica, en términos de elección y selección de los elementos que nos significan y simbolizan. Norman, al definir *diseño reflexivo*, aquel que nos refleja y representa, alude a la intencionalidad implícita en estos procesos de elección -ropa, objetos, complementos- y recalca, como decíamos anteriormente, que el propio propósito de no elección constituye un elección en sí.

“El diseño reflexivo cubre un vasto territorio. Todo en este nivel de diseño se centra en el mensaje, en la cultura y en el significado de un producto o su uso. Por un lado, se trata de un diseño que trata del significado de las cosas, de los recuerdos personales que algo puede evocar. Por otro lado, es algo muy distinto, y se centra en la autoimagen y en el mensaje que un producto permite enviar a los demás. Siempre que nos percatamos de que los calcetines que alguien lleva combinan con el color del resto de lo que viste él o ella, o si consideramos que estas ropas son adecuadas para una ocasión concreta, de hecho nos interesamos por la autoimagen reflexiva.

¹⁰⁷ LUCAS, R. *El hombre espíritu encarnado: compendio de filosofía del hombre* Ed. Sígueme, Madrid, 2002, pág. 241.

¹⁰⁸ BENEDITO G. BENEDITO, R. en CALVERA, A. (ed.) *De lo bello de las cosas*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2007, pág. 179.

Queramos admitirlo o no, todos nos preocupamos por la imagen que mostramos a los demás —o, lo que es lo mismo, por la imagen de nosotros mismos que nos ofrecemos a nosotros mismos—. (...) De hecho, quienes afirman carecer por completo de todo interés por el modo en que los demás les perciben -y se visten con lo que les resulta más cómodo o con lo que se sienten más a gusto, absteniéndose de comprar nuevos artículos hasta que los que utilizan ya no funcionan- afirman algo sobre sí mismos y sobre los objetos que les interesan. Todas éstas son características del proceso reflexivo.”¹⁰⁹

Este universo, como decimos, está configurado por una mezcla de *objetos de necesidad* y *objetos de expansión*, y como podemos ver, nos vincula a una sociedad y a un determinado momento. Esta cultura material que nos configura, está expuesta y referida al igual que nuestras apetencias, a los conceptos de gusto y moda, que dependiendo del momento pueden ser más coyunturales, temporales o duraderos. Vinculamos normalmente la originalidad en diseño con aquellos elementos o autores que son capaces de escapar de la tendencia dominante y proponer nuevas formas, aún a riesgo de no ser comprendidos o asimilados por la sociedad. El estadio superior de la originalidad, será aquel en que una vez detectada por parte de la sociedad, la particularidad de la propuesta, y superada la fase de asombro o extrañamiento, ésta se convierta en moda o tendencia. Las tendencias lejos de afectar exclusivamente al componente estético de los objetos, lo hacen de igual manera en el aspecto funcional o simbólico. El *contexto formal* que definíamos anteriormente, incluso estando vinculado a un momento, moda o tendencia tendrá el carácter de personal e intransferible dentro de cada individuo, pues se conforma desde lo simbólico además de desde lo estético. Augé retoma esta cuestión y plantea el término de sentido social respecto a forma y función:

“Desde el punto de vista que nos ocupa aquí (la preocupación de incluir la cuestión de las relaciones sociales —lo que yo llamo el sentido social— en el debate forma función, para transformarlo en un debate de tres términos: forma/función/sentido), puede resultar interesante la observación de que la metamodernidad simultáneamente afecta a nuestras representaciones del espacio, a nuestra relación con la realidad, y a nuestra relación con los demás.”¹¹⁰

¹⁰⁹ NORMAN, D. *El diseño emocional*, Ed. Paidós Transiciones, Barcelona, 2012, pág. 105.

¹¹⁰ Ibid. pág. 98.

Marín y Torrent, a modo de reflexión sobre la estética y la responsabilidad compartida que en el mundo del diseño tiene diseñador, empresa y usuario a la hora decidir o prever hacia donde se encamina el diseño, muestran su visión sobre esta cuestión:

“Proyectos de estrategia generalizada al modo de las vanguardias y el Movimiento Moderno o proyectos de estética difusa: ¿hacia dónde debe encaminarse el diseño? Históricamente, estas dos formas de afrontar la actividad proyectual han sido y son una realidad. En última instancia, en las sociedades abiertas –aun teniendo en cuenta todos los condicionamientos y limitaciones ineludibles- es el diseñador quien opta por el tipo de diseño que quiere proyectar; las empresas, las que deciden el tipo de diseño que desean producir; los ciudadanos, quienes deben elegir el tipo de diseño que desea consumir. Ahora bien, que nadie se llame a engaño: cada uno de ellos –diseñadores, empresarios, ciudadanos y consumidores, debería ser consciente del tipo de mundo por el que está apostando para su elección.”¹¹¹

Sudjic muestra una mirada crítica respecto a la sobreabundancia de objetos en el panorama contemporáneo, aludiendo a la calidad y a la vinculación que establecemos con los mismos para establecer tal vez, una más selectiva elección de aquellos objetos que nos acompañan. Atribuye como vemos la capacidad de transmitir belleza a aquellos objetos que la portan, de los que nos rodeamos y nos anima a fidelizar nuestra relación con los objetos preciados más que a rodearnos de más de los que realmente nos son necesarios:

“(…) la abundancia lleva a la superficialidad. ¿Cuántos libros hacemos realmente nuestros? ¿No deberíamos poseerlos en el mejor papel, encuadernados en una piel magnífica? Quizá hemos olvidado que el amor con que un libro ha sido impreso, decorado y encuadernado, crea una relación completamente distinta entre nosotros y él, y que el contacto con las cosas bellas nos hace hermosos”¹¹²

El diseño como hemos visto tiene una función socializadora y configuradora de la estética y la función de aquellos objetos que conforman nuestro universo objetual e integran nuestra cultura material. Al diseño le afectan como elementos que en los próximos años habrá de tener muy en cuenta cuestiones como la obsolescencia programada, que está íntimamente relacionada con cuestiones como la sostenibilidad. El diseño como sucesión acelerada de propuestas estéticas, que constantemente nos ofrecen *el último mode-*

¹¹¹ MARÍN, J. TORRENT, R. *Breviario de diseño industrial. Función, estética y gusto*, Ed. Cátedra, Madrid, 2016, pág. 213.

¹¹² SUDJIC, D. *El lenguaje de las cosas*, Ed. Turner Noema, Madrid, 2009, pág.102.

lo, que obedece en muchos casos a una estrategia de mercado más que a una verdadera mejora en las prestaciones, no favorece el desarrollo de una profesión responsable y ética. El ejercicio de responsabilidad profesional, habrá de conducir a una ética del diseño y de la utilización de este por parte de la industria. El atractivo de las nuevas formas generadas por el diseño exclusivamente *epidérmico*, es tal, que su enorme potencial puede degenerar si deontológicamente no se actúa desde una ética de la responsabilidad social. La capacidad que el diseño tiene, como hemos visto, de hacer un mundo mejor, puede ser fácilmente subvertida si no se aplica una visión en la que, como herramienta de futuro, articule nuevas posibilidades para el hombre. Fabregat enumera algunos de los papeles fundamentales del diseño en la actualidad, en los que como vemos la vinculación de ética y estética es clara, pues es responsabilidad del buen diseño, al igual que de las artes, generar contenidos que procuren un mundo como decimos mejor, que habría de ser indudablemente más bello:

“El diseño Industrial juega aquí un papel importante en varios sentidos. 1) En el de que produce la imagen a consumir del bienestar funcional derivado de la relativa capacidad económica de los individuos dentro del sistema industrial y urbano. 2) En el que establece el modelo a seguir en materia de gustos y de identificación estética. 3) en el de que se reconoce como autoridad técnica última y como razón determinante del hábitat íntimo o refugio social donde realizarse en relativa libertad la persona.”¹¹³

La vertiente ética y deontológica del diseño, que como decimos habrá de evitar que éste se convierta en una pura herramienta *cosmética* al servicio de las modas y del consumo, contribuirá en gran medida a evitar la proliferación de la mentalidad consumista. Lucas trata en *El hombre, Espíritu encarnado*, la cuestión del materialismo, que fácilmente podemos asociar con una errónea gestión de la potencialidad que el diseño tiene hoy en día como herramienta de cambio y transformación. Según Lucas:

“El materialismo, de cualquier tipo que sea, se presenta como la absolutización de una característica real del hombre: el ser-en-el-mundo. Se trata de un tema central de la antropología contemporánea, como superación del dualismo racionalista y como característica de la existencia concreta del hombre.(...)”

Este materialismo se puede llamar materialismo práctico o también materialismo ético. Se trata de una visión práctica de la vida que atribuye excesiva o exclusiva importancia a los valores del cuerpo: bebida, comida, bienestar material, buenas vacaciones, hermosos vestidos, el coche, una buena casa, mucho dinero, poco sufrimiento, etc. Este materia-

¹¹³ FABREGAT ESTEVA, C. *Antropología Industrial*, Anthropos Editorial del Hombre, 1984, pp. 354, p. 51.

lismo comporta un modo de existir basado en lo inmediato, instrumentalizando todos los valores para construir una sociedad del bienestar y de los bienes materiales.(...)
El bienestar económico dicta la ley en la sociedad, habiéndose convertido en un principio absoluto. El consumismo ha esclavizado al hombre de tal forma que ya no se compra lo que se necesita, sino lo que el mercado y la moda presentan.”¹¹⁴

La responsabilidad del diseñador hoy en día es muy alta, pues en un panorama sobresaturado de objetos y productos, será su capacidad de equilibrar todos los elementos que hemos visto conforman su realidad, aportando además un componente estético que nos haga tomar la decisión que es guiada, en la mayoría de las ocasiones, por el primer impulso. En el caso de los productos su aspecto, forma, color *-pack*, no lo olvidemos- nos hace tomar decisiones de elección y compra, antes siquiera de tener noticias o información de su manejo funcionamiento, fiabilidad, y demás características. En estos casos lo meramente formal, constituye la propia interfaz del producto. En este sentido, lo apunta Rambla:

“Producto pues el generado por el diseño industrial, destinado a que el universo objetual que instaure y que incide en nuestras vidas, no solo satisfaga nuestras necesidades de uso sino que contribuya a su embellecimiento constituyendo en suma una vía más para hacerla más satisfactoria”¹¹⁵

Como veremos, para los hermanos Bouroullec *diseño* es todo, y en este sentido su intención es tener la oportunidad de diseñar cualquier tipo de objeto, vehículo o producto que les sea propuesto. Con esta visión del diseño en el que no existen fronteras entre disciplinas, el diseñador es un configurador de contextos, y su creatividad interviene en todas nuestras acciones diarias, como hemos visto, incluso si no somos totalmente conscientes de ello. Toda acción en la que interviene un objeto creado por el hombre, desde la más sencilla y rutinaria, a la más compleja y tecnificada, tiene como mediador al diseño. El manejo de una llave en una cerradura, el corte de un papel con una tijeras o la interacción con un cajero automático o la interfaz de una página web, tiene al diseño como intermediario y con la misión, en la mayoría de los casos de pasar inadvertido. Si sucede lo contrario, normalmente, algo no ha sido diseñado de la manera óptima. Ronan y Erwan Bouroullec como veremos no son únicamente ideadores de objetos prácticos que

¹¹⁴ LUCAS, R. *El hombre espíritu encarnado: compendio de filosofía del hombre*, Ed. Sígueme, Madrid, 2002, págs. 280-285.

¹¹⁵ RAMBLA, W. *Estética y Diseño*, Ed. Univ. Salamanca, Salamanca, 2007, pág. 39.

solucionan problemas a la manera del *homo faber*, sino que en su visión y método de diseño integran la capacidad lúdica del elemento simbólico y distintivo que se define más próxima a la actitud del *homo ludens*. Por otro lado no hay buen diseño sin un alto nivel de inteligencia aplicada a la conformación de los objetos de manera que adecúen todas las funciones estéticas, simbólicas y funcionales que estos demandan. El hombre que se pregunta y que sabe -*quaerens* y *sapiens*- integrarán de manera insoslayable la imagen del diseñador, que ha de idear objetos bellos y funcionales, pero sin perder nunca en su horizonte la idea fundamental que ha de regir el buen diseño; diseñar para el hombre y su bien.

Esta integración de saberes, que responde por otro lado a los diferentes *homos* estudiados, se refleja en la capacidad humana para transformar la realidad y mejorarla, adecuándola a sus necesidades y al desarrollo de sus habilidades y conocimiento. La técnica guiada por la inteligencia y creatividad, el conocimiento y la curiosidad, ha conducido al hombre a través del diseño a potenciar su capacidad para mejorar su vida a través de los objetos.

Como hemos visto, Calvera utiliza a Heidegger como referencia para reflejar la importancia del concepto de *techné* como elemento que se tiende a recuperar en la visión de la teoría del diseño contemporáneo, vinculada a la clasificación de saberes de Aristóteles:

“La referencia al concepto de *techné* ha sido en los últimos años muy recurrente en la cultura del diseño, y puede que lo haya sido por influencia de Heidegger. El debate versaba sobre el tipo de conocimiento que es propio de los diseñadores y se adquiere a base de diseñar. El gran referente, lógicamente, es Aristóteles y su clasificación de los saberes en tres clases: el especulativo o *episteme*, el práctico o *phronesis*, y el productivo o *techné*. Para algunos autores, era lógico colocar el diseño en la tradición de la *techné*; pero otros en cambio, dada la historia de la palabra y su conversión a las lenguas latinas en arte por un lado, técnica por el otro y, al final, referida a las habilidades artesanas, han preferido defender el carácter estratégico del diseño y adoptar para sí el conocimiento propio de las actividades prácticas. Heidegger es probablemente uno de los autores que más hizo por recuperar el componente cognoscitivo de la *techné*, es decir, de la producción, más allá de los saberes técnicos que se requieren para construir y fabricar. Pero, según Heidegger, además de conocimiento, la *techné* comporta también una acción estética en el sentido propuesto por él.”¹¹⁶

¹¹⁶ CALVERA, A. (ed.) *De lo bello de las cosas*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2007, pág. 120.

Elemento técnico y funcional, como vemos, que siempre se presenta afectado por el componente estético, que nos hará sentir una mayor o menor vinculación por los objetos diseñados desde el plano sensible y emocional. El buen diseño será producto del equilibrio entre ambos y, como veremos en el capítulo dos, muy pocas veces desde una posición que descarte abiertamente cualquiera de ellas, el diseño producirá objetos memorables.

Como decíamos la principal labor del diseño, aparte de proveernos de objetos útiles, será la de contribuir a hacer un mundo mejor. El diseño habrá de plantearse con rigor, en qué medida y forma realiza esta importante labor. Este concepto de mundo mejor como decimos, se refiere en el amplio sentido de la palabra a más habitable, legible, sostenible, bello en suma, en aras de que este contexto, que antropológicamente nos ofrece el mundo de los objetos que nos rodean, se convierta en una herramienta para potenciar el mejor desarrollo del hombre. El diseño contribuye a la capacidad del hombre para la transformación de su realidad y su entorno y por lo tanto a la potencial mejora de sus circunstancias. Dicha mejora, lejos de ser únicamente material o funcional, será como hemos visto, cultural, simbólica y emocional, encarnando ese universo de cultura material equilibrado entre *objetos de necesidad* y *objetos de expansión*. Como indica Lucas en la transformación del mundo el hombre hace historia:

“El hombre, espíritu encarnado, gracias a su espiritualidad y a su encarnación, realiza la historia que el animal jamás puede realizar. El hombre, por esencia, transforma la naturaleza y plasma la historia. Y puesto que es espíritu encarnado, operando en la naturaleza, plasma también su propio ser. Esta actividad no deriva sólo del espíritu del hombre, sino de todo el ser humano: espíritu encarnado. La encarnación exige que para realizarse a sí mismo el hombre deba crear una cultura humana; cada tentativa en esta línea es siempre parcial y limitada; ninguna de las expresiones culturales concretas realiza perfectamente la riqueza del hombre. La realización humana se hace partiendo de las realizaciones ya hechas, para construir otras. La civilización se alcanza en esta relación dinámica con la naturaleza, y así se construye la historia.”¹¹⁷

Hemos visto los fundamentos antropológicos del diseño, que nos permiten pasar seguidamente a tratar la cuestión estética del diseño, es decir la dupla belleza/función, así como el diseño respecto a elementos frontera como son el arte y la artesanía, entre otros,

¹¹⁷ LUCAS, R. *El hombre espíritu encarnado: compendio de filosofía del hombre* Ed. Sígueme, Madrid, 2002, pág 234

para terminar por estudiar las posibles definiciones de lo que hoy llamamos diseño. El diseño, la construcción de objetos forma parte esencial, civilizadora que construye la historia y en la que a su vez el hombre se realiza a sí mismo. La capacidad humana para concebir y construir objetos constituye un atributo superior para el hombre, ya que en esta actividad reúne diversas capacidades, que hablan de su aspiración a transformarse y a transformar el mundo. Esta capacidad, que integra los diferentes *homos* creando objetos útiles simbólicos y estéticos, más allá de ser una mera adaptación al medio, transforma y adecúa la realidad, demostrando que la creatividad fundamenta la naturaleza humana.

1.2 Belleza, Forma y Función.

“Si se quiere una regla de oro capaz de satisfacer a todos, aquí la tiene: nunca hay que tener nada en casa que no se considere útil, o se piense que es bella”¹¹⁸ William Morris, 1882.

Tradicionalmente la cuestión de evaluar estéticamente los objetos de diseño, ha constituido un problema que complica principalmente la intervención del concepto de uso o utilidad. Si bien frente al objeto artístico, más allá de lo emotivo y simbólico, utilizamos unos criterios de belleza más o menos conocidos y aceptados, frente a los objetos diseñados, ha surgido históricamente la duda de si esos mismos criterios son válidos o siquiera suficientes. Por lo tanto, evaluar un objeto que tiene una función, exclusivamente por la forma externa, color, textura, etc., puede ser válido, pero parece -como veremos- que casi nunca es suficiente. Habrá por lo tanto que completar ese análisis estético con otros parámetros, que intervienen específicamente en el diseño, y que insoslayablemente influirán en nuestra percepción y criterio estético sobre los objetos. Veremos por ejemplo, como la cuestión de *la belleza de lo útil*, que desde la antigüedad ha sido una cuestión de debate, será un criterio nuevo, que en absoluto aparece en nuestra evaluación o apreciación estética frente a la obra artística.

La cuestión de la belleza en el diseño, ha sido afrontada tradicionalmente desde las categorías estéticas artísticas, intentando aplicar o adaptar, dependiendo de los casos, las mismas a una nueva cuestión. Como veremos, este método no ha sido idóneo en todos los periodos, pues el objeto de estudio y su concepto en cada momento será cambiante. Marín y Torrent se plantean la cuestión en los siguientes términos:

“¿Qué es lo que hace que consideremos bella la forma de un objeto y la de otro nos resulte desagradable? Esta es una de las preguntas que se plantea la estética. Las cuestiones estéticas han estado presentes desde el inicio de la reflexión filosófica. (...) La aparición en 1750 del primer volumen de Alexander G. Baumgarten, *Aesthetica*,¹¹⁹ se ha tomado

¹¹⁸ MORRIS, W. *The Beauty of life*, Ed Thames & Hudson, London,, pág. 112.

¹¹⁹ BAUMGARTEN, A. G. *Aesthetica*, Ed. Aesthetica, Roma, 2000. Sobre esta cuestión es interesante el estudio de la obra y el tema por parte de Jean Yves Pranchere: “La Estética es justamente una teoría de lo bello, porque la belleza es la manera más notable del conocimiento sensible. Ahora bien, como el arte produce belleza, es, pues, su lugar privilegiado, La belleza, siendo un modo de la verdad, las reglas del arte son las reglas de producción de un saber. La poética al contener las reglas de producción del conocimiento sensi-

como referencia fundacional de una disciplina cuyas primeras indagaciones se remontan a los orígenes de la reflexión filosófica”¹²⁰

Un debate clásico, como decíamos en la introducción de la presente tesis, de la teoría y la historia del diseño ha sido desde sus inicios, la disyuntiva de la *Función* y la *Forma*. Esto es, si el diseñador debe dejar su impronta formal en un objeto, de la misma manera en la que tratamos el concepto de estilo en Arte, de tal forma que sea reconocible como obra suya más allá de preocuparse, como defenderá el funcionalismo, de que cumpla su función y el fin para el que ha sido concebido.

En la historia del pensamiento han existido diferentes posturas respecto a la belleza y a su incidencia en lo formal o en la función de los objetos. El concepto de armonía y sobre todo de equilibrio entre las partes era para los pitagóricos en lo que residía la belleza formal de un objeto. Sin embargo para Sócrates existen las cosas que son bellas por su función además de por su proporción, estética o pura configuración formal:

“-¿Y tú crees que una cosa es el bien y otra la belleza? (le pregunta Sócrates a Aristipo de Cirene). ¿No sabes que todas las cosas son bellas y buenas para el mismo fin? En primer lugar, la virtud no es buena y en un sentido y bella en el otro. En segundo lugar, se considera a los hombres bellos y buenos en lo mismo respecto a lo mismo, y en los mismos aspectos en que los cuerpos de los hombres parecen hermosos y buenos, en esos mismos aspectos todo cuanto utilizan los hombres se considera hermoso y bueno respecto a aquello para lo que tengan utilidad. / -¿Entonces, un capacho para transportar estiércol es también algo hermoso? / -Sí, por Zeus, y un escudo de oro es algo feo desde el momento en que el capacho está bien hecho para su uso y el escudo no lo está”¹²¹

Como vemos, la correcta adecuación de la forma a la función según la plantea Sócrates serviría incluso para defender posiciones funcionalistas contemporáneas, y se plantea la

ble, forma parte de la Estética. Así, se unifican la poética, la filosofía de lo bello y la teoría de la sensibilidad, de suerte que se nos hará necesario en lo sucesivo, elucidar la noción de conocimiento sensible y comprender lo que señala Baumgarten cuando considera el arte y la belleza como modos del saber”. PRANCHÈRE, J. Y. *La invención de la estética* en: MONTOYA J Alexander Baumgartenn, *De la belleza del pensar a la belleza del arte*. Proyecto Fondo de Desarrollo de la Docencia 2012, Instituto de Estética, Facultad de Filosofía, Pontificia Universidad Católica de Chile <https://repositorio.uc.cl/bitstream/handle/11534/2947/627960.pdf?sequence=1> (última consulta: 10 de octubre de 2016)

¹²⁰ MARÍN, J. TORRENT, R. *Breviario de diseño industrial. Función, estética y gusto*, Ed. Cátedra, Madrid, 2016, pág. 91.

¹²¹ Jenofonte *Recuerdos de Sócrates*, Ed. Gredos, Madrid, 1993, pág. 131.

belleza funcional o de las cosas bien diseñadas. Esta visión de Rambla coincide en parte con el planteamiento socrático, pero admitiendo nuestra capacidad para diferenciar la *forma bella* de la *bella función*:

“Sin embargo en el caso de la obra de diseño parece lógico que sea la valoración de la utilidad lo que se priorice, aun sin obviar el atractivo formal que pueda comportar. De manera que aquí la forma bella –sea como sea que se entienda– cumpla su papel; pero siempre sin oscurecer la especificidad (funcionalidad) que tal obra tiene como objeto de diseño.¹²²

Relacionado con la visión socrática, una de las posibilidades que el diseño produce, tanto estéticamente como desde el punto de vista antropológico, es la capacidad para generar *nuevas bellezas*, es decir para crear nuevos criterios estéticos, que en algunos casos se limitan a ser meras modas coyunturales, pero en muchos otros han sido motor y engranaje de cambios sociales y culturales. Nuevas bellezas, o nuevos conceptos de la misma que –desde el planteamiento Socrático– otorgamos a objetos que consideramos bellos en tanto nos resultan fiables, sencillos de usar, inequívocos en su manejo, indulgentes en su función, etc. Lo bello se convierte así en lo bueno, también para el hombre contemporáneo. De tal forma, desde el punto de vista metafísico, la belleza, como tercer trascendental, solo se dará en el objeto si se cumplen los otros dos, bondad y verdad. El buen diseño como vemos no será mera forma bella ni pura función, sino la interrelación y el equilibrio de estas cualidades en su justa medida. Ésta, como veremos en el capítulo cuatro, constituye una de las principales características del criterio metodológico y estético de Ronan y Erwan Bouroullec.

Un ejemplo de esta relación Belleza/Bondad en el diseño contemporáneo, lo representa muy claramente dentro del mundo de las tecnologías, la estadounidense *Apple*, que desde los años noventa especialmente –con la entrada de Jonathan Ive en el equipo de diseño– ha ido creando tendencia estética en sus productos, a través de nuevos materiales y texturas, una atención extrema a los detalles más pequeños del objeto y sobre todo depurando los productos con una visión esencialista del diseño, que hereda la tradición de la escuela de Ulm, y en concreto el trabajo de los años setenta de Dieter Rams para Braun.

¹²² RAMBLA, W. *Estética y Diseño*, Ed. Univ. Salamanca, Salamanca, 2007, pág. 187.

De tal forma, y volviendo al concepto socrático de belleza y bondad, será muy probable que si se encuesta a un grupo representativo de usuarios de productos *Apple*, no será extraño que consideren su teléfono móvil, *bello*¹²³. Sobre la relación entre el estilo -o la pretensión de *no estilo*- de Rams con la obra de Ive al frente del equipo de diseño de *Apple*, Sudjic afirma la necesidad casi causal de la existencia previa de aquel:

“Los físicos, los programadores que han hecho posible el iPod y el MacBook para Apple nunca habrían podido desarrollar un producto comercialmente seductor sin Jonathan Ive. Y, del mismo modo, Ive nunca habría podido crear el MacBook tal como es si Rams no hubiese existido”

Esta capacidad de expandir los límites de la estética hasta nuevos conceptos, que naturalmente asociamos al arte -a las artes- tiene en el diseño un factor exponencial muy potente; la interacción en la vida del usuario, esto es, el diseño es necesario para realizar cientos de acciones cotidianas, que si se consideran una a una serían imposibles sin los objetos diseñados. Estamos obligados a convivir con el diseño y a servirnos de él para mejor realizar desde las tareas más sencillas o cotidianas a las más técnicas y complejas y significativamente cuando detectamos que algún objeto está mal diseñado, bien porque observamos que no se adapta adecuadamente al uso, o se degrada con facilidad, o es de manejo complicado, es en el momento en el que el común de los usuarios se acuerda del diseño. Por esta razón, es aquí cuando la frase “El buen diseño es invisible”, cobra todo su sentido. Es decir, apreciamos el buen diseño cuando nos topamos con aquel que no lo es tanto. Nos referimos aquí a belleza relacionada estrictamente con la usabilidad.

La usabilidad, que a priori pudiera parecer más naturalmente vinculada como característica de un objeto a su componente funcional, vemos que amplía el concepto de belleza en relación al diseño. La belleza que pudiera parecer una cuestión que solo afectase a la

¹²³ Cierto es que el ejemplo de esta marca -como de las grandes marcas en general- no debe tomarse aislado el producto como muestra, pues sabemos que éste es solo una parte de lo que podemos denominar filosofía de marca y que abarca además imagen, implantación, publicidad, distribución, servicios, etc. -en fin todo aquello que representa una experiencia y cuyos elementos no son fácilmente aislables- y toda esta arquitectura de marca -de la cual en gran medida se ocupan disciplinas como el branding o el marketing- y que en el caso de la empresa citada es enorme importancia. Sobre la cuestión de la filosofía de la marca a la hora de plantear el diseño de nuevos productos en palabras del propio Ive: “When we are at this early stages at design...often we talk about the story of the product- we’re talking about percepción. We’re talking about how you feel about the product, not in a physical sense, but in a perceptual sense”

KAHNEY, L. *Jony Ive, The genius behind Apple’s greatest products*, Ed. Portfolio Penguin, Londres, 2013 pág. 211.

forma del objeto, se ve potenciada por la usabilidad, que revierte en la fiabilidad del usuario en el diseño y en su función. El buen diseño tenderá a adecuar la *belleza formal* y la *belleza de uso*, y la armónica relación entre ambas nos conduce a una mayor vinculación emocional con los objetos que consideramos cumplen dicha condición. En este proceso, como apunta Mañá, “...mediante el acto gozoso de creación estética, el diseñador transferirá a su obra una identidad cualitativa.”¹²⁴

La elaboración de utensilios, se acerca tal vez más a una cuestión de subsistencia, aunque éstos, como apunta Morteo, no estuviesen exentos de belleza, como hemos visto en los fundamentos antropológicos del diseño en el epígrafe primero:

“La historia nos ha devuelto objetos milenarios, que revelan la gran habilidad técnica, se anticipan a menudo a la idea misma de la producción en serie y demuestran a menudo un control absoluto de los procedimientos y métodos de fabricación. Del mismo modo, no faltan ejemplos de una factura extraordinaria y de un refinamiento formal cercano a las obras de arte. Función, emoción y belleza conviven desde siempre en la dimensión de los objetos”¹²⁵

Vemos que el autor atribuye cualidades artísticas a los objetos relacionadas con su *belleza*, lo cual no parece ser suficiente, pues es solo una de las variables que se puede dar en una obra de arte, así como la *emoción*. Sin embargo veremos, que la función será exclusiva de la obra de diseño. La cuestión de la belleza en el objeto etnográfico, no olvidemos puede ser la visión del hombre contemporáneo sobre objetos tradicionales, pero parece razonable pensar que incluso en utensilios tan básicos, existe una cierta adecuación o proximidad estética respecto a aquel objeto que nos pertenece y con el que se da una cierta cercanía y fiabilidad para el mejor desempeño de nuestras labores.

Además de esta inteligencia creadora de objetos y utensilios, hemos visto como el hombre ha demostrado poseer históricamente, hasta llegar a desarrollar la capacidad de reproducir industrialmente por medio de la máquina objetos idénticos o en serie, el elemento emocional y estético que lo acompaña desde sus inicios, como sostiene Morteo. Una cierta idea de belleza lo ha acompañado históricamente y ha volcado en sus útiles

¹²⁴ MAÑÁ, J. en CALVERA, A. (ed.) *De lo bello de las cosas*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2007, pág. 62.

¹²⁵ MORTEO, E. *Diseño: desde 1850 hasta la actualidad*, Ed. Electa, Barcelona, 2008, pág. 6.

una aplicación de la experiencia de uso para mejorarlos, pero también una intención de *confort estético* que no incide en el mejor uso directamente, pero sí en una mejor relación emocional con aquello que nos rodea.

Como hemos visto, antropológicamente, al hombre le resulta prácticamente imposible desligar ambos conceptos y su preferencia por unos objetos más que por otros obedece habitualmente a una relación equilibrada de ambos. Esto es, cuando hablamos del diseño como la *promesa de una forma* que nos hace intuir una cierta usabilidad, fiabilidad, y demás atributos vinculados con el uso, y en la prueba de la experiencia de usuario, estas expectativas no se ven suficientemente colmadas, nuestra apreciación *estética* del objeto se verá condicionada por una cierta sensación de fracaso. Las futuras miradas sobre aquella *forma* -producto-, en principio, formalmente bella, se verán definitivamente condicionadas por una experiencia de usuario frustrante, y por lo tanto, nuestra atención y atracción por el mismo reducidas. La cuestión del *goce estético* y la *contemplación* frente a los objetos *comunes*, y la vinculación que dicha experiencia nos revela respecto a los mismos, ha sido tratada por historiadores y teóricos del diseño, tradicionalmente vinculada a la cuestión de equilibrio belleza/función y como este ha oscilado a lo largo de los diferentes momentos o escuelas. Marín y Torrent, realizan en este sentido un resumen de aquellas en la que la función ha sido prioritaria en la concepción de los objetos y por lo tanto ha condicionado su forma:

“El contraste existente entre la funcionalidad práctica de los objetos ordinarios -no olvidemos que hasta hace poco era frecuente hablar de los útiles del hogar, los útiles para el campo- y la mayor libertad formal de los objetos artísticos, destinados a la contemplación y el goce estético, fue una evidencia para los pioneros del diseño. Cada uno a su modo, tanto los miembros de las comunidades *Shaker* norteamericanas como William Morris en el seno del movimiento de *Artes y Oficios*, o el innovador centroeuropeo Michael Thonet, fueron funcionalistas, incluso antes de que Louis Sullivan popularizase el célebre principio según el cual *la forma sigue a la función*.”¹²⁶

Las cuestiones que afectan a la belleza de los objetos de uso, se ven naturalmente afectadas por la cuestión del gusto. Este clásico debate en el campo de estudio de la estética, condiciona nuestra apreciación por los objetos de un determinado periodo, que están

¹²⁶ MARÍN, J. TORRENT, R. *Breviario de diseño industrial. Función, estética y gusto*, Ed. Cátedra, Madrid, 2016, pág. 11.

vinculados por otro lado al concepto de la moda. En la obra de Alexander Baumgarten, se trata la cuestión del gusto como capacidad innata a desarrollar y perfeccionar entre otros medios a través de la educación. Para esta cuestión relacionada con el diseño, al igual que con el arte, la educación, la costumbre, el estudio y el contacto con la belleza del diseño, nos hará desarrollar o ampliar la capacidad de apreciación por el mismo y fomentar la sensibilidad que nos propicie un enorme campo de encuentro y experiencia estética. Desvelar la capacidad que tenemos para apreciar la belleza en los objetos cotidianos, más allá de la obra artística, estará directamente relacionado con nuestra sensibilidad en general y nuestra capacidad de observación y apreciación de matices respecto a la infinidad de objetos que nos rodean. El *pensar bellamente* de Baumgarten parece definir muy apropiadamente esta misión.

Campí define el momento histórico en el que la cuestión de la función fue integrada en la ecuación de la belleza en el diseño de los objetos en relación con la modernidad. Ésta definida desde las vanguardias como antiornamental, racionalista, y antihistórica, creó esta nueva categoría estética, para no tener que adaptar su visión de futuro a las clásicas categorías que ellos vinculaban con el pasado:

“(...)El problema se resolvió con la modernidad, ya que ésta logró salir del atolladero identificando una nueva categoría estética: la función.”¹²⁷

Por otro lado, la autora en la misma obra, recuerda la existencia de un protofuncionalismo vernáculo en épocas anteriores al movimiento moderno, desde los *Shaker* a los humildes utensilios de cocina de principio de siglo, en los que no se interpreta pretensión estética alguna. Así mismo define, referido al obra de Schaefer¹²⁸ una cierta diferenciación histórica en la catalogación de los utensilios entre los productos de consumo, asociados la palabra *práctico* -utensilios, higiene, limpieza-y *bonito* -porcelana, plata o alpaca- para objetos decorativos o *adornos*.¹²⁹

¹²⁷ CAMPÍ, I. *Diseño y nostalgia*, Ed. Santa & Cole, Barcelona, 2007, pág. 87.

¹²⁸ SCHAEFER, H. *The Roots of Modern Design. Functional tradition in the 19th Century*, Ed. Studio Vista, Londres, 1970, pág. 75.

¹²⁹ CAMPÍ, I. *Diseño y nostalgia*, Ed. Santa & Cole, Barcelona, 2007, pág. 127.

Sobre el concepto de objeto -forma, color textura, dimensión, etc.-como *promesa* de una serie de bondades asociadas con lo funcional, y siguiendo con Baumgarten, lo bello acontece cuando se da una adecuación entre los elementos de lo que nos es presentado. Esto es, existe un orden entre los signos internos y el aspecto que conforma el objeto, incluso antes de que tengamos la capacidad de utilizarlo.

“La primera *Estética* es de Baumgarten, y aparece en 1735; la problemática que plantea va a tener un amplio desarrollo en la obra filosófica de Kant y especialmente de Hegel. La estética es algo muy diferente de las teorías del arte vinculadas a una praxis y que, por tanto, trataban de dar normas y directrices para la producción artística. La estética es una filosofía del arte, el estudio desde un punto de vista teórico de una actividad mental: de hecho, se puede situar entre la lógica, o filosofía del conocimiento, y la moral, o filosofía de la acción. Evidentemente, también es la ciencia de lo «bello»; pero lo bello es el resultado de una elección, y la elección es un acto crítico, o racional, cuyo objeto último es el concepto. Sin embargo, no puede darse una definición de lo bello en términos absolutos; puesto que es el arte quien lo realiza, sólo se puede definir en cuanto realizado por el arte.”¹³⁰

Argan analiza la idea de estética de Baumgarten, respecto al arte y lo bello como elemento elegido en un acto crítico, y niega la capacidad del concepto de belleza absoluta, de una manera que no esté directamente relacionada con el objeto del arte. El criterio personal, será el gusto informado, educado y sensibilizado, abierto en suma a la experiencia estética, bien en el arte o en el diseño. Tal vez, la diferencia mayor entre ambos campos respecto a la experiencia estética, la constituye como hemos visto, la capacidad del diseño para *intervenir* en el criterio estético desde el condicionante funcional o de uso, de una manera indisoluble.

De Fusco, en su *Historia del Diseño*, trata también de definir cual es el concepto e importancia del gusto en la apreciación o experiencia estética en el diseño. Para él, el concepto de gusto ha de ser contemplado de manera más profunda y distinta a la habitual concepción del mismo. Hume asocia *buen gusto* y *buen sentido* en el ámbito de la revolución industrial, Venturi lo define como el conjunto de elementos constructivos de la obra de arte. A partir de aquí tratará de acotar las relaciones del gusto con la estética y con el arte:

¹³⁰ ARGAN, G. C. *El Arte Moderno*, Ed. Akal/Arte y Estética, Madrid, 1998, pág. 13.

“El tipo de estética que es lícito asociar al devenir histórico del diseño no es la de la filosofía del arte, ni la relativa al arte puro o emergente, sino una estética (y recordemos que con Baumgarten la estética nace como ciencia de la perfección sensible y no como ciencia del arte) que se ajusta a un arte aplicado, a una artísticidad difusa o a un gusto integrador de muchos “elementos constructivos”. Cabe añadir que el factor *gusto* está presente en las cuatro fases de la fenomenología del diseño: no existe proyecto, invento técnico-productivo, fenómeno socio-económico, ni consumo de producto, capaz de dar un vuelco a la vivencia del diseño si no interviene, sea como estímulo o como rémora, el componente del gusto.”¹³¹

En ciertos periodos en los que en los objetos de uso se han adoptado las formas de la moda o de tendencia del arte, hablamos de artes decorativas o artes aplicadas. Es el concepto de objeto *a la moda de* o *al estilo* que suele obedecer a gustos coyunturales, y rara vez sobreviven al juicio crítico posterior debido a su excesiva *databilidad estética*, respondiendo a lo que Torrent llama *visión cosmética*.¹³² El concepto utilizado por la autora, se refiere a aquellos diseñadores que crean o siguen una moda o tendencia muy definida formal y estilísticamente y se quedan en la pura fórmula. En este contexto se refiere al *Styling* norteamericano de los años treinta, cuya máxima fue crear formas atractivas y aerodinámicas que fomentasen el consumo y remitiesen a un futuro mejor. Los objetos diseñados bajo esta filosofía y que obedecen al puro formalismo, han sido tradicionalmente objeto de crítica, pues como veremos, el criterio general de análisis del diseño que ha imperado desde los años treinta y prácticamente hasta mediados de los años setenta, ha sido el propuesto -impuesto- por el racionalismo funcionalista del *movimiento moderno*.

Esta tendencia estética, que podemos definir de *diseño epidérmico*, no solo la encontramos en los albores del diseño relacionados íntimamente con los estilos artísticos, sino también de la modernidad y más en concreto de la postmodernidad de los años 80, donde los objetos obedecen a una corriente estilística y expresiva de cierto desenfado, tendente al espectáculo y que poco tiene que ver con la función, olvidándose en ocasiones o incluso dificultando la misma. En la estela de la postmodernidad, aparece un objeto-paradigma, que atesora -intencionadamente- muchos de los criterios formalistas del

¹³¹ DE FUSCO, R. *Historia del diseño*, Ed. Santa & Cole, Barcelona, 2002, pág. 15.

¹³² MARÍN, J. TORRENT, R. *Historia del Diseño Industrial*, Madrid, Manuales Arte-Cátedra, 2013, pág. 14.

Styling, en lo que supuso unas de las numerosas revisitaciones a periodos históricos por parte de diseñadores de la época. El controvertido *Juicy Salif* (Fig.1.1) de Philippe Starck, sobre el que Terence Conran reflexiona en los siguientes términos:

“Que muchos de sus diseños sean absurdos (el exprimidor de limones Alessi), o molestos (una silla de policarbonato transparente para el restaurante Paris’ Kong, comercializada por Kartell bajo el nombre de *Louis Ghost*), o equivocados (una motocicleta para Aprilia) no ha impedido, y puede que hasta haya aumentado, su ascensión profesional. Para bien o para mal, Starck –con su energía, inventiva, cinismo y astucia- es una representación perfecta del fenómeno (o problema) de *diseñador*”¹³³

Probablemente, uno de los objetos de diseño contemporáneo sobre el que más se ha escrito, pues su carácter icónico, cierto que muy datable en un periodo concreto, sirve a diferentes críticos para ensalzarlo o criticarlo dependiendo si se trata de un enfoque funcionalista o formalista. Como apunta Campí, el funcionalismo, no se considera un estilo reconocible, sino una forma de hacer, “una predisposición mental, o mejor aún, una mirada.”¹³⁴

Las posturas funcionalistas suelen ser racionalistas, pero no son términos que signifiquen literalmente lo mismo, aunque los planteamientos del *movimiento moderno* en cierto modo así lo impusieron. El funcionalismo tratará de imponer la función –el uso o usabilidad- última como primordial, y por lo tanto la forma del objeto estará condicionada por aquella mientras que el racionalismo atiende al proceso constructivo, intentando que sea lo más efectivo y simple posible. Sobre la cuestión formalismo y funcionalismo Marín y Torrent aclaran las diferentes posiciones posibles teniendo en cuenta el concepto de función connotativa y denotativa del diseño:

“*La forma sigue a la función, la forma sigue a la emoción, la forma sigue al signo.* La concepción de diseño que hay detrás de estas máximas es muy diferente y, sin embargo, todas ellas coinciden en que tanto las funciones denotativas y de uso como las funciones simbólicas y emocionales se expresan a través de la forma de los objetos. La comunica-

¹³³ CONRAN, T. BAYLEY, S. *Design: la inteligencia hecha materia*, Ed. Blume, Barcelona, 2007, pág. 282.

¹³⁴ CAMPÍ, I. *Diseño y nostalgia*, Ed. Santa & Cole, Barcelona, 2007, pág. 108.

ción es una parte fundamental del diseño, y los objetos se comunican a través de su forma¹³⁵

La forma es necesaria, pero los funcionalistas racionalistas dejan la forma esencial con la -o sobre- que construye la función, pero eliminando todo aquello que estructuralmente no aporte nada, es decir la ornamentación. En Bauhaus, *movimiento moderno*, *De Stijl*, etc. será la simplicidad geométrica y sus formas básicas las que articulen formalmente sus creaciones. Campí reflexiona sobre la cuestión del funcionalismo y lo funcional, aportando ideas sobre su diferenciación:

“Lo funcional y lo funcionalista pretende simplemente aclarar el problema de la confusión de estos conceptos. Porque no todo lo que funciona es funcionalista, ni todo lo que es funcionalista funciona. Aunque parece un trabalenguas esta es la clave fundamental para entender el diseño del siglo XX”¹³⁶

Surge entonces la duda; si para movimientos anteriores al funcionalismo, la belleza residía no solo en la forma esencial de los objetos, sino también en la *piel* de los mismos y por lo tanto en sus ornamentos, parece que se pudiera pensar que esto es el fin de la belleza como se entendía hasta el momento. Lejos de ser así, y volviendo a Sócrates, los objetos, el diseño nos proponen nuevas bellezas, como constantemente ha hecho por otra parte el arte desde una visión más experimental, que remiten a la función de los mismos. Sobre el tema de la belleza en diseño, vinculada a un estilo concreto, la visión de Juan Guillermo Tejeda, ahonda en la cuestión de la fugacidad y futilidad de los estilos, y de la vocación del *estilista*, sobre todo cuando responde a una fórmula repetitiva:

“El estilismo, que en sí no es ni bueno ni malo, sino simplemente una reacción activa y creativa con un propio repertorio, pasa muchas veces desapercibido para el propio estilista. Somos agudos para ver a los demás y más bien ciegos para vernos a nosotros mismos, y por eso percibimos mejor el estilismo ajeno que el nuestro. En este caso el catálogo no está declarado y opera por defecto. Los estilos empiezan a morir apenas cristalizan. El uso sistemático de ciertos signos y formas termina por sepultar toda emoción”¹³⁷

¹³⁵ MARÍN, J. TORRENT, R. *Breviario de diseño industrial. Función, estética y gusto*, Ed. Cátedra, Madrid, 2016, pág. 80.

¹³⁶ CAMPÍ, I. *Diseño y nostalgia*, Ed. Santa & Cole, Barcelona, 2007, pág. 11.

¹³⁷ TEJEDA, J. G. *Diccionario crítico del diseño Barcelona*, Ed. Paidós Ibérica, Barcelona, 2006, pág. 136

Cuando la novedad, el hallazgo estético, la originalidad de la forma se convierten en fórmula repetitiva, toda capacidad de sorpresa en el encuentro queda mermada. Los estilos se imponen, consolidan y irremisiblemente son sustituidos por nuevas propuestas. En algunos casos se diluyen e influyen en el posterior, en otros quedan olvidados en los libros de historia del arte o el diseño. La *emoción* de la que habla Tejeda, está directamente relacionada con lo inesperado y sorprendente del encuentro que desata la experiencia estética. El concepto secuencial de las modas o estilos, ha cambiado o más bien se ha acelerado enormemente en el panorama contemporáneo, tanto en el arte como en el diseño, ante la incesante sobreexposición a nuevos productos y propuestas. La sorpresa que podemos experimentar ante el último modelo de teléfono móvil o la más sorprendente tecnología de última generación, es inmediatamente asimilada, ante la sobreinformación que sobre cualquier ámbito recibimos diariamente. El proceso de irrigación, asimilación y declinación de una corriente estética, antes de la era de la información digital, se producía de manera mucho más sosegada. Como hemos visto, la responsabilidad del diseño en el panorama estético y ético contemporáneo es crucial.

Torrent, encuentra tres ejes que han sustentado las teorías funcionalistas que serán: “la industrialización, el racionalismo positivista, y la herencia de la ética protestante de la austeridad.”¹³⁸ Parece claro que la posibilidad que ofrece la tecnología, nos lleva a pretender objetos más complejos y precisos, más técnicos y el aspecto o el ornamento pasa a un segundo plano, velado por la fascinación que la técnica puede producir, y conducirnos a un cierto pragmatismo.

La *techné* clásica es reivindicada por el funcionalismo como herramienta frente a lo arbitrario, en la que la finalidad práctica cristaliza como un conjunto de conocimientos aplicables a lo útil. Para el funcionalismo, la bondad de un producto reside en su adecuación al correcto uso. Desde la visión racionalista, el funcionalismo afirmará que la legibilidad de un producto ha de ser mostrada de manera clara e inequívoca.

La claridad del objeto para ser *leído*, esto es, para ser interpretado en su correcto uso, tomada desde la postura de un funcionalismo férreo, desprovee al diseño de otras fun-

¹³⁸ MARÍN, J. TORRENT, R. *Historia del Diseño Industrial*, Manuales Arte-Cátedra, Madrid, 2013, 279.

ciones, que le son propias como los componentes o funciones simbólicas o estéticas, que conectan con lo emocional. Torrent ve por otro lado, en el funcionalismo racionalista, componentes que pueden ser interpretados como platónicos, y que relaciona finalmente con la ética y estética protestantes, en su visión como decíamos anteriormente, una de las bases del funcionalismo:

“la ideología del funcionalismo racionalista alberga unos inequívocos rasgos platónicos como son el rechazo del sensualismo de fácil gratificación en favor de un intelectualismo de tinte ascético; y la tendencia a la forma pura, perfecta, que deriva en la veneración de las formas geométricas. Ahora bien, el puritanismo de tipo platónico prefigura en muchos aspectos el puritanismo protestante. Por ello no debe sorprender que la belleza geométrica, difícil y austera, propuesta por el racionalismo funcionalista, sintonice completamente con el puritanismo que preside la ética y la estética protestantes para las que la belleza debe dirigirse a la razón y estimular al conocimiento, no a los sentidos.”¹³⁹

Acaba la reflexión de la autora, con la atribución a la idea kantiana del buen gusto relacionado con la austeridad y con la belleza mental, mientras que lo ornamental, lo fácil, lo que conocemos sensitivamente, es lo que define el gusto popular. En relación con el gusto popular, un concepto que no se debe perder de vista en esta capacidad que atribuimos al diseño para generar nuevas bellezas, relacionadas con las variaciones en el gusto, modas, etc. será la cuestión de lo *kitsch*, es decir elevar a concepto estético cierto tipo de gusto popular. En algunos periodos de la historia del diseño, como veremos en el capítulo tres, esta tendencia se radicaliza, y propone un cierto *feísmo*, o inversión de la idea moderna de belleza y armonía, desde posiciones denominadas *antidiseño*, con el objetivo de invertir los valores estéticos impuestos por el movimiento moderno. Esta reacción creativa y experimental, relacionada fundamentalmente con la postmodernidad, supondrá una verdadera revolución estética, que impregnará el gusto y las tendencias en el diseño de gran parte de los años ochenta. Como afirman Marín y Torrent, el *kitsch* se convierte en estilo y es adoptado como tal dentro del diseño como un lenguaje intencionado. Se tratará básicamente de un concepto creado por *descontextualización* de una cierta estética, cuando es desvinculada del gusto popular, e introducida en el diseño y en el arte. Las obras escultóricas de Jeff Koons o los objetos de diseño de Ron Arad o Ettore Sottsass de este periodo parecen hablar un idioma muy cercano, inmersos ambos en la cultura del diseño-arte espectáculo imperante en los años ochenta. En algunos

¹³⁹ Ibid, pág. 280

momentos de la historia del arte y del diseño cierto sentido provocador es cristalizado en una apreciación de la fealdad o de la capacidad de ver belleza en ella y el *Kitsch* es la bandera de los mismos, como sucederá con el *Antidiseño* o El grupo de *Memphis* en los setenta y ochenta, o en algunos casos, el *Pop Art* en el campo del arte.

“El *kitsch*, como fenómeno universal, encuentra en la universalidad del diseño un campo perfecto para expresarse. Si bien podemos considerar que inicialmente respondería al gusto popular, más tarde entraría en el discurso de la élite. La era posmoderna del «todo vale» llevó al *kitsch* a la cumbre, que desde entonces se desliza por sus laderas. De todas formas fue en aquellos años ochenta de la postmodernidad cuando el *kitsch* se instaló en el diseño de autor.”¹⁴⁰

Cabe recordar que en el arte –cuestión frontera que se tratará en el siguiente epígrafe– pero especialmente en el diseño surge la cuestión de la apreciación por el antagónico de lo bello; la cuestión de lo feo¹⁴¹. El arte contemporáneo en su lucha por ampliar las fronteras de conceptos tradicionalmente asociados a la disciplina, hará el esfuerzo por ampliar la cuestión de lo bello, y desdibujar en la medida de lo posible los límites que acotan los criterios clásicos de belleza.

Tradicionalmente en diseño, y en concreto en algunas etapas históricas, se ha ensalzado la cualidad existente en aquello que no responde a ideales de belleza establecidos o convencionales, y en el afán de promover el cambio o la reacción, surgen conceptos como el *Kitsch* como hemos visto. En estos periodos se pretende desdibujar las fronteras que intentan definir la belleza y ampliarla a conceptos que pueden en principio resultar antiestéticos, pero de los cuales se intenta extraer; expresividad, concepto, misterio, o en muchos casos provocación que nos haga prestar atención a la obra. Sobre esta cuestión es interesante la visión de Eco en su *Historia de la Belleza*:

“Se admite un principio que es aceptado de manera casi uniforme: si bien existen cosas y seres feos, el arte tiene el poder de representarlos de manera hermosa, y la belleza (o, al

¹⁴⁰ MARÍN, J. TORRENT, R. *Breviario de diseño industrial. Función, estética y gusto*, Ed. Cátedra, Madrid, 2016.

¹⁴¹ Sobre la cuestión de la apreciación de lo feo en la historia resultan muy interesantes la obra de Eco citada, y además ROSENKRATZ, K. *Estética de lo feo*, Ed. Julio Ollero, Madrid, 1992 o el capítulo “Los estratos del gusto” en MARÍN, J. TORRENT, R. *Breviario de diseño industrial. Función, estética y gusto*, Ed. Cátedra, Madrid, 2016, págs. 177-193.

menos, la fidelidad idealizada) de esta imitación hace aceptable lo feo. Abundan los testimonios de esta concepción, desde Aristóteles a Kant. De modo que si nos paramos a reflexionar, la cuestión es sencilla: existe lo feo que nos repugna en la naturaleza, pero que se torna aceptable y hasta agradable en el arte que expresa y denuncia bellamente la fealdad de lo feo, tanto en sentido físico como moral.”¹⁴²

Por otro lado, es cierto que tendencias dentro del diseño que en principio -en su contexto temporal de creación- han sido recibidas como poco esteticistas o excesivamente frías o funcionalistas, con el tiempo, se han convertido en objetos decorativos habituales en el mundo contemporáneo, desprovistos ya de sus raíces teóricas o estrictos planteamientos funcionalistas. Campí redonda en esta visión en *Diseño y nostalgia*:

“El movimiento moderno puso en un lugar privilegiado la necesidad de que los objetos cumplieran con su utilidad práctica y este discurso todavía impregna buena parte de la cultura del diseño contemporáneo. Sin embargo, las cosas no son tan sencillas. Aunque los modernos esgrimían el argumento de la funcionalidad práctica para evitar el estilo, a la larga crearon un estilo. Y este estilo, el funcionalismo, se basa en la sobrevaloración de las funciones prácticas y en la infravaloración de las funciones psicológicas. Algo que, ahora que los teóricos ensalzan las virtudes del diseño emocional, puede parecer una discusión bizantina y algo desfasada.(...) Me pareció interesante hacer un estado de la cuestión y desterrar el tópico según el cual el diseño o es funcionalista o no lo es.”¹⁴³

Un ejemplo para ilustrar esta idea, puede ser uno de los objetos más radicales y casi desafiantes de la historia del diseño de mobiliario. Cuando Mies van Der Rohe recibe el encargo del gobierno alemán de diseñar el pabellón de Alemania de la Exposición Universal de Barcelona de 1929, diseña también la butaca y otomán que ha pasado a la historia como *Butaca Barcelona*¹⁴⁴ (Fig.2.2) Ésta, es literalmente un trono, que además de ser el único elemento de mobiliario del pabellón, tiene la función primera de servir como asiento a Alfonso XIII en su visita e inauguración de la exposición. Todos tenemos en mente qué es un asiento real o trono o al menos su estereotipo, y desde luego no es un asiento de pletinas de acero inoxidable en el que la altura del mismo deja al usuario a escasos veinticinco centímetros del suelo. De ahí lo de desafío. Pero más allá de la anécdota, la *butaca Barcelona* se ha convertido en uno de los iconos del diseño y la decoración que más habitualmente aparece fotografiado en revistas, publicidad, etc. –y más fal-

¹⁴² ECO, U. *Historia de la Belleza*, Ed. Lumen, Barcelona 2004, pág. 133.

¹⁴³ CAMPÍ, I. *Diseño y nostalgia*, Ed. Santa & Cole, Barcelona, 2007, pág. 12.

¹⁴⁴ RICARD, A. *Hitos del diseño. 100 diseños que hicieron época*, Ed. Ariel, Barcelona, 2009, pág. 68.

sificado también, los derechos de producción de este mueble hoy día pertenecen a la empresa norteamericana Knoll- y en un símbolo del mobiliario *de diseño*, sin que en la mayoría de los casos se conozca su propuesta *ideológica* y formal de origen. Se observa que al final, una de las propuestas de inicio de la Bauhaus y de Mies van Der Rohe, como fue la democratización del diseño de calidad, en cierto modo, aunque en la mayoría de las ocasiones a través de reproducciones, se ha cumplido. El *diseño de autor* o *alto diseño*, como a veces se califica a este tipo de objetos detrás de los cuales existe un creador con una visión estética y funcional muy personal y con profundas motivaciones intelectuales, llega al usuario desprovisto de todo el contexto ideológico que le dio origen, y finalmente, queda la forma. Ricard define así las circunstancias de este hito del diseño:

“Esta butaca fue creada con una finalidad muy precisa: para que los reyes de España pudieran sentarse en su visita al Pabellón de acogida de Alemania en la Exposición Universal de Barcelona de 1929 que el propio Mies Van der Rohe y Lilly Reich habían proyectado.(...)Tanto el pabellón de acogida como esta butaca fueron las primeras manifestaciones públicas a nivel internacional de las teorías racionalistas de la Bauhaus de la que ambos eran profesores. Los materiales y las proporciones de esta silla habían de corresponder al tipo de interiorismo escueto previsto para el pabellón. Su asiento es bajo y sus dimensiones muy amplias.”

La visión heredada del *movimiento moderno*, en la que la primacía de la función y de la racionalidad había de imponerse en el diseño, nos ha conducido a dosificar el uso de ciertos adjetivos que pueden parecer frivolizar en cierto modo la férrea visión de la belleza trascendente planteada después de la Bauhaus. En este sentido, Norman, desde su división en diseño *visceral*, *conductual* y *reflexivo*, destaca *bonito*, como adjetivo ciertamente denostado dentro del mundo profesional del diseño.

“Cuando consideramos que una cosa es *bonita*, emitimos un juicio que proviene directamente del nivel visceral. En el mundo del diseño, el adjetivo *bonito* suele estar muy mal visto y se suele criticar por mezquino, manido, poco fundado o superficial, aunque al hacerlo quien lleva la voz cantante es el nivel reflexivo del diseñador (que trata, sin lugar a dudas, de superar una atracción visceral inmediata). Los diseñadores no suelen aceptar que se les diga que hacen algo que es *bonito*, *mono* o *guay* porque quieren que sus colegas les vean como individuos imaginativos, creativos y profundos. Pero en nuestra vida hay lugar también para este tipo de objetos, aunque sean objetos sencillos.”¹⁴⁵

¹⁴⁵ NORMAN, D. *El diseño emocional*, Ed. Paidós Transiciones, Barcelona, 2012, 86.

Sobre la dicotomía clásica entre forma y función –o más concretamente entre formalismo y funcionalismo- Renato De Fusco observa que la cuestión de valor representativo, es decir que evidencie la propia función, es exclusiva del diseño. En ese sentido, esa será su significancia, que va más allá del mero binomio forma y función:

“...Un objeto de diseño es tanto más apreciable, útil, agradable, cuanto además de funcional, representa, significa, expresa la propia función. A un objeto se le puede aplicar lo que Eco, en el campo semiológico, indicó para la arquitectura, en cuyo signo se reconoce *la presencia de un significante cuyo significado, es la función que este hace posible*”¹⁴⁶:

Campí apunta la intención de algunos autores en señalar el origen del funcionalismo como muy anterior al movimiento moderno, y en concreto en el análisis de la obra de Edward R. Zurko *Origins of the Functionalist Theory*, en relación con el estudio de lo funcional como categoría estética, señala:

“Este autor quiso demostrar que, a pesar de que en el siglo XX el funcionalismo terminó por convertirse en un estilo, en realidad las teorías estéticas que lo sustentan son muy antiguas, variadas y persistentes. Por lo menos en la cultura occidental. (...) el funcionalismo es una gran tradición que ha interesado a los mejores filósofos de Europa y América. Se trata de una línea de pensamiento que implica un modo de ver las cosas y una percepción de la belleza que no es universalmente compartida (...) más que un estilo o un repertorio de formas, es una predisposición mental. O mejor aún, una mirada”¹⁴⁷

Siguiendo con la idea de Campí, atribuye a la tradición vernácula un empeño de conservar la tradición de los objetos sencillos y que cumplen bien su misión, que ejemplifica con los aperos de labranza del campesino o artesano que huyen de lo ornamental, y con los cuales no se vinculan emocionalmente, a diferencia de la mirada funcionalista, que vincula la belleza a objetos que son para ellos conservables y coleccionables.

Así, destaca el funcionalismo como una intención natural en el hombre de corte antropológico, una postura, o como bien define, una mirada, por el contrario lo funcional, no es una intención sino un resultado implícito, pero exento de un posicionamiento estético y teórico. Para apoyar esta idea, y el concepto de la adecuación del ornamento o lo no

¹⁴⁶ DE FUSCO, R. *El placer del arte*, Ed. GG, Barcelona, 2004, pág. 162.

¹⁴⁷ CAMPÍ, I. *Diseño y nostalgia*, Ed. Santa & Cole, Barcelona, 2007, págs. 107-108.

estrictamente funcional, la autora recurre a autores clásicos de la Historia del Arte como Gombrich.¹⁴⁸

Sobre la obra de Zurko, Campí advierte que el concepto de pensamiento funcionalista y la valoración de la practicidad en los objetos es una idea clásica y remite a los diálogos de Platón, en concreto a *Hippias mayor o de lo bello* en el que Sócrates e Hippias reflexionan sobre la naturaleza abstracta o material de la belleza:

“Sócrates:-Y una hermosa marmita, querido amigo, ¿no es una cosa bella?

Hippias:-Verdaderamente Sócrates, ¿qué clase de hombre es éste? Es tan descortés y mal-educado que se atreve a nombrar cosas que no hay que nombrar en una conversación seria.

Sócrates:- Así es Hippias, maleducado, grosero y sin ninguna otra preocupación que la verdad. Sin embargo, es necesario responderle, y he aquí mi manera de pensar sobre ello: supongamos una marmita fabricada por un alfarero, bien pulida, bien redonda, bien cocida, como esas marmitas que contiene seis congios y que son tan bellas; digo que si él pensara en alguna de ellas habría que admitir que es bella. ¿Cómo negarle la belleza a lo que es bello?

Hippias:-Es imposible Sócrates.

Sócrates:-Así pues, dirá él, una bella marmita, según tu opinión también tiene belleza, ¿no?

Hippias:-He aquí Sócrates, lo que yo pienso de ello: sin duda que un objeto de este género, cuando está bien hecho tiene su belleza.”¹⁴⁹

Como señalamos, este autor, refiere el concepto del funcionalismo como muy anterior al movimiento moderno y aporta algunas referencias históricas en textos sobre esta cuestión:

“De Zurko encontró textos funcionalistas en muchas escuelas filosóficas griegas, en la teología medieval, en el humanismo renacentista, en la ciencia barroca y en el escepticismo, en el racionalismo del siglo XVIII, en el idealismo y en el utilitarismo, en la visión romántica del arte y la naturaleza, y en el trascendentalismo del siglo XIX. El racionalismo, sobre todo el racionalismo del siglo XVIII con su fe en los principios, los métodos y las reglas, abrió la puerta a los principios funcionalistas. De hecho, la opción ra-

¹⁴⁸ “La pompa se convierte en pomposidad y la decoración en mera cursilería cuando las pretensiones de decoración son infundadas. La joya más brillante de la corona real nunca puede ser demasiado preciosa, pero precisamente porque es tan preciosa su uso en otros contextos puede contribuir a un quebrantamiento del decoro.” GOMBRICH, E. H. Cuestiones de gusto. El aspecto moral en *El sentido del orden*, Ed. G. Gili, Barcelona, 1979, pág. 44.

¹⁴⁹ CAMPÍ, I. *Diseño y nostalgia*, Ed. Santa & Cole, Barcelona, 2007, pág. 112.

cionalista del arte, que reclama claridad, simplicidad, orden y lógica, es en buena parte responsable de la teoría funcionalista. Las mentes racionales veían los objetos de la vida cotidiana como exponentes de determinadas ideas y principios.”¹⁵⁰

Pombo sitúa la cuestión de la belleza en el diseño relacionada con los propios objetos sin aludir, como vemos que es habitual, al concepto de *bella función*. Estéticamente el diseño tiene una enorme capacidad de impacto, puesto que se trata de los objetos cotidianos con los que convivimos diariamente. La experiencia artística, hay que ir a buscarla, pero la belleza -o su ausencia- en el diseño sale a nuestro encuentro en las acciones cotidianas. En este sentido, la responsabilidad del diseñador desde la capacidad que tiene de crear corriente estética o como decimos generar nuevas bellezas, es enorme. El diseñador contemporáneo es responsable de configurar estéticamente nuestro entorno diario, y de sus decisiones depende, en gran medida, la visión estética generalizada. Como vemos su visión es clara respecto al diseño como algo diferenciado del arte, y frente al concepto estético de lo sublime relacionado con el arte, reclama para el diseño, el de *lo agradable*:

“Toda decisión sobre la forma implica un juicio estético, de gusto y, por consiguiente de belleza. El individuo necesita belleza. Si el arte es capaz de reclamar lo sublime como aquello que conmueve (la belleza de lo sublime), lo bello puede inclinarse del lado de aquello que agrada (la belleza de lo agradable).(...) Conforme a la belleza de lo agradable, el diseño, aun no siendo arte, incorpora la cualidad de lo estético, celebra lo cotidiano y la condición bella de los artefactos útiles.”¹⁵¹

El concepto de la belleza vinculado a objetos comunes que cumplen bien su función y que están bellamente fabricados en ese sentido será muy similar al concepto contemporáneo del funcionalismo. Esta belleza de lo que está bien diseñado y producido, suele ser un concepto que se aplica al objeto artesano, que nos transmite fiabilidad de una manera distinta en la mayoría de los casos a la forma en la que lo hace el objeto tecnológico. Esperamos cosas distintas y exigimos por lo tanto cosas diferentes. Vinculado al diseño contemporáneo es una visión que distintos autores han utilizado, encontrando literalmente lo bello en los objetos menos pretenciosos en su diseño, pero en cuya fiabilidad y

¹⁵⁰ Ibid. pág. 145.

¹⁵¹ POMBO, F. en CALVERA, A. (ed.) *De lo bello de las cosas*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2007, pág. 98.

discreción reside su interés, nobleza o belleza. Diseñadores como Jasper Morrison, Kenya Hara o Naoto Fukasawa, a través de publicaciones como *Supernormal*, *Extraordinary*, o *The Good Life*, destacan la belleza del sencillo objeto cotidiano, que en muchos casos se denomina diseño anónimo. Ampliaremos la cuestión de estos autores en el capítulo cuatro, pues son por otro lado, una de las influencias más importantes de las que definen el estilo Bouroullec como nuevo paradigma del diseño contemporáneo.

Zimmermann, en su contribución a *La belleza de las cosas* utiliza el método de inducción Platónico, en el ejemplo de la cuchara de madera de higuera y la de oro, para concluir la posibilidad de una mayor belleza en la construida en material menos noble pero que mejor se adecuaba a la función. El autor formula una serie de preguntas a las que ha de responder un diseño, para poder encontrar en él una correcta adecuación del objeto a la función primera, y evaluar así la belleza de la bondad que reside en esa relación.

1. Para qué ha nacido el objeto: -Pregunta por su razón de ser.
2. Para qué ha sido hecho el objeto: -Pregunta por su finalidad.
5. Para qué está determinado el objeto: -Pregunta por su función.
4. En qué es adecuado el objeto: -Pregunta por su forma y sus materiales,
5. Con respecto a qué es adecuado el objeto: -Pregunta por su uso.
6. Cuándo es adecuado: -Pregunta por su utilidad.”¹⁵²

La belleza, como vemos, posee vinculada con la función, un papel decisivo en la configuración de los objetos, en lo que podemos definir como *belleza mental, intelectual o de la inteligencia*¹⁵³. Ésta, según el autor se manifiesta en la esencialidad de los objetos, y en que medida son *seña* de su propio uso. Así, vemos que la claridad con la que el diseño muestra *qué y para qué* es, constituyen para el autor elementos que influyen en la belleza funcional del mismo.

“Un objeto sería bello si, por un lado, se manifestara en él la adecuada *belleza de la inteligencia* y, por otro, si el uso al que ha de servir fuera perfecta y claramente expresado en su *seña*, y que los materiales con los que estuviera hecho fueran adecuados para su uso y, además, reforzaran o subrayaran el enunciado esencial de la *seña* del objeto.”¹⁵⁴

¹⁵² ZIMMERMANN, Y. en CALVERA, A. (ed.) *De lo bello de las cosas*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2007, pág. 35.

¹⁵³ Ibid. Pág. 36.

¹⁵⁴ Ibid. Pág. 38.

Por otro lado, si no continuamos con el planteamiento de Sócrates en cuanto a la belleza relacionada con la función, y tomamos una idea clásica de belleza referente exclusivamente a la estética -formal-, aspecto o elemento diferenciador aportado por el diseño, nos aproximamos a un planteamiento más cercano al que tenemos frente al arte, es decir a la mayor o menor apetencia por unas formas, armonía, color, etc. que por otras y lo vinculamos a la experiencia estética producida por la mera contemplación. Habrá de definirse aquí, si cabe la posibilidad, ante un objeto que como diseño que tiene un uso o función, de desvincularlo del mismo y realizar una mirada de intención exclusivamente estética. Como decíamos anteriormente, para propiciar esta posibilidad es necesaria una actitud sensible hacia aquello que nos rodea y que constituye nuestro contexto objetual. En éste, realizaremos un proceso de elección guiado por diferentes motivos, uno de ellos si duda será el componente estético. Como estamos viendo, este componente en diseño encierra cierta complejidad en su definición, pues va más allá de lo formal. Un cierto *enamoramiento* -dependencia incluso en algunos casos- de los objetos que enlaza con la cuestión antropológica, pues el atractivo de los mismos es por un lado visual -color textura, tamaño, etc.- pero en gran medida emocional, y tiene mucho que ver con los atributos que sabemos o que intuimos que tiene a través de la publicidad, el *packaging*, y demás factores comunicativos. De tal manera, construimos una imagen mental *a priori* basada en estos datos, que es mitad intuitiva mitad proyección de los anhelos edificadas en base a la promesa de inicio y sus atributos; el objeto como *indicio de sí mismo*. La cuestión de la promesa de lo bello no es nueva pues ya Stendhal utiliza la metáfora de *promesa de felicidad*¹⁵⁵ cuando define la belleza.

Esta visión contemplativa tal vez se pueda acomodar en el mundo contemporáneo a las Artes Decorativas, si nos ceñimos a su acepción tradicional. Ciertamente es que el aspecto de los objetos de diseño, es tan solo como decimos *una promesa*, es decir, si no hemos tenido una experiencia previa de usuario frente a ese objeto, hemos de confiar en una intuición que es puramente sensorial -física- basada en el aspecto externo del mismo. Donald Norman, especialista en diseño emocional, reflexiona sobre el concepto de promesa, relacionado con nuestra relación visual con los objetos que nos son presentados. Norman

¹⁵⁵ STENDHAL, *Roma, Nápoles, Florencia, Obras completas, Tomo I*, Ed. Aguilar, México, 1955, pág. 474.

utiliza la anécdota de su compra del exprimidor *Juicy Salif* de Starck, como hemos señalado, paradigma del objeto de diseño simbólico y escasamente funcional,- para ilustrar las tres primeras fases de la promesa:

“Khaslavky y Shedroff sugieren que los tres pasos básicos son la *atracción*, la *relación* y el *cumplimiento*: hacer una promesa emocional, cumplir continuamente lo prometido y culminar la experiencia de un modo memorable. (...)El exprimidor era de veras singular por extraño, pero encantador. ¿Por qué? Afortunadamente, Khaslavky y Shedroff lo han analizado por mí.: *Atrae entreteniendo la atención*. Se diferencia de cualquier otro producto de cocina por su figura, forma y materiales con los que está hecho. *Denota una sorprendente novedad*. No es identificable de inmediato como un exprimidor y su forma es lo bastante insólita como para resultar interesante, e incluso sorprendente cuando queda clara cuál es su finalidad. *Va más allá de las necesidades y expectativas obvias*. Para satisfacer estos criterios basta con que sea de un color anaranjado brillante o bien todo de madera. Va mucho más allá de lo que se le exige o espera, y se convierte en algo nuevo.”¹⁵⁶

De nuevo, *el diseño como experiencia*¹⁵⁷ –como reza el título de la obra de Mike Press y Rachel Cooper- tiene la capacidad de, a través del aspecto, material, textura, etc. prometer en cierto modo cual va a ser el comportamiento del objeto en uso, convirtiendo así la pura forma en cómplice de una función fiable –volviendo así a la afirmación de De Fusco en referencia a Eco-. Ciertamente es también, que ante dos objetos similares en función, de los cuales desconocemos su comportamiento en uso, nos dejaremos llevar por la intuición que nos ofrece su aspecto externo, de su *interfaz* podríamos decir, de nuevo una promesa, que ha de estar lo mejor formulada posible. Esta será una de las mayores capacidades que tiene hoy en día el diseño, poder reflejar en el aspecto -la forma- elementos que tiene que ver con su uso -función-. Este es el componente emocional del diseño, que al contrario de lo que en muchas ocasiones se piensa, no aparece solo en los periodos más formalistas. Como podemos ver, la cuestión de la belleza vinculada a la función en el diseño o belleza utilitaria, es un concepto complejo en su definición, pues constantemente alude a su vinculación más que con la estética, con la antropología al contextualizar, acotar y definir el comportamiento y preferencias del hombre.

¹⁵⁶ NORMAN, D. *Juego y Diversión El diseño emocional*, Ed. Paidós Transiciones, Barcelona, 2012, pág. 137-138.

¹⁵⁷ PRESS, M. COOPER, R. *El diseño como experiencia*, Ed. GG Diseño, Barcelona, 2009.

En *Arte y Técnica*, Lewis Mumford recuerda, en su cita a Greenough, la idea de promesa, relacionada con la cuestión belleza/función. Se aborda en esta cita la cuestión clásica de si el diseñador ha de dejar o no su impronta creativa o estilo en la configuración del diseño -en el ejemplo, diseño editorial- o se ha de mantener como un mero organizador de contenidos y hacerse en cierta medida *invisible*.

“Si la esencia del arte mecánico es expresar la función -suponiendo que aquí la belleza sea de acuerdo con las memorables palabras de Horatio Greenough, la *promesa de la función*- entonces el principal esfuerzo del impresor ha de consistir en transmitir el significado del autor al lector, con la intrusión mínima de su propia personalidad”¹⁵⁸

La idea subyacente del diseñador como *solucionador aséptico* de problemas, y que como defiende Munari -entre otros-, no ha de tener estilo, y que encontramos en este párrafo es un debate tradicional en la historia del diseño. Mumford trata con profundidad esta cuestión, vinculada con la artesanía, que como veremos no deja de ser uno de los antepasados del diseño e incluso hoy en día, constituye una de sus vías de producción. Define la *expresión simbólica*, como aquello que no produce mejoras mecánicas o de uso en los objetos, pero que los vincula al usuario, los *significa e individualiza* recordando las palabras de Torrent. Para Mumford no existe separación entre arte y técnica, en esta *mente simbólica* que decora o significa las herramientas que utiliza, y que según el autor es incluso posible que emocionalmente contribuya a una mejor realización de las labores, constituye un signo de otros intereses más allá de los funcionales o de supervivencia:

“A lo largo de una gran parte de la historia humana, pues, la herramienta y el objeto, el símbolo y el sujeto, no estuvieron separados. Todas las tareas las realizaba directamente la mano humana, y esa mano no era una mano distante y especializada, sino que formaba parte integral de un ser humano al que, con independencia de lo fielmente que se atuviera a su oficio, le interesaban otras muchas cosas al margen de la realización de su trabajo.”¹⁵⁹

La obra de Mumford, de 1951, en algunos momentos con una visión romántica, tiene ciertas resonancia de mirada nostálgica, en cierto modo asentada sobre la visión crítica de William Morris, reviviendo algunas de sus ideas respecto a la deshumanización producida por la máquina pero casi un siglo después.

¹⁵⁸ MUMFORD, L. *Arte y Técnica*, Ed. Pepitas de calabaza, Logroño, 2014, pág. 98.

¹⁵⁹ Ibid.

Desde una visión más reciente, para Löbach¹⁶⁰ el diseño plantea funciones no solo de uso o operativas, sino que existen tres tipos de función:

1. Función Práctica: relación fisiológica con el objeto; comodidad, etc.
2. Función Simbólica: la que afecta a la imagen del usuario, posición, pertenencia a grupo, etc.
3. Función Estética: pretende la satisfacción visual y emocional del usuario.

Para ello utiliza el ejemplo de tres sillas muy conocidas dentro de la historia del diseño, la *Red & Blue* de Rietveld de 1919 (estética) (Fig.1.3) la butaca *Barcelona* de Mies de 1929 (simbólica) (Fig.1.4) y una silla anónima perteneciente al periodo Shaker norteamericano de finales del XIX (funcional) (Fig.1.5). Cada uno de los ejemplos sirve muy bien para ilustrar las tres categorías de función de Lobach, pero sin olvidar que, varias categorías pueden convivir en un mismo objeto y por otro lado, el tiempo puede convertir en clásicos del diseño –más por lo emocional y simbólico- objetos que fueron concebidos principalmente como funcionales. Sirva aquí el ejemplo de exprimidor *MPZ 2* (Fig.1.6) de Braun diseñado por el equipo de Dieter Rams en 1972. Un objeto que representa claramente la filosofía de la escuela de Ulm, que a finales de los cincuenta en Alemania, supuso la radicalización de la función y la eliminación de lo *artístico* en la enseñanza de diseño. De aspecto en principio, discreto, frío y fiable –sin una pretensión estética- hoy en día es un objeto exhibido en los museos de diseño como un paradigma que se ha recuperado para la historia perdida de los objetos cotidianos como un icono del diseño, casi a la altura de su *antagonista*, el de Starck.



¹⁶⁰ LÖBACH, B. *Diseño industrial : Bases para la configuración de los productos industriales*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1981, pág. 65.

Estas dos imágenes ilustran de manera clara dos posiciones a la hora de diseñar, que originan, no olvidemos, diferentes posiciones como consumidor: Por un lado el objeto casi escultórico, simbólico y emocional, vinculado muy claramente a una estética y periodo con un enorme *valor simbólico*, tanto es así, que ha llegado a simbolizar la propia palabra *diseño*, aunque casi siempre cuando se va a utilizar el término en sentido negativo. Alberto Alessi, presidente de la compañía que lo produce, habla de este objeto como a *big joke*, relata el proceso de su creación y razona como, en cierto modo significó una puerta abierta hacia un nuevo paradigma en la manera de diseñar:

“I received a letter (from Starck), in the letter was a paper mat that you use in Italian pizzerias. He went into a pizzeria and started eating calamari. Then he had an intuition and started drawing. The final drawing was very similar to this squeezer.

When he sent me this mat, I jumped on my chair. It was one of the few cases when I had the immediate perception that it was a great project. Usually I am very slow in understanding, but not in this case.

“There is a very complex theoretical explanation for the project,” he says. “The explanation has to do with what semiologists call the *decorative veil*. The *decorative veil* is the space that always exists between the function and the design of an object. There is never a complete overlap. In this case, Philippe exploded that little space.”¹⁶¹

Enfrente, un objeto eléctrico de corte discreto, que indica una función clara y fiable, sin una pretensión o estilo determinado, de sencillo desmontaje en tres partes para su limpieza. Resulta muy interesante que ambos -aún siendo de periodos distintos- han resultado para sus respectivas editoras, Braun y Alessi- sendos *bestsellers*, que siguen en producción y reedición constantemente. Del objeto de Starck, se realizan ediciones especiales, en diversos metales y acabados –reforzando el carácter simbólico de la pieza hay una versión en oro del *Juicy Salif*- y Braun continua comercializando el mismo modelo, con mínimos cambios prácticamente imperceptibles, desde 1972.

En estos dos objetos, perteneciendo a la misma tipología, se afronta la cuestión de la forma de manera diferente, y por lo tanto las funciones de Löbach estarán representadas en distintas proporciones. Cuando hablamos del mayor carácter simbólico de uno de ellos, no lo hacemos en términos de *artisticidad*, sino que será la experimentación de la

¹⁶¹ <http://www.dezeen.com/2014/07/09/movie-alberto-alessi-juicy-salif-controversial-lemon-squeezer-philippe-starck/> (última consulta: 12 de julio 2016).

forma y la propuesta de inicio la que haga que la función en el de Starck sea prácticamente análoga. No cabe duda de que a ambos creadores les mueve la curiosidad y la experimentación, pero con un distinto peso de la cuestión de la función en sus planteamientos.

Así mismo, más allá de su éxito comercial, las dos piezas ocupan un lugar destacado en los principales museos de diseño del mundo, al igual que en las publicaciones especializadas de esta disciplina. Ambos igualmente han influido sobre diseñadores posteriores y son paradigmáticos en el sentido que aglutinan características que definen a un estilo y tiempo concretos. Resulta significativo que la inspiración del modelo de Braun y del equipo de Rams, mira y se proyecta hacia el futuro –minimalismo, simplicidad, concreción, etc.- para su inspiración mientras que Starck busca su inspiración mirando hacia atrás, hacia la historia del diseño¹⁶² y en concreto hacia es *Styling* norteamericano de los años 30 y el *Déco*. Tal vez como consecuencia inesperada de esto, pues se supone el de Starck el objeto más moderno y radical en intención de forma, el estilo de Rams y el esencialismo de sus proyectos es fruto de homenajes y revisitaciones como referencia por parte del diseño más reciente, siendo el caso de *Apple*, como hemos comentado, el más evidente, si bien no el único.

Ambos objetos, producto de sendas modas, si bien desde presupuestos estéticos muy distintos, y ambos paradigma de una visión personal del diseño que como estilos han tenido enorme influencia en el desarrollo del mismo. Gillo Dorfles diferenciará, aunque referido al campo del diseño de moda, los conceptos de estilo y moda:

“Algo análogo se puede decir con respecto a la moda y el estilo. De la misma manera que con la llegada de cada nuevo estilo se asiste normalmente a su “puesta de moda, una vez pasada la moda” (de dicho estilo), éste suele estar destinado a declinar. Por esta razón en ocasiones resultará difícil distinguir entre estilo y moda se acabará equiparando ambos términos. En realidad las cosas no son tan simples: un estilo auténtico presenta o

¹⁶² No será probablemente el último y desde luego no es el primero que mira a épocas pasadas del propio diseño o del arte para buscar referentes. No olvidemos que ya el propio William Morris y los Arts & Crafts, buscaron su modelo en las leyendas artúricas y el gótico, por ejemplo. En general los movimientos más ornamentales y formalistas, han lanzado su mirada al pasado y por el contrario los funcionalismos y racionalismos han mirado hacia adelante, casi siempre movidos por el objetivo de la depuración de unas formas –ornamentales- que consideran superadas.

mejor, debe presentar tales peculiaridades estructurales, de gusto, de configuración, como para resultar una unidad indivisible y completamente diferente de los, o las que lo han precedido. Aunque se den periodos de transición de un estilo a otro, esto no es óbice para que la dignidad de un estilo dado sea tal que resulte imposible confundirlo con el precedente o el posterior”¹⁶³

En su *Historia del diseño*, Renato de Fusco, reflexiona sobre la capacidad del diseño industrial para interrelacionar lo visual del diseño con lo oculto, de lo cual el primero, como hemos visto, ha de ser anuncio:

“El diseño industrial es un actividad creativa cuyo objeto es determinar las cualidades de los objetos producidos por la industria. Unas cualidades formales que no consisten solo en la apariencia exterior, sino, principalmente en las relaciones estructurales y funcionales que convierten un sistema en una unidad coherente tanto para el fabricante como para el usuario”.¹⁶⁴

Vemos que en esta visión, De Fusco se muestra principalmente funcionalista, pues si bien habla del aspecto de los objetos o diseños que genera el diseñador, se refiere sobre todo a la coherencia de lo estructural y lo formal. No trata el problema estético en esta definición, pues si se establece esa relación razonable, entre premisas de estructura y forma, la cuestión estética no es para él una variable a tener en cuenta y pasa completamente a un segundo plano.¹⁶⁵

Jarauta no ve contradicción o incompatibilidad entre la función y la estética, pues la fusión de ambas será la configuración del propio producto. Literalmente, no podemos desvincular ambos parámetros en nuestra relación con los objetos de diseño:

¹⁶³ DORFLES, G. *Moda y modos*, Ed. Engloba, Valencia, 2002, pág. 57.

¹⁶⁴ DE FUSCO, R. *Historia del diseño*, Ed. Santa & Cole, Barcelona, 2002, pág. 36.

¹⁶⁵ Sobre el particular de la forma y la función en lo que respecta a normativa y ley de protección de derechos es muy aclaradora la introducción de Anna Calvera en su obra *De lo bello de las cosas*, donde alude a lo formal del diseño en términos distintos a aquello que introduce innovación técnica o material y por lo tanto es susceptible de ser protegido: “Ahora bien, si aceptamos como punto de partida para una reflexión acerca de la estética del diseño esa separación entre función y forma, literalmente afirmada por la ley como fundamento de lo objetivo en la labor de diseño –concebido ahora como un intangible cuya aportación es una innovación formal referida a la “apariencia del objeto en sí o a su ornamentación”- vuelve a centrar la discusión sobre el diseño en los procedimientos de formalización y sus problemas” CALVERA, A. (ed.) *De lo bello de las cosas*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2007, pág.13.

“En este contexto resulta evidente cómo hoy lo estético y lo utilitario no sólo se combinan, sino que resultan ser parte necesaria del mercado y de los nuevos productos, El diseño se incorpora así de forma directa a la producción en un contexto en el que la comunicación del producto exige una mayor visibilidad, garantizada únicamente por el valor añadido del diseño. Éste, el diseño, es cómplice de un circuito casi perfecto de producción y consumo, sin mucho “margen de maniobra” para nada más.”¹⁶⁶

Respecto a las modas que nos hacen anhelar nuevos objetos o productos, y que a través del concepto de la novedad plantean una suerte de *obsolescencia estética* programada, aparece la visión taxativa de Mumford. Para él, salvo avance tecnológico que lo justifique, los objetos han de responder a la forma primera en la que fueron desarrollados. Éste es un debate clásico en el mundo del diseño, especialmente en la actualidad donde diseño y sostenibilidad hacen que nos planteemos más que nunca si la sobreabundancia de objetos que poseemos o anhelamos son estrictamente necesarios. La pregunta retórica; *¿necesita el mundo una nueva silla?* que el propio mundo del diseño se auto formula regularmente, parece que pudiese conducir al final del diseño o al menos a una importante limitación de su campo de acción. Una idea similar extraemos de las palabras de Mumford sobre esta cuestión:

“En cuanto obtenemos la forma correcta para un objeto-tipo, este debería conservar esa forma durante la siguiente generación o durante los mil años siguientes. Sin duda deberíamos estar dispuestos a aceptar variaciones ulteriores cuando se produce algún avance radical en el conocimiento científico o en las condiciones de vida, cambios estos que no tienen nada que ver con los caprichos arbitrarios de los hombres o las presiones del mercado. Entonces y solo entonces se hace imperativo modificar los tipos.”¹⁶⁷

Mumford generalmente defiende la creatividad del hombre como herramienta liberadora, pero según lo propuesto en el párrafo anterior, si el diseño -y la creatividad que lo mueve- ha de conformarse con unos cuantos elementos que funcionen y que básicamente responden a la forma arquetípica, parece irreconciliable con un hombre que ejerce la creatividad y se plantea a través de ella nuevos retos. El diseño aprovecha las oportunidades que tiene de crear arquetipos, -que Sudjic define como “el primer ejemplo de una nueva categoría”¹⁶⁸- cuando se presentan: un ejemplo puede ser la creación de los

¹⁶⁶ JARAUTA, F. (Ed.) *Cuadernos de Diseño*, Ed. Instituto Europeo di Design, Madrid, 2006. Pág. 16.

¹⁶⁷ MUMFORD, L. *Arte y Técnica*, Ed. Pepitas de calabaza, Logroño, 2014., 119.

¹⁶⁸ SUDJIC, D. *El lenguaje de las cosas*, Ed Turner Noema, Madrid, 2009, pág. 52.

primeros teléfonos móviles, que no tenían un antecedente formal y hubieron de ser definidos desde un principio, pues las formas del teléfono fijo no se pueden considerar antecedentes del mismo. Por otro lado cuando los móviles se convierten en *smart phones* la forma de los primeros móviles queda desactualizada, pues serán básicamente pantalla como interfaz único del objeto. Los avances tecnológicos suponen habitualmente un campo en el cual el diseño puede regularmente afrontar la creación de arquetipos.

El diseño, propone variaciones sobre los arquetipos y ofrece nuevas soluciones funcionales, estéticas y simbólicas, en lo que Löbach denomina *funciones* y Campí como vemos a continuación, *necesidades*. Gay y Samar, igual que veíamos en Jarauta, vinculan estrechamente forma y función que como dupla, se ven condicionados por diversos factores que el creador habrá de tener en cuenta en el proceso:

“Además, hay que tener en cuenta que en la concepción de objetos no es suficiente resolver problemas funcionales (la función que cumple) y de funcionamiento (cómo funciona), sino que también hay que armonizar los aspectos funcionales y de funcionamiento con los formales (de la forma), los tecnológicos, los estéticos, los psicológicos, los anatómicos, los fisiológicos, los ergonómicos, etc., de manera tal que el objeto se adapte lo mejor posible a las exigencias de quienes van a usarlo. La preconcepción, etapa previa a la concreción de un producto, es lo que se llama Diseño, actividad en la que se tienen en cuenta todos los aspectos mencionados.”¹⁶⁹

La cuestión de la función ha sido tratada históricamente desde distintas perspectivas, que normalmente parten de la dificultad de acotar el término y sobre todo de definir si es una o varias, lo cual amplía la complejidad de tal acotamiento. Vemos que Löbach define tres tipos de funciones que ilustra con tres objetos icónicos de la historia del diseño cada uno de los cuales obedece según la visión del autor principalmente a una de ellas, pasando las otras dos a un segundo plano. Campí utiliza otros objetos –unas gafas de sol– para ejemplificar su visión de los diversos tipos de funciones. Éstos por otro lado, obedecen a lo que la autora define como *necesidades*, y en base a éstas establece la siguiente clasificación:

“*Las necesidades prácticas*: Las gafas de sol sirven, en principio, para proteger los ojos de los rayos del sol.

¹⁶⁹ GAY, A. SAMAR, L. El diseño industrial en la Historia, Ed. Tec, Córdoba, Argentina, 2007, Pág.10.

Los requisitos constructivos o estructurales: Para que los cristales se sostengan adecuadamente ante los ojos se hace necesaria una montura ligera y plegable que se apoye en la nariz y en la orejas.

Las necesidades simbólicas y psicológicas individuales de los usuarios: Más allá de su utilidad práctica, las gafas de sol se han convertido en un complemento del vestir y en un objeto de moda que se renueva periódicamente y al margen de su envejecimiento natural.

Las relaciones sociales que derivan de su uso: llevar tal o cual modelo nos identifica con un grupo determinado.¹⁷⁰

De tal manera, el diseño contemporáneo baraja estas variantes para configurar los productos que proyecta y que han de ser asumidos por el usuario, dependiendo de cuantas de estas necesidades descritas pretenda cubrir con un mismo objeto. No hemos de olvidar que lo común suele ser afrontar la compra o el consumo de un determinado producto desde varias de estas necesidades, y rara vez desde una de ellas exclusivamente.

Observamos como conclusión, en cuanto a lo que afecta a belleza en el diseño que el hombre como usuario e *ideador* de objetos, ha tendido a elaborar una ecuación estética en la que forma y función han alternado su importancia, en base a variaciones del gusto y el estilo de la época, pero también vinculado a circunstancias sociales que han acelerado estos cambios. Ha sido constante, igualmente, el carácter cíclico de esta alternancia de las ideas funcionalistas y formalistas en la historia del diseño. En el panorama contemporáneo, la estética relacionada con el diseño de producto, es cada vez en mayor medida, ecléctica e hibridada de diferentes propuestas.

El diseño contemporáneo es habitualmente un catálogo de revisitaciones históricas tanto de posiciones en las que prima la forma sobre la función como a la inversa. La cuestión estética y formal encarnadas unitariamente en objetos que son promesa de sí mismos, y que el usuario relaciona con el aspecto del producto, habrán de equilibrarse en pos de una mejor comprensión del mismo.

Parece claro que la estética del arte, aplicada al diseño y a definir la belleza de los objetos, ha de ser por lo tanto completada con los condicionantes de funcionalidad que la obra artística no tiene. En el diseño, no obstante, y ya como disciplina autónoma de arte

¹⁷⁰ CAMPÍ, I. *Diseño y nostalgia*, Ed. Santa & Cole, Barcelona, 2007, págs. 113-114.

y la artesanía, y de historia más reciente que éstas, se ha aplicado, a falta de una propia, la estética artística. Esta fórmula, ha sido útil hasta que se ha detectado que servía exclusivamente para cierto nivel de los objetos -el formal-, pero no para su total lectura o apreciación como hecho estético condicionado por factores de uso. Como se ha visto en el presente capítulo, la estética del diseño ha de vincularse necesariamente con la antropología del mismo.

Como veremos en el capítulo dos, las variaciones en el gusto y la estética de los diferentes momentos de la misma, harán que la estética del arte sea más o menos apropiada para leer el diseño, dependiendo del mayor o menor carácter ornamental o funcional del diseño de los objetos de cada periodo. Superado ya, en gran medida, el concepto de Artes Decorativas, la belleza puramente formal de un objeto, será una cuestión más compleja de lo que lo era hasta ese momento. La experiencia estética que ante los objetos se produce, será en cierto modo análoga a la artística, pero acotada y condicionada como hemos visto por diferentes factores.

En el capítulo dos, se trata la evolución de la idea de *lo bello* que cada periodo respalda, que como veremos, cristalizará después de la modernidad en una cierta anarquía estética y una radicalización de las propuestas del diseño en la postmodernidad. Una de las características principales del concepto de estética en Ronan y Erwan Bouroullec será una vuelta a un concepto de objeto, que sin renunciar a la experimentación de las nuevas formas, plantea diseños en los que la función es prioritaria, pero no impositiva. Ambos factores, en adecuado equilibrio, nos presentan objetos de uso intuitivo y con un alto nivel de experimentación formal, que sin duda, invitan a la experiencia estética plena. La labor de decantación de la belleza en el diseño, y el disfrute de la misma, será una experiencia de alumbramiento y encuentro que amplía nuestro sentido y nos conduce finalmente hacia el desvelamiento de nuevas bellezas:

“La luz que brota del juego alumbrando sentido y al mismo tiempo hace resplandecer la *belleza*. Toda belleza auténtica es fruto de un entreveramiento de ámbitos”¹⁷¹

¹⁷¹ LÓPEZ QUINTÁS, A. *Vértigo y éxtasis*, Ed. Asociación para el progreso de las Ciencias Humanas, Madrid 1992, pág. 261.

1.2 Arte, Diseño y otras fronteras.

Tradicionalmente, a la hora de definir qué es y especialmente qué no es el diseño, se han tomado Arte y Artesanía como disciplinas frontera, que nos han ayudado a delimitar el objeto y las características propias de una actividad relativamente joven. Los orígenes del diseño habrá que buscarlos en ambas, pues nace de una hibridación de las labores del artista y del artesano.

Tradicionalmente los objetos eran directamente ideados y fabricados por el artesano en base a una tradición aprendida. Si bien los objetos que realizaba tenían funcionalidad o uso, estos *útiles*, respondían a trazados y formas que eran en muchos casos heredados también y no había generalmente una intención de trascender de la pura habilidad manual. El producto de la labor del artesano serán los útiles de uso cotidiano, y en general los objetos tradicionalmente denominados Artes Decorativas.

Por otro lado el artista estaba familiarizado con la materia y sobre todo con los trazados de los objetos, en muchos casos realizaba trabajos de dibujo de objetos o de sus detalles, como una obra menor o en paralelo a su labor como artista. Ciertamente es, que en relación al concepto de encargo -el briefing en diseño-, tanto artista como artesano estaban acostumbrados a trabajar, en base a unas limitaciones, bien de dimensiones, bien de material o plazos. Pero aún así, el artista producía *obra de arte*, cuyo objeto era el goce estético, la contemplación, el uso cultural, conmemorativo, etc.; en todos los casos, usos contemplativos. Como hemos visto en el capítulo dedicado a la belleza del diseño, la cuestión de uso funcional, aparece en todas las definiciones de diseño como propia respecto a su cercanía al arte.

En la búsqueda de un antecedente del diseño antes de ser tal, será la artesanía en mayor medida que el arte, la que esté principalmente en el origen del mismo. El artesano realiza la obra en contacto con la propia materia y crea objetos en base a una técnica aprendida y basada en la transmisión de conocimientos heredados. El proceso artesanal involucra creatividad y conocimiento de la materia, y principalmente, desarrolla objetos que tienen una función. Esta condición es la que convierte a la artesanía en el claro antece-

dente de algo que posteriormente será el diseño. Las artesanías generan históricamente los objetos de uso de los que el hombre se ha servido para realizar las acciones cotidianas, desde los primeros útiles neolíticos hasta la llegada de la Revolución Industrial.

Con la invención de la máquina y de procesos mecanizados para la producción seriada de objetos idénticos, el campo de acción de la artesanía, se reduce o especializa, pues los medios mecánicos ofrecen la posibilidad de generar gran cantidad de productos, abaratando costes y ampliando con ello el acceso a los mismos a una mayor cantidad de población. El artesano pasa a no ser imprescindible para la creación de los objetos cotidianos y a partir de este momento se produce un cambio en la dimensión de su cometido. Frente al objeto barato, seriado, impersonal y al que prácticamente toda la población tiene acceso, la artesanía ofrece, objetos individuales, trabajados a mano y con cuidadas materias primas que se vincularán al lujo. Las artesanías se convierten en medios de producción de objetos exclusivos, cuidados y de menor producción, alterándose como vemos su papel y sobre todo la apreciación de éste.

La idea del origen del diseño como la evolución de la artesanía parece la más aceptada, pero existen voces como la de Gillo Dorfles que apuntan a que tal visión ha de ser matizada, pues deriva de las visiones etnográficas de la cuestión por parte de historiadores clásicos como Herbert Read,¹⁷² en las que se detecta en la continuidad del hombre como creador de objetos, al antepasado natural de la labor del diseñador. Dorfles sin embargo utiliza como baliza de inicio de la disciplina del diseño mediados del XIX y por otro lado considera en el contexto contemporáneo inexistente las relaciones entre artesanía y diseño. Este extremo, como demostrará gran parte de la producción de Ronan y Erwan Bouroullec y de otros diseñadores del panorama contemporáneo, dista diametralmente de la realidad:

“ (...) Y es precisamente para evitar exhumar un discurso sobre la autonomía del diseño y su existencia, a partir de la realización en serie de mediados del siglo XIX, que pretendo detenerme exclusivamente en el problema de la relación entre las “artes puras” y el diseño a partir de este periodo, sin querer implicar en mi análisis un discurso sobre las rela-

¹⁷² READ, H. *Arte e industria*, Ed. Infinito, Buenos Aires, 1961.

ciones, en efecto esenciales, entre artesanía y diseño, hoy casi inexistentes y sin embargo, absolutamente nada desdeñables.”¹⁷³

Como hemos dicho, la artesanía hoy está relativamente cerca de ciertos procesos de creación de objetos de diseño y es habitual que diseñadores noveles lancen sus primeras producciones, no de la mano de las empresas de desarrollo de producto industrial, sino más bien de la mano de uno -o varios- pequeños talleres artesanales. Esto les permite hacer tiradas de pocos ejemplares, abaratar la producción y sobre todo darse a conocer antes de ser descubiertos por las grandes productoras de objetos de diseño. Dicho esto, veremos que tradicionalmente la artesanía se vincula a:

- Hecho *a mano*. (o con maquinaria básica)
- Pequeñas tiradas.
- Diferencias –aunque sean mínimas de objetos en principio iguales.
- Los objetos en muchos casos son ideados por el propio artesano, o repite un modelo heredado de la tradición.
- No suele ser innovador, tal vez en la forma. Las técnicas, materiales y procesos son heredadas de la tradición.

En algunos periodos, como en la década de 1980 por ejemplo, es muy habitual una tendencia en la que el objeto se acerca por un lado al arte en su propuesta estética y por otro lado a la artesanía en su proceso de fabricación. Con el fin de ofrecer un producto alejado de la producción industrial en masa, suele tener elevado precio y como destinatario, no un usuario sino un coleccionista de diseño. Surgen en este contexto los *objetos de diseño*. Sobre esta idea, varios han sido los autores que han reflexionado sobre el riesgo de esta tendencia y sobre todo sobre el impacto negativo en la sociedad al relacionar diseño con ciertos atributos que no tienen por qué darse necesariamente en el mismo, pero crean ideas preconcebidas en el plano sociológico. Así lo explica Zimmermann:

“Sin embargo, con el paso del tiempo la palabra *diseño* fue adquiriendo una connotación negativa, peyorativa incluso. Diseño vino a ser considerado como sinónimo de *cosmética* de los objetos o de los signos; el diseño solo crea bellas apariencias y detrás de ellas no hay nada real. Este cambio de significación se manifestó, por ejemplo en el debate político. Para atacar a un adversario, un destacado político acusó públicamente de tener un “discurso de diseño, hueco y vacío” (...) Este uso y mal uso del concepto *diseño* en contextos ajenos a lo que hasta entonces, se había entendido no parece haber sido un fenó-

¹⁷³ DORFLES, G. en JARAUTA, F. (Ed.) *Cuadernos de Diseño*, Ed. Instituto Europeo di Design, Madrid, 2006, pág. 25.

meno limitado a España. La revista alemana Der Spiegel mostraba una portada en la que se hacía referencia a un reportaje sobre los alimentos transgénicos. Su título rezaba: “Designer’s food.”¹⁷⁴

Volviendo a la artesanía, si atendemos al origen etimológico de la palabra, lo encontramos en *artis, manus*, es decir arte manual. Suelen ser disciplinas en la que la intervención de la máquina o elementos mecanizados se reducen al mínimo y los productos son de uso común o pertenecientes al campo de Artes Decorativas. Cada pieza es única y distinta de las demás, una de las principales diferencias respecto al objeto de producción en serie o industrial. Suele ser habitual que incluso la comercialización del producto de artesanía se produzca por medio del propio artesano.

Hemos visto que en sus orígenes como disciplina, o más concretamente el diseño desde la formalización del mismo como diferenciado de otras especialidades, era producido bien por artesanos, bien por artistas. El primer caso ya hemos visto que era natural, pues el artesano había aprendido de una cierta tradición cómo hacer las cosas y era él mismo el que creaba los objetos tanto en la ideación como en la fabricación. No había en su actitud una pretensión artística y primaba lo manual frente a lo intelectual, que no se consideraba parte del proceso, y era la habilidad para tratar los materiales y las técnicas lo que acotaban y definían su labor. El concepto de lo ornamental, como ejemplo en la artesanía tradicional, conducía a crear objetos en su forma principal, que posteriormente eran *decorados*, y así, para un mismo objeto se podían aplicar diferentes acabados *decorativos*. Este concepto por ejemplo, resulta anacrónico en el diseño contemporáneo, pues lo decorativo como tal hace pensar en el diseño que solo se preocupa del aspecto exterior sin proponer una mejora respecto de la totalidad del objeto. Las mayores críticas en la historia del diseño como veremos en el capítulo dos, han recaído sobre aquellos periodos o autores en los que un puro formalismo¹⁷⁵, les ha conducido a preocuparse

¹⁷⁴ ZIMMERMANN, Y. (*Arte es arte y diseño es diseño*). CALVERA, A. (ed.) *Arte ¿? Diseño* Ed. GG, Barcelona, 2005, pág. 62-63.

¹⁷⁵ “Los formalismos artísticos Se pueden agrupar bajo esta rúbrica las acepciones del término formalismo que designan concepciones del arte y del valor estético.

“1/ Se llama formalismo a la doctrina estética (ejemplo, Hanslick) según la cual la belleza es inherente a la presencia de una forma, es decir, a relaciones de proporción, de intervalo, de cantidad, etc., adecuadas para caracterizar la configuración estética del objeto; se trate de una melodía, trate de un arabesco o de lo que se quiera. La acepción frecuente de forma, en latín, en el sentido de belleza (cf. formosus) parece implicar un formalismo de esta clase.

por el aspecto externo del diseño, en lo que se considera una práctica puramente ornamental.

En este proceso de reorientación del sentido y del estatus del trabajo artesano, algunas fueron las artesanías, que no encontraron su lugar en ese nuevo modelo y si no desaparecieron completamente, sobrevivieron como técnicas que hubieron de aplicarse a nuevos fines o limitarse al concepto de artes decorativas desvinculadas en la mayoría de los casos de la usabilidad. Muchas de estas han llegado hasta nosotros, como tradiciones vernáculas que siguen produciendo objetos decorativos, vinculados estéticamente a modelos que repiten o reproducen objetos tradicionales.

Con el tiempo, algunas serán las escuelas, movimientos o estilos en el diseño, como por ejemplo la *Wiener Werkstatte* o el *Art Déco*, que acudan a los procesos artesanales para vincularse a la calidad de materiales de mayor nobleza y diferenciarse así de la impersonal producción en masa. Como veremos en el capítulo dos, la contradicción entre intención socializadora o democratizante del diseño, y materiales de alta calidad y procesos artesanales, se convertirá en el motivo que trunque el éxito de algunas de estas propuestas, al convertirse en productos de lujo.

Mumford dedicó una parte de su obra *Arte y Técnica*, a resaltar desde el punto de vista antropológico, la importancia de la artesanía y destacar el carácter simbólico del objeto etnográfico. En este sentido, como hemos visto en relación con la belleza y el diseño, coincide con Branzi en no diferenciar entre *objeto y diseño* y será para él objeto de estudio en un mismo nivel el hacha arquetípica o el más sofisticado objeto del diseño post-moderno.

Definidas algunas de las diferencias entre diseño y artesanía, conviene no olvidar que el diseño se ha apoyado habitualmente en las diversas artesanías, siendo esta circunstancia,

2/ Se llaman también formalistas a las escuelas artísticas que atribuyen un valor esencial a la forma por oposición al fondo, como sucedió en literatura antigua en los poetas denominados alejandrinos, o en Francia con la escuela pansiana. Es aquí en donde se sitúa la teoría llamada de «el arte por el arte», según fórmula que quizá pertenece a Théophile Gautier.

3/ Más estrictamente, se llama formalismo (pero en este caso el término se toma generalmente en mala parte) al gusto artístico que goza en el ingenio de las «formas fijas», en el virtuosismo servil a reglas difíciles y convencionales SOURIEAU, E. *Diccionario de Estética*, Ed. Akal, Madrid, 1998. Pág. 595.

en el diseño contemporáneo especialmente evidente. Varios son los motivos; el principal lo constituye el hecho de representar como hemos visto, una posibilidad de autoedición para jóvenes diseñadores antes de entrar en contacto con las grandes compañías editoras de diseño industrial. Por otro lado, ofrece al creador la posibilidad de experimentar con la materia de una manera económica produciendo prototipos asequibles. Trabajar en ese proceso de manera cercana al artesano le da la posibilidad de aprender de la experiencia de Este. Algunos ejemplos de diferentes épocas y contextos pueden ser: El pionero del diseño escandinavo, el arquitecto Alvar Aalto y su icónico jarrón *Savoy*, producido por la empresa finlandesa *Iittala* en cristal soplado. Sobre el panorama contemporáneo más reciente podemos destacar la obra en cerámica de Jaime Hayón para *Lladró* en España, Bosa en Italia o Kutani Choemon en Japón, o el acercamiento más experimental a la cerámica y el cristal de la holandesa Hella Jongerius.

El arte es el otro elemento frontera al que históricamente se acude para definir y acotar el diseño. Parece claro, que aunque como hemos visto, les diferencia el fin u objeto de cada una de las disciplinas, pues la función de uso no se encuentra en la creación artística, tienen ciertos elementos comunes, especialmente en lo que el arte tiene de creatividad aplicada. En los albores del diseño, a falta de un profesional definido para esta nueva disciplina, éste será ideado por artistas y producido por artesanos.

La labor del artista como dibujante en muchos casos de las nuevas ideas o *diseños* para la construcción de nuevos objetos, supuso en cierto modo un primer estadio, de lo que con la Revolución Industrial y especialmente con su efecto-movimiento contrario u antagonista, la visión de William Morris y los *Arts & Crafts*, acabaría siendo el diseñador. Esto es, un *ideador* de objetos diferenciado del *hacedor* o *productor*. Para muchos artistas, en un principio, ésta fue una labor de segundo orden o de subsistencia, pues no les permitía la expresión personal o la exhibición del talento. Esta labor del artista asociada al diseño fue muy habitual en el diseño gráfico hasta mediados de siglo XX, y podemos destacar la labor como cartelistas de artistas como Toulouse Lautrec o Cassandre.

Este origen común y el hecho de compartir algunos elementos afines, ha llevado a lo largo de la historia y teoría del diseño a tratar de aclarar y diferenciar ambas disciplinas,

más allá de lo que comparten. A finales del XIX, los actores de disciplinas como arte y diseño comienzan a diferenciarse, como así lo hacen las especialidades de la creación a las que actualmente se dedican.

Arte y el diseño han compartido caminos, ideas y, en algunos periodos especialmente, pedagogías. Como ya señalamos, el fin último de uno y otro parece ser el más diáfano criterio para establecer las fronteras entre una y otra disciplina. Con ese *fin*, como ya nos hemos referido, nos referimos a la función. Lógicamente hablamos de fin en términos de intención de origen, esto es, *fin con el que son creados*, es decir aquello que hace que proyectemos un objeto de diseño o un creación artística con diferentes planteamientos limitaciones y lógicamente resultados. Si bien, como se expone en el capítulo dos, la Bauhaus -de 1919 a 1933- y otras escuelas de vanguardia pretenden una indiferenciación de disciplinas entre arte, artesanía y diseño, resaltando la capacidad creativa y experimental de todas ellas, finalmente no consiguieron implantar esa visión híbrida y democratizante del diseño vinculado al arte. Bauhaus como veremos, ejerció de guía de la modernidad en todas las disciplinas artísticas e integró el diseño en la mismas, pero siempre desde presupuestos formales -e ideológicos- de enorme rigidez, en aras de la adecuación a un programa estético muy definido. Escuelas posteriores como Ulm, en los años cincuenta, que en principio recogen su legado, separarán definitivamente del diseño -incluso de su docencia- cualquier rastro de creación artística o experimental. La conciencia artística vinculada al diseño como labor experimental, formal y expresiva, en un periodo en el que el funcionalismo será el enemigo a derrocar, reaparece en los años setenta y ochenta de la manos de la postmodernidad. Dorfles traza a modo de esquema el siguiente resumen de la alternancia jerárquica de forma y función en el siglo XX que revela de una manera clara lo que de cíclica tiene esta antigua cuestión:

- “- Un primer período donde el binomio forma-función era imperativo.
- Un segundo período, el del diseño radical y las múltiples formaciones “subversivas” (Alchimia, Memphis, Archigram, Superstudio, UFO) que se alineaban contra el “calvinismo estético” de la Bauhaus y más tarde de la Escuela de Ulm.
- Un último período, el del punto álgido de la recaída en el decorativismo y la ornamentación, que debía reconducir a un mayor equilibrio en la relación forma-función, evi-

tando a menudo peligrosas interferencias con el Pop Art y la afirmación de un diseño excesivamente lúdico.”¹⁷⁶

Un panorama histórico similar retrata Giralt Miracle, -ex alumno de Ulm- concluyendo que tras la postmodernidad se desdibujan los límites entre disciplinas, a lo que cabría añadir que tras ella, si bien es cierto que las antiguas delimitaciones no volverán a ser tan contrastadas, sí se recupera en cierta medida una visión más sosegada del diseño, donde lo híbrido tiene su cabida, pero no será en absoluto la única tipología practicada en el diseño.

“Hubo una época en la que las cosas parecían muy claras particularmente en los años cincuenta y sesenta del siglo pasado. Las gentes del diseño y sus promotores primaban el factor industrial y la producción en serie, como principio diferenciador entre el viejo arte y el nuevo diseño. Con el paso de los años, los países escandinavos decidieron promocionar diseño y artesanía como actividades de una misma familia. Después el área germanico-helvetica defendió un diseño austero, funcional, antiretórico y casi gélido, frente a una Italia que recuperaba su inveterada vena artística otorgando a su producción industrial un acusado acento plástico tanto en la forma como en el color. Establecida la postmodernidad, todas las fronteras se hicieron más difusas, y las idas y venidas, más frecuentes. El resultado fue un cúmulo de contaminaciones, hibridaciones, fertilizaciones o apropiaciones entre ambos territorios.”¹⁷⁷

Sudjic, con cierta ironía, reflexiona sobre el concepto de *útil*, el diseño y lo *inútil*, el arte haciendo un paralelismo entre la importancia que según él tiene *lo inútil*, el *Guernica* de Picasso, sobre *lo útil*, una obra de diseño o arquitectura de Le Corbusier. Exagerando intencionadamente los términos del ejemplo, se entiende la vocación de recalcar la importancia del arte en la sociedad como hecho cultural innegable, mientras que el diseño, al ocuparse de lo necesario, con mayor o menor pretensión estética, es según su visión ignorado en cierto modo. Parece innegable que la combinación de ambas disciplinas es para la dimensión antropológica del hombre, imprescindible. Sobre la importancia o jerarquía de ambas disciplinas y la cuestión de la función del arte y el diseño, Sudjic nos dice:

176 DORFLES, G. en JARAUTA, F. (Ed.) *Cuadernos de Diseño*, Ed. Instituto Europeo di Design, Madrid, 2006. Pág. 26.

177 GIRALT MIRACLE, D. *Ibid.* Pág. 97.

“La cuestión de la utilidad –explorada con tanta profundidad en *La teoría de la clase ociosa*¹⁷⁸ de Thorsten Veblen- ayuda a explicar por qué durante el último siglo y medio se ha entendido el diseño como una actividad menor en comparación con el arte. Una actividad, el diseño, está relacionada con el mundo material, comercial y utilizando los objetos producidos en serie; la otra, el arte, tiene que ver con el más intangible y controvertido mundo de las ideas, y posee el aura de lo único y lo inútil”¹⁷⁹

El concepto de belleza en diseño ya ha sido tratado, pero será la diferencia de éste respecto a cada una de las disciplinas, la que pueda facilitar también la diferenciación y el objeto de cada una de ellas, como apuntan Marín y Torrent aludiendo a la visión *kantiana*:

“La belleza del objeto artístico es totalmente desinteresada, una finalidad en sí misma cuya libertad rehúye toda dependencia exterior; pues, como afirma Kant, *lo bello significa objeto de satisfacción, sin interés alguno*. Pero por lo general, los productos industriales están concebidos casi siempre como medios que no se reducen a su mera contemplación; por ello la belleza del objeto industrial no puede dar la espalda a la funcionalidad”¹⁸⁰

El diseño cuenta con algunas limitaciones que afectan y definen su objeto en su proceso proyectual, y que le hacen estar mucho más cerca por ejemplo de la arquitectura que de las artes plásticas. El arquitecto idea, define y diseña -proyecta- un edificio pero no interviene en su construcción, en este sentido, su labor como decimos, es más cercana a la del diseñador que la de éste a la del artista en la mayoría de las ocasiones. Habremos de hacer la salvedad del *arte conceptual*, en la que el artista es un ideador, con una posición en el proceso muy similar a la del diseñador, independientemente de su intervención o no en el desarrollo de producción de la obra. En este caso, por formato, materia y condiciones, el artista encarga la producción de la pieza a otra persona o empresa que la formaliza materialmente. El diseño industrial, casi siempre obedece a un encargo de un cliente, donde existe un *briefing*¹⁸¹ más o menos estricto, unos límites presupuestarios, unos pla-

¹⁷⁸ VEBLÉN, T. *La teoría de la clase ociosa*, Ed Alianza, Madrid, 2008.

¹⁷⁹ SUDJIC, D. *El lenguaje de las cosas*, Ed. Turner Noema, Madrid, 2009, pág. 149-150.

¹⁸⁰ MARÍN, J. TORRENT, R. *Breviario de diseño industrial. Función, estética y gusto*, Ed. Cátedra, Madrid, 2016, pág. 102.

¹⁸¹ El *briefing* es el documento que enuncia las condiciones de un encargo en diseño, y puede ser desde la información básica del mismo a profundamente detallado. Se trata de un término adaptado del mundo publicitario en el que el cliente acota las necesidades del encargo a la agencia. Nacho Lavernia -Premio Nacional de diseño 2013- del estudio *Lavernia, Cienfuegos y asociados* lo define en los siguientes términos:

zos de entrega, etc., que rara vez afectan al arte contemporáneo. Dentro de los límites del diseño, aunque tradicionalmente obedece a un encargo externo, en el panorama contemporáneo más reciente, encontramos habitualmente el concepto de *autoencargo*. En este caso, sin la mediación del encargo por parte de un cliente, es el propio diseñador el que desarrolla un proyecto y posteriormente, o bien lo ofrece a la industria para su producción, o lo comercializa directamente en pequeñas tiradas. Incluso en este caso, en el que la manera de proceder se acerca a la labor más autónoma del artista en el estudio, el objeto final será una obra de diseño y albergará, como hemos señalado, alguna función. Sobre la idea de relación cliente-diseñador, briefing, etc., Yves Zimmermann, en su intento por revelar las diferencias entre arte y diseño lo enfoca así:

“El artista no suele tratarse con los clientes que le presentan por ejemplo, un problema de comunicación con un *briefing* y, además, indicaciones de cómo proceder según sus deseos. El artista es su propio cliente y es él quien determina las reglas del juego. Tampoco realiza su obra para un mercado preexistente con productos competitivos; él, su obra, va creando su propio *mercado*. Cada artista crea el suyo; por consiguiente, no debe tener en cuenta si los compradores de su arte van a ser hombres o mujeres, jóvenes o mayores, y no está sujeto, por tanto, a estos condicionantes a la hora de crear.”¹⁸²

Es cierto que, el arte históricamente obedeció a un encargo y a los deseos de un cliente o donante concreto. Mediante el estudio del contrato de encargo de una obra histórica podemos conocer cuales fueron sus exigencias, e incluso el tipo de pigmentos a utilizar para una cierta parte de la obra en base a lo acordado en dicho contrato. Cuando hablamos de la cuestión del briefing como diferencia entre arte y diseño, y al ser esta una disciplina relativamente joven, nos referimos al arte contemporáneo en cuyo seno es muy

El "briefing" o programa de diseño es un documento escrito que recoge toda la información necesaria para que se pueda desarrollar el proyecto.(...) Los diseñadores podrán valorar con mayor exactitud el coste del proyecto si tienen, al menos, la información básica. Un resumen con los aspectos que van a determinar la complejidad del trabajo, al que se añade información sobre la empresa, de modo que los diseñadores conozcan a su futuro cliente. El Briefing enmarca el proyecto: determina los límites y define los objetivos. Durante el proyecto los diseñadores tienen en el Briefing una referencia para su trabajo y un documento de consulta constante. No es raro que en el desarrollo del proyecto, los diseñadores quieran reconsiderar alguno de los requerimientos del Briefing y propongan cambios en el documento. En este caso la empresa debe siempre estar abierta a estudiar las propuestas que hagan los diseñadores, porque detrás de ese replanteamiento es seguro que habrá muchas horas de trabajo y argumentos que son consecuencia del punto de vista de los diseñadores, muy diferente al de quien elaboró el borrador de Briefing en la empresa.”
“<http://disney.ivace.es/es/desarrollo-de-producto/briefing-y-plan-de-diseno/como-hacer-un-briefing.html> (última consulta: 12 de julio 2016).

¹⁸² ZIMMERMANN, Y. (*El arte es arte, el diseño es diseño*) en CALVERA, A. (ed.) *Arte ¿? Diseño* Ed. GG, Barcelona, 2005, pag.67.

poco habitual que medie el encargo con unos condicionantes específicos, como sí sucede en el diseño por norma general.

Ese límite que afecta a lo económico, es mucho más importante de lo que pudiese parecer, pues condiciona el material entre otros factores. No es suficiente proyectar un objeto en su forma y función, pues esa forma –es parte del componente emocional que definimos anteriormente- ha de sustentarse en un material u otro, de mayor o menor coste, de mayor o menor complejidad en proceso de producción y manipulado, etc. y esta circunstancia acabará afectando a su aspecto exterior y acabado, así como a su funcionalidad.

Incluidas en las limitaciones materiales, estarían las técnicas de procesos de producción; es decir, tener la libertad de elección suficiente para seleccionar procesos de producción industriales o por el contrario acercarnos a técnicas artesanales en objetos tal vez de menor tirada. Este contexto influye -normalmente- en lo económico, pues si elegimos técnicas de producción manuales o artesanales, la capacidad de producción en número de unidades será mucho menor, el tiempo empleado por unidad será mucho mayor y por lo tanto, el precio se verá incrementado. Este ámbito, es profusamente explorado por el diseño contemporáneo, aludiendo al concepto de exclusividad material y de procesos, en los cuales se potencia la labor artesana y unos materiales específicos, intentando diferenciarse del carácter menos personal del objeto seriado, producto del proceso industrial mecanizado.

Las limitaciones que impone el cliente no solo afectan a lo económico de un proyecto, sino también los plazos temporales de la entrega del proyecto o preproyecto, lo que en su caso, puede afectar a las características del mismo. El tiempo que a veces es necesario para la investigación en materiales y procesos, así como el que lleva la producción de prototipos de estudio o de concepto, puede en mayor o menor medida también afectar a la calidad del proceso proyectual. Ahí radica en muchas ocasiones la habilidad del diseñador para que literalmente no se advierta en el producto final, la premura del cliente o el escaso margen de tiempo para realizarlo. La relación con el cliente en diseño, lejos de ser siempre restrictiva o limitante, puede ser inspiradora. Erwan Bouroullec reflexiona

sobre su relación con las grandes compañías, y sobre cómo significa en algunos casos un cierto proceso de aprendizaje. Como vemos, la capacidad creativa y la flexibilidad para aportar soluciones adaptándose a las condiciones impuestas por el cliente, será un proceso único que no sucede en la actividad del artista contemporáneo.

“No teníamos problema porque nuestros dibujos de proyectos estuviesen mal, especialmente con Vitra. “Hay un error” decían una y otra vez, lo trabajábamos y enviábamos algo de nuevo, -con Vitra, pero con todos en general-. Ahora descubro que algo que no era correcto en ese momento, no era totalmente incorrecto, o por lo menos había alguna manera de aprovecharlo. Hoy en día tal vez sería más intransigente con las críticas, y quizás no lo reharía constantemente como entonces. Lo cierto es que aprendimos mucho en este periodo escuchando sus críticas y correcciones y de ahí han nacido relaciones de gran confianza con estas firmas.”¹⁸³

El propio encargo supone ya en sí unas limitaciones que el arte no tiene, es decir el cliente nos impone una tipología de objeto, un rango de precio, una usabilidad, a veces incluso un cierto tipo de material, etc. Como se suele afirmar, el diseño soluciona un problema, en este caso creado o detectado por el cliente. Y yendo más allá, podría decirse que incluso en el caso del autoencargo del diseñador, -como hemos visto, más parecido a la labor experimental creativa del artista- se responde o soluciona a un problema autoimpuesto por el propio autor. Este tipo de autoencargo o reto personal del diseñador suele moverse en el ámbito de la producción de piezas cercanas a procesos artesanales o que implican el trabajo con diferentes oficios que el diseñador ha de conocer.

Hasta ahora hemos visto algunos elementos que no afectarían por lo general al proceso creativo artístico, y se observa sin embargo, que en el proceso de diseño son elementos o condiciones muy a tener en cuenta, llegando a formar de la propia definición de la disciplina.

La creación libre del artista en el estudio, se mueve en un terreno sin acotar a diferencia del trabajo del diseñador. Veremos también como no solo desde el punto de vista del proceso, sino también desde el resultado u objeto final de ambas disciplinas, las condi-

¹⁸³ Anexo 1 Entrevista del autor de la tesis a Ronan y Erwan Bouroullec. París, 27 de junio de 2016, pág. 5-6

ciones serán bastante distintas. Sobre la justificación de arte y diseño dentro del ámbito de la creatividad, Bonsiepe apunta:

«El arte posee una justificación en sí mismo mientras que el diseño se fundamenta en el uso social del objeto».¹⁸⁴

Este uso *social del objeto* implica que responda a unos condicionantes de inicio, y culmine con éxito la fase de uso una vez producido, sin olvidarse por supuesto del componente simbólico y significativo del mismo. Bonsiepe exige, acertadamente, de justificación al arte, -el arte podrá ser explicado, pero nunca justificado- pues al no obedecer a condiciones previas, no se le puede exigir su cumplimiento. El diseño sin embargo, incluso en el caso de *autoencargo*, en el que no medie briefing explicativo de condiciones previas, habrá de superar la prueba del uso, es decir demostrar que sirve para aquello para lo que fue concebido.

Igualmente, para Munari, ha sido evidente la diferencia, tanto de pretensión como de objeto final de ambas actividades creativas. Nos dirá:

“El artista romántico (que antes se emborrachaba y hoy se droga) ha existido siempre. El diseñador objetivo tiene por meta la estética como técnica pura”¹⁸⁵

La visión de Munari en el texto citado -significativamente se titula *Artista y Designer* recalcando su militancia en ambos bandos- en términos de diseño siempre ha sido profundamente analítica como solucionador de problemas por un método puramente racional, casi científico o empírico al menos. Sin embargo, la parodia que nos ofrece del artista romántico, idealista, experimental, etc. es cuando menos una caricatura. En el mismo fragmento habla de *arte puro* frente a diseño industrial, evidenciando, como explicábamos antes la libertad absoluta de la creación del artista. Utiliza el ejemplo de artistas renacentistas que igual hacían pintura mural, arquitectura, escultura, o una máquina, pero para él esa posibilidad hoy no es tal, pues el arte antiguo -siempre según Munari- se apoyaba en una artesanía basada en las reglas prácticas nacidas de la experiencia profesional. No obstante, el retrato caricaturesco del artista contemporáneo, ba-

¹⁸⁴ BONSIPE, G. *Diseño industrial: Artefacto y proyecto*. Alberto Corazón Editor, Madrid, 1975. Pág.54.

¹⁸⁵ CALVERA, A. (ed.) *Arte ¿? Diseño* Ed. GG, Barcelona, 2005, pág. 34.

sado en los tópicos que nos ofrece Munari, difiere sensiblemente de lo que hoy es el artista. No cabe duda de que hoy en día, pese a tratarse de disciplinas distintas, arte y diseño comparten en algunos casos procedimientos, ámbitos e intereses mutuos, que parten de la esencia experimental que toda labor creativa conlleva. El intercambio produce un enriquecimiento mutuo y un acercamiento que es el que produce la dificultad en algunos casos de volver a encontrar la frontera entre disciplinas. La cuestión de lo bello, preocupa a ambos creadores y la incorporan en su obra desde diferentes perspectivas y materias.

El concepto de *creador contemporáneo* es a veces utilizado desde la vocación de indiferenciar ambas disciplinas. Es claro que la creación es un elemento común a la labor de artista y diseñador. El propio Munari, que comparte la doble condición de artista y diseñador, utiliza un matiz para apoyar su idea de que arte y diseño son dos campos vecinos, con similitudes y elementos en común, pero distintos. Recordemos que Munari define al diseñador como un *solucionador de problemas* que no ha de tener estilo propio, sino ser capaz de adaptarse a cada encargo de manera que no deje huella de su personalidad, aplicando un método de corte racionalista. Dicho matiz lo aplica precisamente a la diferencia entre *fantasía* y *creatividad*, siendo la primera propia del artista -realizable o no- y la segunda del diseñador, que según el autor siempre ha de ser factible:

“El artista opera con la fantasía mientras que el diseñador usa la creatividad.(...)La fantasía es una facultad del espíritu capaz de inventar imágenes mentales distintas a la realidad, (...) imágenes que pueden ser incluso irrealizables en la práctica.(...)La creatividad es una capacidad de producción en la que la fantasía y la razón están unidas, por lo que el resultado que se obtiene es siempre realizable en la práctica”¹⁸⁶

El artista contemporáneo, en algunas ocasiones utiliza procesos, materiales y metodologías que le acercan a la idea del diseñador, aunque siempre, no olvidemos para crear una *obra de arte*, una obra simbólica o emotiva, con mayor o menor profundidad en su mensaje, pero no una obra de diseño. Esta aproximación cuando se da, es mucho más habitual desde el arte al diseño, que en el sentido inverso. Esto es, son más numerosos los elementos propios del arte en el diseño, que los del diseño en la obra plástica. Algunos teóricos que apuestan por la indefinición de fronteras entre disciplinas, apoyan su

¹⁸⁶ MUNARI, B. *Artista y Designer* en CALVERA, A. (ed.) *Arte ¿? Diseño* Ed. GG, Barcelona, 2005, pág. 53.

visión el la redefinición de un concepto que pudiera ser más amplio como es el de *autor contemporáneo* como es el caso de Gual Solé.

“Asistimos a una redefinición del concepto de *autor*: el autor no como modelo, sino como activo social; no como constructor de refugios estéticos, islas de placer, sino como alterador y generador de estados de conciencia. El autor como productor cultural profundamente enraizado en el sistema productivo, que trabaja en equipo y que tiene responsabilidades tanto en la producción como en la postproducción y distribución de su obra: ahí cada vez más el terreno es el mismo para un músico, un diseñador o un pintor. (...) otros como Droog Design con *Do Create* o Ronan y Erwan Bouroullec, con *Algues*, reclaman una actitud coautora en la pieza.”¹⁸⁷

Define como vemos un contexto común contemporáneo, un ámbito de actuación indiferenciado que el creador contemporáneo, sin especificar disciplina utiliza como medio común de expresión. Resulta interesante que para ilustrar obras cocreadas por grupos de diseñadores o colectivos creativos, la autora elija *Algues* de Ronan y Erwan Bouroullec. Cabría apuntar sobre este extremo, que aunque en el texto destaca esta característica como singular de esta obra, como veremos en el capítulo cuatro, toda la obra de los hermanos Bouroullec, es cocreada y firmada por ambos, desde 1999 y ésta constituye una de las peculiaridades de su trabajo.

Para encontrar o derribar fronteras, habremos de buscar también en testimonios que traten de definir la disciplina artística, y en base a esta definición, tratar de encontrar nexos posibles con la disciplina del diseño. Así, Tartakiewicz, en *Historia de seis ideas*, resume algunas formas en las que se ha pretendido definir el arte a los largo de la historia:

- “-el rasgo distintivo del arte es que produce belleza.
- el arte produce experiencia estética.
- el arte representa o reproduce la realidad.
- el arte es expresión.
- el arte produce choque.
- el arte crea formas.”¹⁸⁸

¹⁸⁷ GUAL SOLÉ, N. en JARAUTA, F. (Ed.) *Cuadernos de Diseño*, Ed. Instituto Europeo di Design, Madrid, 2006, pág. 47.

¹⁸⁸ TATARKIEWICZ, W. *Historia de seis ideas*, Ed. Tecnos, Madrid, 2004. Pág. 36.

Tomadas así estos seis elementos definidores del arte¹⁸⁹ –a diferencia del diseño que es el objeto de este estudio- veremos que casi todas son rebatibles desde el punto de vista del diseño contemporáneo, pues si bien todos obedecen a una función es cierto que en los últimos veinticinco años aproximadamente, se ha diversificado enormemente lo que abarca la propia palabra. En el panorama contemporáneo, no es complicado encontrar diseño que provoque choque e incluso podríamos afirmar que una importante facción del diseño contemporáneo tiene en ello una máxima, y parece claro que produce formas y especialmente el diseño industrial, en mayor o menor medida puede ser expresión del autor. Si bien éstas parecen sencillas de rebatir o por lo menos mostrar que no son exclusivas de la creación artística, las tres primeras, al tratar temas que tienen que ver con la belleza y la estética, posiblemente sean más complicadas de ratificar, pues incluso en lo que afecta al arte, posiciones experimentales se replantean el propio concepto de lo bello, especialmente en el panorama contemporáneo. El diseño puede producir belleza, si bien es cierto que no será su intención primera, puede producir experiencia estética - el buen diseño la produce- pero al igual que en el caso anterior no será lo que lo defina, y así mismo puede imitar o reproducir la realidad. Cabe aquí señalar, que la búsqueda del arte moderno, no es ya la idea de belleza clásica, sino que, la experimentación, los nuevos discursos y la ampliación de las fronteras artísticas -y del propio concepto del arte- y los medios de la propia disciplina, apunta igual que señalábamos en el diseño, hacia el desvelamiento de nuevas bellezas. La experiencia estética que se produce en torno a nuevos referentes y a una adecuación a nuevas propuestas y ámbitos de creación.

Sudjic ha dedicado numerosas páginas a analizar estos territorios frontera entre diseño y arte. La cuestión se complica más allá de los límites del objeto final de una u otra, cuando se produce un cambio de actitud, o una diferente pretensión en el actor. Esto es, cuando el diseñador deliberadamente produce objetos que rompen con los tradicionales objetivos del diseño, y por lo tanto se convierten en una suerte de híbridos, complicados

¹⁸⁹ No es el objeto de la presente tesis profundizar en la cuestión del arte, pero con la intención de delimitar el estado de la cuestión que afecta al trabajo de los hermanos Bouroullec, es muy interesante el fragmento en el que Munari idea su “Mesa redonda fuera del tiempo y del espacio”, en la que recrea a modo de diálogo teatral figurado entre filósofos, artistas y diseñadores de varios periodos, la confrontación de sus visiones. En este, es Mumford el que abre el debate: “Podemos preguntarnos por qué nos hemos convertido en dioses como tecnólogos y en demonios como seres morales, en superhombres de la ciencia y en idiotas de la estética?” MUNARI, B. en CALVERA, A. (ed.) *Arte ¿? Diseño* Ed. GG, Barcelona, 2005, págs. 35-37.

de etiquetar. El ejemplo del autor con *actitud artística* en diseño contemporáneo lo ilustra Sudjic con la obra de algunos diseñadores que en el contexto de las grandes muestras, producen piezas espectáculo que acaban alcanzando precios muy elevados y donde lo exclusivo acerca a estos objetos a la categoría de arte. El ejemplo histórico de Sottsass convive con autores del diseño más reciente:

“Tal vez la división entre arte y diseño no sea tan profunda como a veces se ha pretendido. Con reconocimiento o no, el diseño siempre se ha ocupado de algo más que de la utilidad inmediata. Y ese otro aspecto salió de nuevo a la superficie en 1980, cuando el movimiento Memphis fundado por Ettore Sottsass llevó la postmodernidad al mobiliario. Para Sottsass los objetos poseían más de un tipo de utilidad: consideraba su carácter emocional, además del funcional. La novedad desde entonces es lo que podemos llamar el diseño de galería. El dinero nuevo se desborda en la adquisición de obras de Arad, Newson, Sottsass, Ross Lovegrove y Zaha Hadid. El dinero exige atención. Pero si esto era diseño entendido como una forma de arte, entonces ¿cuáles eran los criterios para juzgarlo? Se trataba obviamente de mal diseño si lo juzgamos de acuerdo a los criterios antiguos, pero ¿cómo podría alguien decir si era *buen arte*?”¹⁹⁰

Es un debate abierto e interesante, pero parece lo más lógico diferenciar la capacidad que tiene el diseñador de producir arte si su intención y parámetros de actuación son otros distintos a aquellos que definen una obra de diseño, es decir a realizar una obra artística o experimental. Como veremos, son numerosos los ejemplos de creadores que han militado con éxito en ambas disciplinas como por ejemplo Max Bill o Cruz Novillo. El propio Sudjic habla en la misma obra de los objetos de diseño introducidos en la gramática artística de la mano del *Pop Art*, por artistas como Andy Warhol, Claes Oldenburg, Jim Dine o Robert Indiana, entre otros. Dichos objetos son transformados en arte por la mente creativa del artista y son sometidos a una *descontextualización*, convertidos así en lo que tradicionalmente se ha dado en llamar *Ready mades*. Y parece obvio, que estos creadores no están diseñando por el hecho de intervenir objetos que sí lo son, como anteriormente había hecho Duchamp o el propio Picasso realizando esculturas con fragmentos de objetos. Caso distinto, y sería una tercera variante, será el de los artistas que en paralelo a su producción artística, han realizado, puntualmente proyectos de diseño. Uno de los más claros ejemplo será el del escultor minimalista Donald Judd, que utilizando una estética muy próxima a la de su obra artística, diseñó objetos de mobiliario. Sin la intención de agotar un tema tan complejo y rico, cabría observar, que el obje-

¹⁹⁰ SUDJIC, D. *El lenguaje de las cosas*, Ed Turner Noema, Madrid, 2009, pág. 159.

to final de una y otra disciplina vendrá condicionado por la actitud e intención en el hecho creador, y este acotado a las diferencias y peculiaridades que una y otra plantean en su propia definición y finalidad. Lo cierto, es que la permeabilidad de ideas, materiales y procesos en ambos sentidos, han enriquecido conceptual e icónicamente a ambas disciplinas, en su constante intención de ampliar los límites de aquello que son.

Diseño y arte son ambos producto de la capacidad creativa del hombre, aplicada a diferentes fines y contextualizada en diferentes circunstancias. El creador de diseño ha de contemplar en todo el proceso la cuestión de uso y usuario, como sostiene Raquel Pelta:

“Los objetos ya no existen por sí mismos, sino en referencia al acto de hacerlos e informados por el contexto cultural y filosófico en el que se han creado. Son objetos en los que se quiere reflejar la memoria de la batalla creativa de quien los ha proyectado, mostrando lo que está en la mente humana y fuera de su control. Y en esa batalla creativa se ha producido además la confrontación entre lo propio, lo personal y lo ajeno, el mundo exterior, que en el diseño es difícil de resolver, porque esta disciplina siempre se ha visto determinada por la existencia de un usuario final y de un proceso tecnológico imprescindible para la producción industrial que significaba la desaparición de la voz del diseñador.”¹⁹¹

Como veremos en el capítulo cuatro, la obra de Ronan y Erwan Bouroullec, se replantea en algunos casos apurar los límites de la disciplina, aunque ellos declaran su intención de hacer siempre *diseño*, por muy experimental que sea la propuesta en la que estén inmersos, siempre está dirigida a producir un objeto que no es puramente ornamental o estético, sino que siempre alberga una función. El nivel de significación o la metáfora visual contenida en la forma que da lugar al objeto de diseño, será en unos casos mayor, pero, siempre en aras de concebir un objeto usable. Como hemos señalado anteriormente, un caso particular de este estudio será la personal visión que Ronan y Erwan tienen de la función y el sentido de su obra de dibujo como diseñadores. En el capítulo destinado al estudio de este hecho diferencial, se definirán varias líneas taxonómicas, en las que discernir, cuándo el dibujo deja de ser una herramienta de ideación o tentativa previa en el diseño, y desvinculada de esa función, se convierte en útil del pensamiento abstracto, encaminada a la especulación creativa, liberada ya de fines concretos.

¹⁹¹ PELTA, R. en JARAUTA, F. (Ed.) *Cuadernos de Diseño*, Ed. Instituto Europeo de Design, Madrid, 2006, Pág. 46

Un caso particular dentro del diálogo arte diseño y la cuestión de sus diferencias y puntos en común, será el caso de aquellos creadores que realizan simultáneamente una obra -notable- en ambas disciplinas. El caso de Pepe Cruz Novillo, junto con el de Max Bill, es uno de los más notables, si bien en el caso de Bill, es más importante su producción como artista que como diseñador. Cruz Novillo, desde hace más de cinco décadas realiza en paralelo una producción artística y de diseño, que se encuadra dentro de la mayor importancia en ambos campos. Lógicamente hay una conexión estética entre ambas carreras, pues lo contrario sería tal vez menos razonable. La geometría y los campos de color esencialistas, los elementos de repetición y las series por él autor denominadas *diafragmas* componen un corpus de trabajo con un carácter único por su radicalidad estética dentro del arte español. Por otro lado, como diseñador es autor de algunas de las más icónicas imágenes corporativas de la historia del diseño gráfico español: PSOE, COPE, *El Mundo*, *Repsol*, hasta completar varios centenares de las más memorables del panorama gráfico europeo, junto con algunos de los principales carteles que ilustran e integran la propia historia del cine español. Cuando Cruz Novillo es preguntado como creador, sobre su actitud cuando diseña o cuando crea como artista, utiliza una metáfora en la que propone la imagen del tirador con arco como ejemplo y así lo refleja en su discurso de ingreso como académico en la Real Academia de Bellas Artes de San Fernando¹⁹², *Diseño de un discurso*:

“El diseñador es un arquero que lanza la flecha con el propósito de acertar en el centro de la diana;
El artista lanza la flecha, y en lugar donde se ha clavado, pinta la diana.
(El diseñador clava la flecha en la diana, el artista clava la diana en la flecha)”¹⁹³

Esta conocida metáfora dentro del mundo del diseño, ilustra para Cruz Novillo la diferencia entre la creación autónoma de un artista, sometido a unos condicionantes, pero diferentes a los del diseño, y la del diseñador, orientado a la solución del problema planteado. La labor experimental del artista no tiene límites y su proyección personal y subjetiva en la obra es lo que se espera de él, una propuesta que aúne estética, creatividad, y

¹⁹² Cabe destacar que el Diseño, como disciplina no se ha visto representada en la Academia hasta el año 2006 en el que ingresa Alberto Corazón. Cruz Novillo es el segundo diseñador -2009- que ingresa hasta la fecha.

¹⁹³ CRUZ NOVILLO, J. M. *Diseño de un discurso*, Ed. Real Academia de Bellas Artes de San Fernando, Madrid, 2009, pág. 50.

la expresión de un mundo interior y cosmogonía; el centro de la diana habrá de definirlo él y solo él, y sobre esa definición puramente personal, no cabe discusión o crítica. El diseñador, como hemos visto, sin renunciar a la visión estética y cierta experimentación, habrá de ceñirse a conseguir como resultado de ese proceso, un objeto que cumpla la misión para la que ha sido concebido; la diana estaba metafóricamente presente desde el inicio del proceso, y en este caso existe el espacio para la crítica o la autocrítica cuando menos.

Raquel Pelta opta por definir al diseño, dado lo complicado de esta labor, precisamente aludiendo a la peculiaridad de ser elemento frontera y que como nueva disciplina, participa de las actividades y ciencias colindantes.

“En una época donde cada vez es más complicado trazar cualquier tipo de frontera y, por tanto, es más difícil definir qué es diseño, me gustaría citar a Katherine McCoy, quien ha sostenido que lo que define al diseño es, precisamente, su capacidad para estar entre el arte y la ciencia: “Nada, en el territorio entre el arte y la ciencia, te atrae tan completa y rápidamente como el diseño. Es la línea divisoria donde se dan las contradicciones y tensiones entre lo cuantificable y lo poético. Es el campo entre el deseo y a necesidad. Los diseñadores se desarrollan en esas condiciones, moviéndose entre la tierra y el agua“¹⁹⁴

Como vemos se trata de una cuestión compleja y cuyo debate es tan antiguo como la propia palabra diseño. Marín y Torrent reflexionan sobre la cuestión de límites, fronteras y diferencias entre arte y diseño, el cual tiene, como hemos visto, una esencial dimensión estética, que no es suficiente para considerarlo estrictamente arte. Afirman con claridad que diseño y arte son cosas distintas, pero que comparten algunas características y circunstancias. Por otro lado cuando hablan de permeabilidad, se refieren no a arte-diseño, sino entre especialidades del diseño, apuntando a un creador que pueda dedicarse -como veremos hacen los Bouroullec- a diferentes actividades dentro del diseño, ignorando las tradicionales fronteras entre diseño gráfico, diseño interiores, diseño de producto, y otras especialidades:

“El diseño tiene una innegable dimensión estética, lo cual no quiere decir que sea arte, del mismo modo que el hecho de que el arte tenga una vertiente comercial no significa que sea economía. Pero ello tampoco implica que arte y diseño sean disciplinas contra-

¹⁹⁴ JARAUTA, F. (Ed.) *Cuadernos de Diseño*, Ed. Instituto Europeo di Design, Madrid, 2006, pág. 47.

rias, que no puedan compartir algunas características comunes, que no se pueda transitar alternativamente –e incluso a la vez- por ambos territorios, o que no puedan surgir hibridaciones de ambos. (...) En definitiva podemos concluir que las fronteras del diseño son permeables –hasta el punto de que algunos prefieren hablar de la profesiones del diseño; las incursiones enriquecedoras: el conocimiento de otros ámbitos culturales, imprescindible. Para el diseñador, la interdisciplinariedad es una bendición, y el antidogmatismo, una actitud necesaria.¹⁹⁵

El diseño limita por otro lado, con las disciplinas técnicas como las ingenierías. Más concretamente diremos que se apoya en ellas para resolver problemas técnicos y de cálculo que en muchos casos pueden escapar a la labor y conocimientos del diseñador. Otro modelo habitual de colaboración entre estas disciplinas es aquel en el que dado un desarrollo técnico ideado por un ingeniero necesite la intervención de un diseñador para dotar a ese objeto de un aspecto formal que se adapte al mismo y que como hemos visto trabaje las características significativas de aquel. En ambas circunstancias el diseñador es *creador* en el sentido en el que no solo se dedica a dotar de una forma como componente estético, sino que literalmente diseña el objeto en sí. Suele ser habitual que la ciencia o la técnica desarrollen una nueva tecnología o descubran un elemento aplicable bien a un objeto existente o en algunos casos, haya que literalmente concebir la forma, los materiales y acabados de un diseño que no existe como concepto. Éste ha sido el caso como veremos de los arquetipos en diseño, es decir aquel primer objeto que encarnó en forma concreta un concepto abstracto o idea -invención-. A partir del arquetipo todos los diseños posteriores obedecen en cierto modo a ese modelo primero y la creatividad del diseñador propone nuevas materializaciones, con la intención de alejarse de la forma arquetípica lo más posible. Un ejemplo sencillo es el teléfono, que desde su invención ha sufrido una evolución que ha permitido al diseño ir configurando nuevas formas y tipologías, pero nunca diremos que el teléfono es un invento de un diseñador. Este sería el ejemplo de diseñador que configura estéticamente y materialmente una invención.

Por otro lado, como decíamos, es muy habitual la colaboración del diseño con el mundo de la ingeniería para la resolución de problemas de tipo técnico que exceden de los conocimientos del diseñador, y que pueden estar relacionados con cálculos, tensiones, re-

¹⁹⁵ MARÍN, J. TORRENT, R. *Breviario de diseño industrial. Función, estética y gusto*, Ed. Cátedra, Madrid, 2016, pág. 27.

sistencias, materiales o estructuras de los que el ingeniero tiene un más completo conocimiento y visión. En diseño de producto rara vez el proceso no involucra a más de un profesional de diferentes disciplinas. El diseño suele ser resultado de un proceso colaborativo como veremos en el capítulo cuatro en el caso de Ronan y Erwan Bouroullec. Un ejemplo de esta segunda variante de colaboración entre diseño e ingeniería será el diseño de automóviles, en el que el diseñador especializado propone -diseña- un aspecto concreto de un nuevo modelo en el que habrá de trabajar de la mano de ingenieros especialistas en automoción y mecánica, para en todo momento asegurar la viabilidad de las formas que propone. Al mismo tiempo elementos de cálculos técnicos relacionados con aerodinámica y otros factores técnicos, acotarán el campo posible en el que el diseñador puede actuar, pues no olvidemos que la función está siempre asociada al diseño, cuestión que en el diseño de tecnología es especialmente importante.

Hemos visto la relación e interacción en algunos casos entre diseño e ingeniería. Como decíamos en este mismo capítulo, especialmente en ciertos momentos y estéticas del diseño, el objeto final del mismo se aproxima sensiblemente también a la arquitectura. Con la arquitectura el diseño comparte la transcendencia de la función, esto es, al igual que el objeto de diseño ha de ser utilizable, por muy arriesgada o formalista que sea la propuesta, el edificio ha de ser usable a escala humana, habitable en suma. Diseñar edificios, teniendo en cuenta forma y función de los mismos será la misión del arquitecto, y en ese sentido, mediando la diferencia de la escala, se acerca a la labor del diseñador de producto. La aproximación a la ingeniería se dará en aquellos productos en los cuales por la dificultad técnica de los mismos el diseñador ha de trabajar con el diseñador para solventar ciertos detalles técnicos o constructivos y como hemos visto esta relación puede ser recíproca entre diseño e ingeniería. Esta relación suele ser más de colaboración entre disciplinas, que de proximidad de objeto y de desarrollo proyectual como sucede entre diseño y arquitectura.

Lo cierto, es que es habitual la colaboración de un diseñador industrial tanto con arquitectos como con ingenieros. Bien en proyectos de aquellos en los que su asesoramiento se produzca en el aspecto visual del proyecto, bien en proyectos del diseñador industrial donde por elementos que involucren tecnología, cálculos, etc. necesite la colaboración

de arquitectos o ingenieros. Veremos en el capítulo cuatro un ejemplo de estos procesos de colaboración en el caso de Ronan y Erwan Bouroullec en el proyecto *Maison flotant*. Probablemente, los condicionamientos que hemos destacado en el proceso del diseñador a diferencia del proceso artístico, sean todos aplicables a la manera de afrontar el arquitecto un proyecto; cliente, encargo, presupuesto, tiempo, funcionalidad, etc. Y al igual que en el diseño, el equilibrio forma y función será algo que aproxime o aleje el proyecto arquitectónico al arte, si bien a lo largo de la historia este baremo ha sufrido variaciones, la obra arquitectónica se aleja en ocasiones de los criterios de habitabilidad-usabilidad en el diseño- y aún así, ésta siempre estará presente si hablamos de arquitectura. Crear un balance entre forma, expresividad, textura, materia y función, usabilidad y ergonomía corresponde al talento creador del arquitecto en cada caso.

En la obra *Diseño y delito*, Hall Foster trata con cierta indiferenciación diseño y arquitectura y plantea una visión personal en la que a ambas disciplinas, aunadas en cuanto a objetivo, les otorga mayor peso que a arte y crítica:

“(…) Mostrar se ha hecho cada vez más importante en este orden, y la arquitectura y el diseño se han convertido en lo más importante de todo. En el proceso alguna de nuestras ideas más apreciadas sobre la cultura crítica parecen debilitadas, incluso vaciadas. ¿Hasta qué punto se ha convertido el *sujeto construido* de la postmodernidad en el *sujeto diseñado* del consumismo? ¿Hasta qué punto el campo ampliado del arte de postguerra se ha convertido en espacio administrado del diseño contemporáneo? (...) Si la arquitectura y el diseño tienen una nueva prominencia en la cultura, el arte y la crítica parecen menos importantes, y no hay paradigmas fuertes que les guíen.”¹⁹⁶

Por otro lado, como se ha expuesto en la introducción, es habitual en los arquitectos, especialmente en los movimientos de vanguardia, y en los grandes nombres del *movimiento moderno*, la vocación de diseñar objetos, especialmente mobiliario. Pudiera parecer una prolongación de su labor proyectual del edificio, en un deseo de trasladarla también a su interior. Los grandes nombres de la Bauhaus son autores de mobiliario, Mies van der Rohe, Marcel Breuer, Mart Stam, etc., o Rietveld en *de Stijl*. Parece la disciplina dentro del diseño que más se asemeje en cuanto a proyecto, usabilidad, ergonomía, y que en cierto modo, al arquitecto solo les fuese necesario aplicar un cambio de escala.

¹⁹⁶ FOSTER, H. *Diseño y delito*, Ed. Akal, Madrid, 2004, pág. 14.

Como hemos visto, la vecindad del diseño con otras disciplinas, ha suscitado siempre disparidad de pareceres, e incluso entre los propios profesionales del diseño no existe acuerdo. De estas vecindades, la más compleja de acotar parece ser la que el diseño mantiene con el arte, pues aunque en muchos casos puede parecer un debate terminológico o nominalista, si parece claro que la cuestión de uso o función es exclusiva del diseño, siendo el resto de características más difíciles de definir claramente. Como decimos, entre los profesionales del diseño es una cuestión que periódicamente se suscita y por la que son preguntados. Las respuestas, a veces condicionadas por el perfil más o menos experimental del diseñador, son dispares, incluso en algunos de aquellos creadores que se dedican a ambas disciplinas de la creatividad. Como ejemplo de la riqueza y diversidad de visiones de los propios diseñadores, hemos tomado algunas de sus respuestas a las tres cuestiones que les plantea Daniel Giralt-Miracle, crítico de arte y arquitectura y graduado en diseño, en la obra *Cuadernos de diseño: Arte y Diseño*¹⁹⁷, en los siguientes términos:

1. “Arte y diseño ¿son dos campos diferentes o dos manifestaciones de una misma actividad?”

“-América Sánchez: Si la actividad viene de un encargo propio y, por supuesto, no remunerado son lo mismo, o sea, iguales.

-Emiliana design studio : Sin duda, las dos son actividades creativas paralelas, en las que se genera una nueva obra: pintura, objeto, mensaje, espacio, experiencia.

Martí Guixé: Para mí son completamente diferentes y no tiene nada que ver ni con el contexto, ni con el material, ni la forma, sino con la actitud con la que se trabaja,

-Juli Capella: Para mí son dos categorías diversas, que coinciden excepcionalmente, como pasa con arquitectura y arte más o menos, o incluso con pintura y arte...

-Cruz Novillo: El arte es al diseño lo que la pornografía es al erotismo.

-Mariscal: Dos campos diferentes tienen objetivos y sistemas de producción y distribución muy diferentes.

-Peret: Si entendemos que cualquier imagen comunica, transmite o es susceptible de ser interpretada, entonces no hay diferencia alguna entre arte y diseño. La diferencia estriba en que el artista genera su propio discurso, mientras que el diseñador está al servicio de un discurso ajeno: el del cliente.

-Curro Claret: Cuanto mas pienso en ello, más me cuesta ver alguna diferencia entre una cosa y otra.

-Héctor Serrano: Considero que son dos campos diferentes, pero que en algunos casos pueden compartir una metodología similar, sobre todo cuando hablamos de la parte más creativa del proyecto.

¹⁹⁷ GIRALT-MIRACLE, D. en JARAUTA, F. (Ed.) *Cuadernos de Diseño*, Ed. Instituto Europeo di Design, Madrid, 2006, págs. 97-111.

-Oscar Tusquets: Diseño es aquella actividad artística destinada a la creación de objetos útiles donde el autor no interviene directamente en la producción del objeto, sino que suministra información suficiente para que cada ejemplar -fabricado por máquinas o por manos artesanas sea un original.

2. Cuando diseñas, ¿olvidas que eres artista? Cuando trabajas como artista, ¿renuncias a ser diseñador?

-Martí Guixé: No tiene ninguna importancia para mí lo que soy, simplemente hago lo que pienso que tengo que hacer en un contexto dado.

-Juli Capella. Yo no soy artista. Soy un profesional de la arquitectura y el diseño que recibo encargos de clientes e intento resolverlos con la máxima pasión y rigor.

-Cruz Novillo :Cuando hago diseño, soy diseñador. Soy artista cuando hago Arte.

-Oscar Mariné: Siempre me he considerado a mí mismo como un diseñador y, por tanto, cuando comienzo un proyecto procuro dar solución a todos los problemas planteados por el cliente, como primera fase del trabajo.

Peret: Cuando trabajo como diseñador pienso en cómo resolver lo mejor posible el encargo de mi cliente. Cuando trabajo como artista soy yo el que me hago el encargo.

-Curro Claret: Yo me considero diseñador, más que nada porque así es como lo llamaban en la escuela donde estudie'. Todo lo que hago lo considero diseño, pero si alguien dijera de alguna de mis cosas que es arte, creo que me parecería bien. No siento que adopte un rol distinto dependiendo de lo que hago.

-Hector Serrano: Siempre trabajo igual y supongo que lo hago como diseñador. Y digo supongo, porque a veces me siento más cercano al inventor, o por lo menos, eso me gustaría.

-Oscar Tusquets: La pregunta está mal planteada; todo buen diseñador es siempre un artista.

3. ¿Consideras que es lícito (necesario, estimulante, provocativo) transgredir las fronteras, si existen, entre arte y diseño?

-Juli Capella: Considero que no por ser rompedor eres mejor, pero también que si no intentas innovar, difícilmente vas a obtener nada satisfactorio, ni para ti ni para el cliente.

-Cruz Novillo :Las fronteras existen. Y su transgresión es imposible.

-Curro Claret: Transgredir me parece un mecanismo que puede ser útil para ello. Pero hay que transgredir con motivo, con alguna inquietud, buscando algo. Transgredir por transgredir, sin más, no me interesa.

-Hector Serrano: Es necesario transgredir las fronteras, Es en los límites entre disciplinas donde muchas veces surge la innovación.

-Oscar Tusquets: Es absolutamente estimulante, y estas fronteras no existen. Solo la pretenciosa banalidad del llamado Arte Puro Contemporáneo ha podido llevarnos a esta distinción absurda.”

Ante estas respuestas el autor, parece sostener una postura más cercana a la indiferenciación de ambas disciplinas, y aunque en cierta manera subordina el diseño como una parte del Arte, insiste en el desdibujamiento de la frontera, si ésta existe:

“Ante estas respuestas, es evidente que los factores artísticos son aceptados e implicados por una gran mayoría de los diseñadores contemporáneos en su proceso de trabajo; que el diseño se entiende como parte del Arte, en el sentido amplio de la palabra, como creatividad visual, formal y conceptual, no al servicio de un narcisismo personalista, sino pensando en la colectividad, más allá de culturas, razas, gustos y tradiciones. Por lo que la frontera si existe, es cada vez más imprecisa.”¹⁹⁸

Vemos que los diferentes enfoques nos indican que no es una cuestión sobre la que exista consenso o una mirada única en el mundo del diseño. En algunos casos los autores son taxativos, tanto en un sentido como en el otro, y en otros casos plantean respuestas que abogan por una cierta hibridación de ambas disciplinas, tendente a la indiferenciación. En el diseñador respecto al arte a veces se ha detectado un cierto complejo de inferioridad, como si se tratase de *arte menor* o de más humildes aspiraciones y menor transcendencia. En algunos casos, la reivindicación de la categoría del arte para el diseño, parece albergar una necesidad de valoración o reconocimiento, que en absoluto es necesario ni justificado. Como hemos visto, independientemente de su *artisticidad* -experimentación, mensaje, desafío- el diseño tiene por su carácter de utilidad, un enorme impacto en la sociedad y sus gustos. Convivimos con el diseño en nuestro día a día, de ahí su importancia en los criterios estéticos de la sociedad.

Como conclusión, podemos observar, que el campo de acción del diseño contemporáneo, lejos de reducirse, por la acotación de las disciplinas frontera, se amplía y dilata desde su capacidad de utilizar -como veremos claramente en el trabajo de Ronan y Erwan Bouroullec- estas disciplinas vecinas para expandir así su contexto proyectual. El diseño en su versión contemporánea, sin perder como objetivo principal y elemento que lo define, el obedecer a una función para la que ha sido concebido, mira como referente en algunos casos al arte, incluso en sus propuestas más experimentales, convirtiéndose en herramienta de expresión del creador, siempre orientada a un fin concreto. Por otro lado, en su dimensión antropológica, el diseño es herramienta de comunicación que incide en el componente simbólico y cultural al que nunca ha renunciado, cristalizando en objetos que por una lado nos facilitan las labores cotidianas y por otro nos remiten a un

¹⁹⁸ JARAUTA, F. (ed.) *Cuadernos de Diseño*, Ed. Instituto Europeo di Design, Madrid, 2006, 110-111.

universo propio y compartido, formado por todos aquellos objetos con los que sentimos proximidad, cercanía y apego.

El diseño, puede por otro lado utilizar procesos de producción de artesanías tradicionales para producir objetos de menor tirada y más cercanos al concepto de pieza única o utilizar la producción industrial de objetos en serie idéntica para plantear objetos de consumo masivo. La intención en la difusión de la obra condicionará la elección de unos u otros procesos. La interacción de varios de estos procedimientos a través de la capacidad creativa del diseñador contemporáneo, enriquecerá el concepto de producto y expandirá los límites de lo que tradicionalmente acotan la disciplina. Ésta será como veremos una de las principales particularidades del trabajo de Ronan y Erwan Bouroullec. La interacción y convivencia del diseño con las artesanías, el arte y las ingenierías, enriquecen lo que el diseño es hoy y amplían las posibilidades que el creador contemporáneo dedicado al diseño puede proyectar. Vecindades que comparten más que lo que las separa y que se enriquecen precisamente en esta condición. Como afirma Alberto Corazón, en su doble faceta de creador contemporáneo simultáneamente en arte y diseño, se trata en casi todas las ocasiones de dos caras de la misma moneda, la *creatividad* al fin y al cabo.

“Necesito el diseño y necesito la creación plástica. Para mí son dos realidades que nunca se confunden y que se alimentan entre sí. El tópico: dos caras de la misma moneda.”¹⁹⁹

¹⁹⁹ CORAZÓN, A. *Para contribuir a la confusión general*, en JARAUTA, F. (ed.) Cuadernos de Diseño, Ed. Instituto Europeo di Design, Madrid, 2006, pág. 121.

2.4 Definición/Definiciones de Diseño.

El problema de definir y acotar el diseño como disciplina es aún un debate abierto en el mundo contemporáneo, especialmente por tratarse de una actividad relativamente reciente en su definición, y debido a que abarca una denominación común para diferentes prácticas. Esta acotación de la disciplina y sus límites ha dado lugar históricamente a diversas controversias. De Fusco, autor de una de las más respetadas historias del diseño lo ve con el siguiente enfoque:

“Podría decirse que el conjunto de experiencias que solemos denominar diseño industrial, sobre el que ya existe una abundante y estimable literatura, no cuenta todavía con una teoría adecuada ni con auténtica historia. Esta doble carencia puede explicarse de varias maneras, todas vinculadas a la pauta básicamente ideológica seguida en el estudio de una materia que depende casi exclusivamente de la “fuerza de las cosas.”²⁰⁰

La evolución de las artes decorativas o aplicadas, especialmente desde mediados del siglo XIX, dio origen a algo que necesitaba una nueva definición, pues se alejaba de la artesanía, y se erigía como una nueva disciplina de planteamiento. Ésta, se ocupaba de cómo habían de ser los objetos, y no de su fabricación directamente, práctica asociada históricamente a la artesanía. Comienza a surgir en este periodo la imagen de un creador, que es proyectista, con una nueva actitud hacia su profesión, cuyo referente más cercano sería el arquitecto, que proyecta el edificio pero no interviene físicamente en su edificación. El diseñador se definirá como proyectista y no como hacedor, y su labor será creativa e intelectual. El diseño comenzará a ser por tanto, algo nuevo y distinto, pero con sus raíces por un lado en la producción artesana de los objetos y por otro con la vista puesta en el futuro de la posibilidad que la máquina ofrece para la producción industrial. Algunos historiadores sostienen que el libro constituye realmente la primera producción seriada de manera industrial, como apunta De Fusco:

“Aunque sea cierto que la revolución industrial, convencionalmente datada entre 1760 y 1830, marca la gran línea divisoria entre producción artesanal e industrial (...) existe al menos un sector, el de la imprenta, que se anticipa en más de tres siglos a dicha revolución y puede considerarse a todos los efectos como actividad clasificable en el ámbito del diseño”²⁰¹

²⁰⁰ DE FUSCO, R. *Historia del diseño*, Ed. Santa & Cole, Barcelona, 2002, pág. 13.

²⁰¹ DE FUSCO, R. *Historia del diseño*, Ed. Santa & Cole, Barcelona, 2002, pág. 17.

Hasta este momento, el artesano encarnaba la doble función de definir la forma de los objetos y a continuación producirlos en su taller. No había separación entre idea y proceso, el artesano intervenía en cada uno de los pasos, y muchas veces comercializaba directamente él mismo sus productos. Actualmente, el proceso de ideación, producción y comercio artesano no se diferencia demasiado de cómo se producía entonces. En este sentido, la nueva figura del diseñador surge vinculada a el criterio de *labor intelectual*, que necesita una preparación concreta, de la que surgirán las diferentes filosofías de la enseñanza del diseño. Ha de conocer por un lado las materias y los procesos que son posibles para la fabricación de los objetos, pero por otro lado ha de manejar conceptos de composición, dibujo, color, la historia, etc., para convertirse en algo más que en un mero factor de objetos más o menos en serie. Así, desde ese momento se separan las funciones de ambos oficios, y surge la figura del diseñador, como *ideador* previo de los objetos, que no interviene necesariamente en el proceso de fabricación de los mismos.

Sobre la cuestión historiográfica, cabe apuntar que algunos críticos defienden la posibilidad de hablar de *objetos* o de *historia de los objetos*, arrancando en el inicio de los tiempos, si bien reconocen el vínculo del diseño industrial y la producción de objetos en serie e idénticos a la Revolución Industrial. Incluyen así, artesanía, artes decorativas, e incluso los primeros utensilios del hombre en la tierra. Sobre este enfoque de teoría del diseño con una visión antropológica, es interesante recordar las palabras de Andrea Branzi:

“La misma historia del diseño se ha restringido siempre a los que se denomina “diseño industrial” es decir, la actividad de diseñar y fabricar nacida en el ámbito de la revolución industrial y caracterizada por el uso de las tecnologías avanzadas y la producción en serie. Bajo este prisma la historia del diseño comenzaría en los primeros decenios del siglo XX y excluiría por completo todo lo acontecido en los tres mil años precedentes”²⁰²

²⁰² VV.AA. *Capire il Design*, Ed. Giunti, Florencia, 2008, pág. 9. Sobre la misma cuestión: “La palabra Industrial hace referencia al sistema de producción de bienes que, reemplazando al artesanado, nace con la Revolución Industrial, proceso histórico que se gesta en Inglaterra a fines del Siglo XVIII y comienzos del XIX, marcando el comienzo de la fabricación en serie. Al respecto, y como una excepción, podemos señalar un antecedente, los libros, que podemos considerar la primera producción en serie, pero que durante mucho tiempo fue artesanal.” GAY, A. SAMAR, L. *El diseño industrial en la Historia*, Ed. Tec. Córdoba, Argentina, 2007. Pág.14.

El diseñador, significa un nuevo eslabón en la cadena de desarrollo de los productos objetos y mobiliario que hasta el último tercio del siglo XIX no existía y es por lo tanto una nueva actitud distinta a la del artista y a la del artesano. Claro está, que los museos de artes decorativas y los de etnografía recogen la tradición de los objetos creados por el hombre para valerse en su labores –como defiende Branzi- pero serán útiles creados desde la intuición, la costumbre y tradición heredada, que suele ser común a todas las llamadas artesanías, si bien no desde la consciencia y el estudio que requiere la labor del diseñador, y desde luego lejos de acercarse a una labor creadora intelectual.

Entre los intentos de definición de la disciplina del diseño, que como se ha observado está a camino entre arte y artesanía de la cual tradicionalmente desciende, Marín y Torrent, formulan una definición que combina los necesarios conocimientos técnicos, con -y éste es el hecho diferencial- los humanísticos:

“El diseñador es un tecnólogo con los conocimientos de un humanista, y debe aspirar a una cultura integral y multidisciplinar que supere la antigua división entre los mundos de la ciencia y la tecnología, por un lado, y las artes las humanidades, por otro”²⁰³

Éste constituye en sí un hecho que fundamenta la propia definición de diseño, pues el diseñador no será un técnico, sino un pensador, que habrá de formarse en consecuencia, de la manera más amplia posible, y no solo desde el conocimiento de las materias y los procesos. Esta circunstancia llega hasta nuestros días, pues el diseñador contemporáneo no es en absoluto un creador habilidoso con un dominio de las tecnología digitales -visión distorsionada que todavía paradójicamente se difunde- sino un integrador de saberes, con una visión proyectual globalizadora.

Así mismo, la industria de producción de objetos, se nutre en un principio de profesionales que venían del mundo del arte o de la tradición artesana, pero lógicamente no existía una formación específica como diseñador, proyectista o ideador de objetos. Cuando la nueva disciplina diferenciada, llamada diseño está configurada, se plantea la formación o pedagogía de la misma. Las diferentes posturas que adoptan las escuelas de

²⁰³ MARÍN, J. TORRENT, R. *Breviario de diseño industrial. Función, estética y gusto*, Ed. Cátedra, Madrid, 2016, pág. 26.

diseño desde ese momento, se diferenciarán básicamente por su acercamiento a la industria y procesos más mecanizados, por la vinculación con las artesanías o incluso por las vías comercialización de sus propios diseños. La Wiener Werkstatte²⁰⁴ en 1903 y la Deutscher Werkbund²⁰⁵ desde 1907 serán, como veremos en el capítulo dos, claros ejemplos de esta última postura.

Por otro lado, otra de las variables de las futuras escuelas de diseño será su mayor o menor acercamiento, como postura creativa al rumbo que el arte sigue en cada momento, y que dictará en cierto modo el concepto de estilo o moda común de cada periodo independientemente de las particularidades de cada autor. Un ejemplo en este sentido serán los modernismos europeos –*Liberty, Jugendstil, La Sezession, Art Nouveau*, etc.- que como tendencia estilística impregnarán la arquitectura, el diseño de mobiliario, de moda, y que no están estéticamente muy alejadas de la obra pictórica que en es momento están produciendo por ejemplo, Klimt en Austria, Alphonse Muscha en Checoslovaquia o Anglada Camarasa en España, etc. De igual modo que el movimiento decorativo por excelencia, el *Art Déco*, se verá claramente influido por la estética cubista en su rotundidad en el tratamiento de planos, formas y volúmenes.

Como en todo intento de historia, cabe decir que los movimientos no son estancos, ni cortes radicales en el tiempo, pues vemos que, por ejemplo, en el ámbito de 1900 a 1933 conviven *Déco*, Bauhaus, *De Stijl*, Deutscher Werkbund y Wiener Werkstatte... en algunos casos compartiendo algunos puntos de su ideología de diseño e incluso a algunos de los personajes clave del momento. Se observa así, que no se trata de una línea segmentada en la que un periodo signifique radicalmente el fin del anterior, y que en periodos estéticamente tan complejos, conviven intenciones estéticas completamente antagónicas como puede ser Bauhaus y su propuesta racionalista que será el germen del estilo inter-

²⁰⁴ “En 1905, los Wiener Werkstatte ya habían desplazado con su estilo marcadamente moderno a la Sezession como la organización de artes y oficios más próspera de Viena, y empleaban a más de un centenar de trabajadores.” BHASKARAN, L. *El diseño en el tiempo*, Ed. Blume, Barcelona 2007, pág. 71.

²⁰⁵ “Entre 1912 y 1920 el movimiento Werkbund publicó su propio anuario con artículos e ilustraciones producidos por sus miembros, junto con los datos de contacto y la lista de habilidades de todos sus miembros para promover la colaboración” BHASKARAN, L. *El diseño en el tiempo*, Ed. Blume, Barcelona 2007, pág. 76

nacional con el final de los modernismos y el auge del *Art Déco* de vocación ornamental y decorativa y sin pretensión socializante o ideológica alguna.

Antes de que comenzase la formación específica en diseño, e incluso en sus albores, los principales diseñadores en algunos periodos serán artistas, o diseñadores con formación en las artes y arquitectos, que en muchos casos simultanean varias actividades creativas. Sirva como ejemplo la Bauhaus, principal y sobre todo primer intento en la historia de la enseñanza de arte, diseño y arquitectura, de integrar el conocimiento de todas las ramas. En la escuela, los grandes nombres, autores de piezas de mobiliario que han pasado a la historia como clásicos contemporáneos, son arquitectos de formación y en ejercicio. Marcel Breuer, Mies Van der Rohe, Walter Gropius, Mart Stam, entre otros maestros de la Bauhaus y a cuya firma obedecen muebles icónicos y conocidos por su autor y por el nombre del objeto, que en la mayoría de los casos son hitos de la disciplina.

Sudjic sintetiza en una serie de criterios básicos qué es diseño y qué contexto es el que define la labor del diseñador:

“El diseño ha crecido sobre una serie de ideas básicas. Una es que responde a unas especificaciones: a los diseñadores se les plantea un problema y encuentran la solución para resolverlo. Otra es que el diseño es esencialmente democrático: aspira a la producción en serie y a la accesibilidad, lo que puede suponer el mayor reto para el diseñador.(...) Por encima de todo el diseño tiene la sincera intención de ser útil. Por supuesto que la respuesta del diseñador a cada uno de estos desafíos puede ser más o menos acertada, pero, para que podamos decir que el resultado es un diseño, debe al menos haber un intento de abordarlos.”²⁰⁶

Como hemos visto en la introducción de la presente tesis y como veremos en mayor profundidad en el capítulo dos, dedicado al análisis histórico de los diferentes movimientos, escuelas o paradigmas del diseño, el diseño no es demasiado antiguo como disciplina, y por lo tanto las aproximaciones a la definición del propio término son también en cierto modo recientes. Por otro lado, al tratarse de una disciplina viva, en conexión con los avances tecnológicos y con la creatividad, la propia definición de la disciplina es cambiante, ampliable y poliédrica. De hecho, habitualmente se amplía con nuevas especialidades a las que se le añaden las palabras *diseño de* a modo de *prefijo*. Estas definicio-

²⁰⁶ SUDJIC, D. El lenguaje de las cosas, Ed. Turner Noema, Madrid, 2009, pág. 157.

nes o casi siempre redefiniciones del término van a estar sujetas a tendencias dominantes en la estética de cada período, a la relación con el arte de cada momento, así como con las corrientes de pensamiento. Ciertamente es, que casi siempre girarán entorno al concepto de ideación y proyectación previa de los objetos y a la concepción de los mismos por medio del dibujo previo como herramienta de configuración.

Si analizamos la definición del diccionario de la RAE, encontramos la siguiente entrada:

“Del it. *disegno*.

1. m. Traza o delineación de un edificio o de una figura.
2. m. Proyecto, plan que configura algo. Diseño urbanístico.
3. m. Concepción original de un objeto u obra destinados a la producción en serie. Diseño gráfico, de modas, industrial.
4. m. Forma de un objeto de diseño. *El diseño de esta silla es de inspiración modernista.*
5. m. Descripción o bosquejo verbal de algo.
6. m. Disposición de manchas, colores o dibujos que caracterizan exteriormente a diversos animales y plantas.”²⁰⁷

Resulta significativo que nos indique *del italiano disegno*, cuando sabemos que esta palabra italiana se refiere literalmente a *dibujo*, y por el contrario en Italia utilizan tradicionalmente el término inglés *design* para referirse a lo que nosotros entendemos y definimos como diseño. Stephen Bayley recurre igualmente al origen histórico y etimológico de la palabra en italiano e incide en la evolución del término que engloba:

“En el Renacimiento, los dibujantes hacían lo que se conocía como *disegno*. Para Leonardo da Vinci, el más grande de los dibujantes, *disegno* significaba no sólo el arte y artesanía del dibujo en sí mismo, sino también la capacidad de comunicar ideas de forma gráfica. La amplia interpretación de Leonardo del *disegno* se acercaba mucho a lo que hoy conocemos como *diseño*, es decir la capacidad de conceptualizar una idea, expresarla en forma de materiales y probarla a través de la demostración. Cuando la palabra *disegno* se introdujo en la lengua inglesa en el siglo XVI, pasó a significar no solo *diseño* sino también intención. Hoy en día la palabra *diseño* significa ambas cosas: una mezcla de intención creativa y propósito intelectual. Leonardo ya lo sabía. En su carta de solicitud a Ludovico Sforza, duque de Milán, incluyó una lista de sus talentos y sus logros, y situó el diseño de canales muy por delante de la pintura decorativa o la escultura. El diseño es un arte con funcionalidad.”²⁰⁸

²⁰⁷ VV.AA. *Diccionario de la real academia española de la Lengua*, Tomo I, Ed. Real Academia Española de la Lengua, Madrid, 1992, pág. 761.

²⁰⁸ CONRAN, T. BAYLEY, s. *Design: la inteligencia hecha materia*, Ed. Blume, Barcelona, 2007, pág. 13.

En cualquier caso, se observa que en las posibilidades y ejemplos que ofrece el autor, encontramos elementos que se refieren a pensamiento o ideación previa de algo que *va a ser*, es decir, se trata de pensamiento previo, de un proceso de ideación, que como venimos afirmando, desliga al factor o productor físico del objeto –bien sea por medio de la artesanía o bien por la producción industrial- del ideador o proyectista del mismo. El diseñador será así, un *pensador previo* en la mayoría de los casos alejado de la materia, si bien conocedor de ella y de sus limitaciones y posibilidades.

Afortunadamente, no aparece la acepción adjetival de la palabra *diseño* o más bien el uso extendido, *de diseño* como adjetivo que confiere una serie de características adjudicadas por el imaginario colectivo con una importante carga tópica. Aquella que atribuye a los objetos *de diseño* características relacionadas con el lujo, la exclusividad, la apariencia, y demás lugares comunes. Nada que ver con el tema que estamos tratando. Se trata de un espinoso límite, pues como decimos actúa desde el tópico y con una visión generalizada de una disciplina que proyecta y desarrolla muchos más elementos que no tienen que ver con una visión tan reduccionista de la cuestión. Como veremos, será una cuestión que aparecerá en nuestra charla con los hermanos Bouroullec, ya que constituye uno de los condicionantes negativos que al menos para buena parte de la sociedad puede tener la disciplina estudiada. Sin ánimo de ahondar en este punto en la cuestión del lujo, el clásico de Bruno Munari *¿Cómo dónde nacen los Objetos?*, dedica un capítulo completo a esta cuestión cuya intención queda manifestada en el título: *El lujo no es un problema de diseño*

“El lujo es la manifestación incivil que quiere impresionar a quien se ha quedado pobre. En la manifestación de la importancia que se le da todo lo exterior y revela la falta de interés por todo lo que es elevación cultural. Es el triunfo de la apariencia sobre la sustancia. (...) En fin quiero decir que el lujo no es un problema de diseño”²⁰⁹

Como vemos en las palabras de Munari, se intuye una parte del problema clásico del diseño y de su propia definición, que será como hemos visto en epígrafes anteriores, la cuestión de la forma y la función. Cuando habla de *exterior* se refiere implícitamente a la banalización del diseño como disciplina que se ocupa solo del bello aspecto de los obje-

²⁰⁹ MUNARI, M. *¿Cómo dónde nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual*, Ed. Gustavo Gili Diseño, Barcelona, 2006, págs. 13-14.

tos, sin embargo el diseño, el buen diseño, se ocupa de la totalidad del objeto integrando forma y función. La propia frase *El triunfo de la apariencia sobre la sustancia*, funciona como crítica -de un funcionalista convencido como es el autor italiano- hacia todo aquel diseño que no profundice en la complejidad de los objetos, preocupado exclusivamente por la forma externa.

Por otra parte, como apunta Sudjic, el concepto contemporáneo y el clásico de lujo en los objetos ha variado. Actualmente cabe destacar por ejemplo, el factor tecnológico vinculado al concepto del lujo, que puede no aportar el sentido clásico del término, -exclusivo, artesanal, único- sino principalmente simbólico o significativo, no tanto relacionado con la clase, sino con lo aspiracional. El lujo o la apariencia del mismo se ha convertido en una cuestión relativamente asequible. Veremos en el capítulo cuatro la mirada crítica que Ronan y Erwan Bouroullec demuestran sobre la cuestión de la apariencia de los objetos, en lo que definen como *el fake contemporáneo*. Sudjic dedica un capítulo de su obra *El lenguaje de las cosas* a la cuestión del lujo, diferenciando como hacemos el concepto tradicional y contemporáneo del mismo:

“Sin embargo no es fácil definir qué es el lujo en el sentido moderno del término. Sobre todo desde que podemos entender el lujo y la modernidad como conceptos antagónicos. El lujo es elitista y potencialmente se basa en la tradición en la conservación de ésta o al menos en la atracción que ejerce, mientras la modernidad es igualitaria, democrática e inclusiva, parece iconoclasta y se define a sí misma como contrapunto de la tradición. (...) La artesanía ha acabado asociándose a la idea de hacer las cosas con cuidado, y la industria sugiere estandarización. Tradicionalmente, el lujo estaba representado por la excelente o elaborada factura y el uso de los materiales caros. La dificultad implicaba escasez y una inversión en tiempo y esfuerzo.”²¹⁰

Siguiendo con la cuestión de la definición del término, *Forma de un objeto de diseño*, nos indica el diccionario, aunque incluir lo definido en la definición parece lejos de la exactitud requerida para nuestro trabajo. Por otro lado, Vilém Flusser-catedrático de teoría de la comunicación- afirma acerca de la palabra diseño :

“En inglés, la palabra *design* funciona indistintamente como sustantivo y como verbo (circunstancia que caracteriza, como pocas, el espíritu de la lengua inglesa). Como sustantivo significa, entre otras cosas, *intención, plan, propósito, meta, conspiración malé-*

²¹⁰ SUDJIC, D. *El lenguaje de las cosas*, Ed. Turner Noema, Madrid, 2009, pág.104.

vola, conjura, forma, estructura fundamental, y todas estas significaciones, junto con otras muchas, están en relación con *ardid* y *malicia*. Como verbo (to design) significa, entre otras cosas, *tramar algo, fingir, proyectar, bosquejar, conformar, proceder estratégicamente*.²¹¹

Plan, propósito, meta, proyectar, bosquejar, todos términos que como decimos remiten a la proyectación previa de una idea, a la toma de decisiones que pre-configuran un objeto si hablamos de diseño de producto. El diseño, como plan mental, realiza un tránsito desde la idea pura, a la realidad realizable, y en este sentido constituye un *pensar* que como hemos visto en Munari en el anterior epígrafe, y aunque ambos son sinónimos de ideación, estará más próximo a la idea de *creatividad aplicada* que a la de *fantasía*.

Etimológicamente, *Diseño* contiene *signum* que es signo o dibujo, como vemos más cercano a *pre-signar* o *desisgnar*. Flusser se plantea en *Filosofía del diseño*, el significado que la palabra diseño ha llegado a adquirir: “La palabra diseño, como hemos visto, pertenece a un contexto de ardid y malicias” nos dirá. Aparte de estas visiones más subjetivas del diseñador como tramador de engaños, si es cierto que el concepto *técnica* está ya incluido en esta definición, aludiendo también a los conceptos de forma y materia:

“Otra palabra que también forma parte de este contexto es *técnica*. La palabra griega *techné* significa *arte*, y está emparentada con *tekton* (carpintero). La idea fundamental es que la madera (en griego, *hyle*) es un material amorfo, al cual el artista, el técnico, confiere una forma. Precisamente mediante tal acto es como el artista-técnico obliga a la forma a aparecer. La acusación fundamental de Platón en contra del arte y la técnica, radica en el hecho de que estas traicionan y desfiguran las formas (ideas) intuitivas teóricamente cuando las encarnan en materia. Los artistas y los técnicos son, a sus ojos, traidores de las ideas y embusteros, porque inducen maliciosamente a los seres humanos a contemplar ideas deformadas.”²¹²

Vemos que las visiones que definen la labor del diseñador, incluyen la de *ideador*, un concepto que es previo a la forma, una labor por tanto más intelectual que manual, un pensador previo a la forma que produce una configuración mental, que forzosamente ha de cristalizar en lo físico. En esta primera fase se trata de diseñar, *designar*²¹³ las caracte-

²¹¹ FLUSSER, V. *Filosofía del Diseño*, Ed. Síntesis, Madrid, 1999, pág. 23.

²¹² Ibid. pag.24.

²¹³ “Designar: Del lat. *designāre*. 1. tr. Formar designio o propósito.
2. tr. Señalar o destinar a alguien o algo para determinado fin.

rísticas del objeto. El boceto parece el primer estadio de corporeidad del proceso por el que una idea -más o menos pura- se transforma en una representación, primero en dos dimensiones. Parece lógico que desde la visión platónica en este proceso se pierda pureza o integridad de la forma. La siguiente fase, ya tridimensional que corresponde a la elaboración de prototipos y finalmente al objeto real, representa otro estadio y probablemente nuevas *pérdidas* de esencia. Como hemos visto en el capítulo anterior, en este proceso de realización, la idea primera choca con la realidad de la materia en la que ha de conformarse, y es probable que esta idea primera, como preconfiguración mental, no pueda representarse fielmente en la materia con toda su pureza. Elementos técnicos y matéricos limitantes propios del proceso de construcción, nos obligarán a adaptar *lo ideal a lo posible*. Un objeto será, efectivamente el reflejo de un idea. Parece razonable entonces pensar que la labor del diseñador, que se desarrolla entre estos dos términos, se encamine a procurar que lo ideado sea factible, y que el nivel de *deformación* o *traición* al ideal primero sea el menor posible.

Gay y Samar sostienen a modo de taxonomía una clasificación que describe los elementos no naturales, es decir contruidos como diseño, a diferencia de las cosas, es decir elementos no manipulados. El hombre a través de la creatividad y su capacidad creadora puede convertirlas en *artefactos*, es decir objetos manipulados para un fin. Dentro de los fines es muy importante señalar la capacidad simbólica. Si bien la capacidad expresiva, ya hemos visto que no es exclusiva del arte, pues el diseño también participa de la misma, los autores denominan artísticos a los objetos que se caracterizan por esta ésta, pero carecen de función.

“Entendemos por objeto todo elemento material construido por el ser humano con una finalidad determinada (utilitaria, estética, simbólica, de aprendizaje, etc.), en otras palabras hecho para cumplir una función. Los objetos no son cosas naturales, sino productos del hacer humano. Desde nuestra óptica una piedra, una rama o un árbol no son objetos, sino más bien cosas, pero que pueden convertirse en objetos si se las promueve a una categoría utilitaria, estética, simbólica, etc. Los objetos, que actúan como un nexo entre el ser humano y su entorno (natural, artificial y sociocultural), son la síntesis de su voluntad, y siempre cumplen una función, es decir sirven para algo (para ser utilizados,

3. tr. Denominar, indicar.”

Diccionario de la Real Academia Española de la Lengua Ed. Real Academia Española de la Lengua. Vigésima primera edición, Tomo I, Madrid, 1992, pág. 717.

para ser contemplados, como símbolo, etc.). Los hechos con una finalidad utilitaria, es decir para ser utilizados, los llamamos objetos utilitarios; los hechos con una finalidad expresiva (la motivación que provoca su surgimiento es la voluntad de expresarse del autor, y no de dar respuesta a demandas de la sociedad), y que desde un punto de vista estético-artístico merecen ser contemplados, los llamamos objetos de arte (éstos cumplen una función más estética que utilitaria); los asumidos como símbolo, en muchos casos los llamamos objetos de culto; los objetos-modelos escolares los llamamos objetos de aprendizaje; etc. ²¹⁴

Aunque en anteriores epígrafes se ha tratado la cuestión de la forma, veremos que para determinados autores, será la adecuación entre ésta y la función la que fundamente la propia definición del diseño. Un ejemplo será Maldonado, teórico y diseñador de la escuela de Ulm y de corte funcionalista, que en su definición trata el tema de la forma como posible ocultadora de defectos, y la posibilidad o riesgo de que ésta aparezca como simple contendora no integrada con la función. Así mismo, destaca la capacidad *significa* del propio objeto para ser, en la medida de lo posible, autoexplicativo. Como funcionalista convencido, la forma no es una mera sustentadora de una función, sino que la forma es concebida y justificada desde el interior del objeto por la función, a la cual a responder y seguir. Tanto el hecho comunicativo el como el factor emocional serían otros factores que definen con mayor rotundidad el diseño contemporáneo, que se diferencia de otras disciplinas colindantes en su carácter metodológico, como vemos en la definición del autor:

“El diseño industrial es una actividad proyectual que consiste en determinar las prioridades formales de los objetos producidos industrialmente. La forma tiene por misión, no sólo alcanzar un alto nivel estético, sino hacer evidentes determinadas significaciones y resolver problemas de carácter práctico relativos a la fabricación y el uso. Diseño es un proceso de adecuación formal. Estas propiedades formales no son solo las características exteriores, sino sobre todo, las relaciones funcionales y estructurales que hacen de un objeto una unidad coherente, desde el punto de vista del producto y del usuario. Las propiedades formales son siempre el resultado de la integración de factores distintos: funcionales, culturales, tecnológicos y económicos.”²¹⁵

Edgar Kaufmann, conservador de Museo de Arte Moderno de Nueva York de 1937 a 1955, y uno de los primeros críticos en incluir la disciplina del diseño en los museos de

²¹⁴ GAY, A. SAMAR, L. *El diseño industrial en la Historia*, Ed. Téc. Córdoba, Argentina, 2007, Pág. 232.

²¹⁵ MALDONADO, T. *El diseño industrial reconsiderado*, Barcelona, Gustavo Gili, 2000, pág. 32.

Arte Moderno, describe lo que a su entender debe ser el diseño en sus *Doce principios del diseño moderno americano*, que no olvidemos se encuadran en el contexto estético que supone la transición del extenso periodo que representa el *Styling* y el inicio de una simplificación de aquel, bajo influencia de los pioneros del diseño nórdico que cristalizará en el *Organicismo* norteamericano a partir de 1945, siendo también conocido como *Mid Century Modern*. En estas normas, destacan criterios que pueden ser considerados universales para definiciones de diseño, pero conviven con algunas que hay que valorar como decimos en un contexto puramente formalista. Así, remite al contexto de la modernidad, a la convivencia e inspiración de la técnica y el arte. Todavía en Estados Unidos la docencia del diseño como tal se planteaba como una rama útil de la Bellas Artes, dotada de una cierta especialización. Se plantea la cuestión ética de la honestidad del diseñador y por lo tanto de los objetos que diseña; “no aparentar lo que no es”, es decir plantear una forma que remita a un cierto uso y no a aquellos para los que no ha sido concebido. Recordemos aquí el concepto de promesa del epígrafe anterior. Simple en su uso y al servicio del hombre y con vocación democrática son algunas de las exigencias que plantea Kaufmann al buen diseño:

1. Diseño moderno debe satisfacer las necesidades prácticas de la vida moderna.
2. Diseño moderno debe expresar el espíritu de nuestro tiempo.
3. Diseño moderno debe beneficiarse de los avances contemporáneos en las bellas artes y las ciencias puras.
4. Diseño moderno debe tomar ventaja de nuevos materiales y técnicas y desarrollar las ya conocidas.
5. Diseño moderno debe desarrollar las formas, texturas y colores que brotan de la satisfacción directa de las necesidades de materiales y técnicas apropiadas.
6. Diseño moderno debe expresar el propósito de un objeto, nunca aparentar ser lo que no lo es.
7. Diseño moderno debe expresar las cualidades y bellezas de los materiales utilizados, nunca los materiales deben aparentar ser lo que no son.
8. Diseño moderno debe expresar los métodos utilizados para hacer un objeto, no disfrazar la producción en masa como la artesanía o la simulación de una técnica que no fue utilizada.
9. Diseño moderno debe mezclar la expresión de la utilidad, los materiales y el proceso en su conjunto visualmente satisfactoria.
10. El diseño moderno debe ser simple, su estructura evidente en su apariencia, evitando enriquecimiento extraños.
11. Diseño moderno debe dominar la máquina para el servicio del hombre.

12. Diseño moderno debe servir al público más amplio posible, teniendo en cuenta las necesidades modestas y costos limitados sin interpretar a estos como menos exigentes que los requisitos de la pompa y el lujo.

A finales de la década de los cincuenta del siglo XX, se produce un resurgimiento de las teorías estéticas y de conformación de los objetos de la Bauhaus, por parte de la Escuela de Ulm, (Hochschule für Gestaltung) en la ciudad alemana del mismo nombre. Se produce una radicalización del proceso creativo en el sentido más pragmático y racionalista. Si bien la Bauhaus pretende una enseñanza global, incluyendo las artes, en Ulm se prima el diseño del objeto de función clara e inequívoca, y se eliminan del programa docente las enseñanzas artísticas tradicionales, el objetivo central será así, la búsqueda de la *buen forma* (*Die Gute form*, acuñado por el polifacético artista y diseñador Max Bill). Tendrá una vida de apenas quince años, de 1953 a 1968. En ese contexto estético surgen personajes fundamentales para la historia del diseño de la segunda mitad del siglo XX como serán Max Bill, Tomás Maldonado, Otl Aicher, Hans Gugelot y Dieter Rams. Este último, responsable en los años setenta del diseño de la marca alemana Braun principalmente –aunque de otros proyectos como Vitsoe, etc.- formulará un decálogo del buen diseño que resuena hasta nuestros días. Estos *diez mandamientos del buen diseño*, gracias a tendencias de diseño como la de *Apple* hoy en día, en la cual se propugna y aplica un nuevo funcionalismo, vuelve a tener total vigencia. Yendo más allá del clásico *menos es más*, para Rams, *menos pero mejor* (*Weniger, aber besser*), es decir quedarse con lo esencial, eliminar todo aquello que se considere ornamento o prescindible y que sobre todo no desempeñe una función en la estructura del producto en términos de funcionalidad o que no fomente su comprensión. Rams propugna así una vuelta a los orígenes y a la simplicidad de los objetos en los que no haya nada que no responda a su utilización inequívoca.

- “1- El buen diseño es innovador
- 2- El buen diseño hace útil un producto
- 3- El buen diseño es estético
- 4- El buen diseño hace que un producto sea fácil de entender
- 5- El buen diseño es discreto
- 6- El buen diseño es honesto
- 7- El buen diseño es duradero
- 8- El buen diseño es minucioso hasta el último detalle

- 9- El buen diseño es respetuoso con el medio ambiente
- 10- El buen diseño es tan poco diseño como sea posible²¹⁶

Rams como epítome del funcionalismo en diseño, plantea una definición del diseño que ha de obedecer a este decálogo, donde todo, forma, color, dimensiones, materiales ha de obedecer a simplificar y significar un correcto uso. Este decálogo que se revisita en la historia del diseño periódicamente, define en términos de intención cómo son los diseños proyectados por Rams y su equipo y cuál es su propuesta estética, que como vemos constituye uno de los mandamientos; *el buen diseño es estético*. Lógicamente, el criterio estético de Rams, es un criterio de la belleza de la función convertida en forma. Esta tendencia observa belleza en los objetos que se utilizan correctamente, que se ajustan a unas determinadas proporciones, prácticamente monocromos, y que sobre todo se integran armónicamente en nuestro contexto objetual. Persigue en gran medida el modelo de diseño *invisible* o *transparente* que veíamos en el epígrafe anterior. La estética que promueve este autor ha sido tradicionalmente criticada desde posiciones formalistas como falta de expresividad, monótona o impersonal, pues desde esa óptica, se trata de objetos puramente tecnológicos sin la pretensión de imponerse visualmente o convertirse, siguiendo con el ejemplo, en diseños *opacos*. Lo cierto es que, como decimos hoy en día la herencia de la filosofía de diseño de Rams vuelve a estar de moda, y probablemente sin pretenderlo, se ha convertido en una estética que por otro lado toma prestado todo aquel creador que pretende ejercer la creatividad desde lo llamado esencialismo o minimalismo.

Esta corriente –que heredará el *Black box design*- con diseñadores como Hans Gugelot y Dieter Rams, siguiendo los principios que ellos mismos enseñaban en la escuela de Ulm, llevan a cabo un proceso de desornamentación del objeto, liberándolo de todo aquello que no cumpliera una estricta, clara y –en la medida de lo posible- inequívoca función. En este momento *la forma sigue a la función* como premisa que ya lo fue en el *movimiento moderno*, se lleva completamente hasta sus últimas consecuencias. El objeto no ha de ser emocional –o lo ha de ser de otra manera; confianza, confort, fiabilidad, etc.- y

²¹⁶ RAMS, D. *Less but Better/Weniger, aber besser*, (edición Bilingüe) Ed. Gestalten, Berlín, 2014, pág. 7.

el diseñador, tal como Munari²¹⁷ pretende, parece desaparecer detrás del objeto y se limita a resolver de una manera efectiva el problema propuesto. El diseñador no tiene estilo, y es un mero intermediario casi invisible entre la empresa que plantea briefing del objeto y el usuario, sin que su mano sea visible. De hecho Rams nos dirá: “*Good design is as less design as posible, Back to purity, back to simplicity!*”²¹⁸

El diseño ha adquirido en algunos periodos la categoría de opción más que estética, simbólica y ha sido como tal utilizada como elemento adjetivado en ciertos momentos culturales -esto se hizo muy patente en los años ochenta-. En dichos contextos, algunos objetos han sido utilizados como símbolo de estatus cultural y aspiracional. –véase el capítulo dedicado al *Alto diseño* en el libro de Gay Julier *La Cultura del diseño*²¹⁹- independientemente de su función y casi de su forma, ateniéndose a su simbología cultural o de estatus, y convirtiéndose en un emblema diferenciador. A esto se refiere el autor cuando en la misma obra define el concepto de *cultura de diseño*:

“El término “diseño” denota actividades de planificación y concepción, así como el producto de estos procesos, como un dibujo, un plan o un objeto manufacturado. A pesar de que en inglés *design* funciona como verbo y como nombre, el concepto cultura de diseño también se aproxima a la función de un adjetivo, pues sugiere las cualidades mediante las cuales se ejerce el diseño- y uso el verbo ejerce para referirme a cómo se emprende el trabajo, pero también a las formas en que ese trabajo, se vive, se percibe, se entiende y se materializa en la vida diaria.”²²⁰

Como apunta Sudjic, antes de que el diseño fuese tal, y por lo tanto careciese de nombre y definición, el papel de ciertos artistas era aportar dibujos -ideas y creatividad que no

²¹⁷ Para Munari, el estilo es algo propio del artista, pero en su opinión el diseñador no ha de tener estilo, sino más bien adaptarse a las necesidades de cada encargo de la manera más “objetiva” posible. Volvemos a observar su visión del diseñador como un “científico” más que como un creador: “El diseñador al contrario que el artista o el estilista, no tiene ningún estilo personal con el que resolver sus problemas. La producción de un auténtico diseñador no tiene elementos estéticos especiales que caractericen lo que proyecta (...) Puede producir cosas muy distintas en cuanto a función, materiales, técnicas precisamente porque no tiene estilo propio, pero las formas que se produzcan serán el resultado de la solución ideal de cada uno de los elementos que contribuyen a formar el objeto.” MUNARI A. (*Artista y designer*) en CALVERA, A. (ed.) *Arte ¿? Diseño*, Ed. GG, Barcelona, 2005, pág. 45.

²¹⁸ RAMS, D. *Less but Better/Weniger, aber besser*, (edición Bilingüe) Ed. Gestalten, Berlín, 2014, pág. 7.

²¹⁹ JULIER, G. *La cultura del diseño*, Ed. Gustavo Gili Diseño, Barcelona, 2010, págs.. 101-121.

²²⁰ *ibid.* Págs. 19-20.

eran propias del artesano- para aquellos objetos a los que, aun siendo producidos por el artesano, se quisiera dotar de una categoría mayor que la de un objeto corriente de uso. Así, se perseguía un valor añadido que aportase significancia a su poseedor, al ser un objeto en cuyo proceso no intervenía solamente la mano del artesano, que había aprendido un oficio heredado en la mecánica de la tradición:

“El papel del artista era aportar la dirección creativa a través de dibujos o *diseños* que podía servir de guía a una red de productores que iban a trabajar físicamente en la creación de pieza con una ambición cultural de la que carecían los objetos corrientes menos elaborados. Estos *diseñadores* participaban en un abanico de actividades creativas que iban desde el arte a la arquitectura, pasando por la escultura. Se les encargaba transformar los objetos funcionales, embellecerlos y dotarlos así de importancia simbólica.”²²¹

Aun siendo así, observamos que se trataba en cierto modo de decorar, ornamentar o *embellecer* un objeto común, tal vez en materiales de mayor nobleza, por lo tanto el artista, por grande que fuera su talento, era tan solo el encargado de cambiar el aspecto externo de los objetos pero no de idearlos, es decir de *diseñarlos* con el sentido que se utilizará el término cuando el diseño sea tal. Obsérvese que se trata de un enriquecimiento de la forma en su piel más superficial y no de la forma diseñada, es decir, se trata todavía de lo puramente decorativo, y no del amplio sentido de la palabra forma cuando ésta afecta igualmente a la función de los objetos. Es todavía una *labor cosmética*, como define la define Torrent, que como tal, afecta exclusivamente a la *piel* del objeto

Este será el caso de la estética que en los años setenta defenderá el diseño posmoderno con el grupo de *Memphis* a la cabeza, que cristalizará en un tendencia denominada *anti-diseño*, que promoverá el aspecto decorativo y superficial de los objetos y su cruzada ideológica será principalmente derribar todos los principios del *Movimiento Moderno*, del funcionalismo y racionalismo, defendiendo el objeto sin más pretensión que la estética, replanteándose al extremo el concepto de función y militando en estéticas como el *Kitsch*. Como señala Bhaskaran:

“Los devotos del antidiseño propugnaban socavar el buen gusto y los elitistas valores estéticos del *movimiento moderno* empleando para ello todos los valores del diseño que es-

²²¹ SUDJIC, D. *B de Bauhaus, Un diccionario del mundo moderno*. Ed Turner Noema, Madrid, 2014, pág.101.

te rechazaba. Apostaron por lo efímero, la ironía el *kitsch*, los colores vivos, la distorsión de la escala, para minar el valor funcional de un objeto y cuestionar los conceptos del gusto y el diseño. (...) Su objetivo: promover la transformación de productos de consumo cotidiano en objetos de contemplación estética.”²²²

Como posible antagónico de las esencialistas ideas de Rams, y heredero de los logros estéticos, formales y conceptuales promovidos por Memphis, destaca Philippe Starck, que nos ofrece una visión de lo que para él es el diseño:

"La palabra *design* una palabra que no existe, significa dibujo en inglés, está libre de toda interpretación. Algunos piensan que es hacer más bello para vender más. Como el gran diseñador Raymond Loewy. Otros, como yo, piensan que es un poco más complejo: un trabajo de semiólogo usando un instrumento didáctico para intentar mejorar la vida de la gente y con ello la calidad de su pensamiento. Es extremadamente pretencioso, pero si no fuera así, no tendría interés intentarlo”

Starck, que representa una visión libre y abierta del diseño, en la que la forma experimental y el contenido simbólico serán la prioridad del objeto, y la función en algunos casos, queda relegada al nivel de anécdota, ofrece una definición de diseño como herramienta de cambio social y de pensamiento, con el fin de mejorar la vida de la gente. Como veremos en el capítulo tres, la idea de Starck de un *mundo mejor*, es básicamente un mundo más divertido o amable, con más color, como lo demuestra gran parte de su obra. Como hemos visto contrasta con las ideas de Rams, donde un mundo mejor, es un mundo más exacto, legible, usable, fiable en suma. Una búsqueda de fiabilidad y una de simbolismo, serán las dos visiones que en modo de alternancia dibujarán el sentido del diseño durante toda la segunda mitad del siglo XX.

Como apunta Zimmermann, la definición de Victor Papanek que cita en su obra define el diseño, en clave antropológica, como *todo lo que hacemos*:

“Lo que es diseño entendido en su sentido universal, lo explica Victor Papanek, en un escrito titulado *Diseño es el esfuerzo consciente de imponer un orden significativo* (1974): “Todos los hombres son diseñadores. Todo lo que hacemos, casi todo el tiempo es diseño, porque diseñar es básico a toda actividad humana” La planificación o estructuración de cualquier acto hacia un fin deseado y previsible constituye el proceso de diseño (énfasis

²²² BHASKARAN, L. *El diseño en el tiempo*, Ed. Blume, Barcelona 2007, pág. 199.

añadido). “Cualquier intento de separar el diseño, de convertirlo en una cosa en sí, va en contra del valor inherente al diseño como matriz primaria y subyacente de la vida.”²²³

La visión y definición contemporánea del diseño es tan compleja de alcanzar como lo es la variedad de propuestas existentes. El diseño hoy en día sigue un ritmo similar al de la moda en términos de rapidez de comunicación de nuevas estéticas o tendencias que en algunos casos son tan fugaces que no llegan ni a ser bautizadas. El eclecticismo y la revivificación de periodos históricos cíclicamente homenajeados podrían servir como términos de apoyo en un intento de definir y acotar el diseño contemporáneo. El desarrollo de tecnologías y materiales novedosos llevan a la experimentación de los autores en elementos híbridos que en ocasiones se acercan a la experiencia artística. El panorama del diseño contemporáneo queda reflejado en estas palabras de Branzi:

“El mundo del diseño, los objetos domésticos, de los instrumentos de trabajo, de los productos industriales o artesanales, junto a los servicios y las informaciones que invaden y transforman los espacios interiores y nuestras calles, constituyen en su conjunto una *nueva ciudad molecular* en continuo cambio, que realiza nuevas ciudades y actualiza la identidad de los lugares urbanos”²²⁴

La última década del siglo XX y la primera del XXI, han producido un movimiento general -siempre existen excepciones- hacia una visión del diseño ciertamente más pragmática, pero sin renunciar a la creatividad y a las posibilidades expresivas del diseño y ha supuesto una desaceleración y declinación del concepto de *diseño espectáculo*. Las propuestas más destacables y de mayor éxito a partir de 1990 serán aquellas que equilibren forma y función de una manera armónica y que establezcan un balance estético entre las funciones simbólicas y connotativas del producto y la forma denotativa que lo contiene. En este contexto contemporáneo, que estudiaremos a fondo en el capítulo tres, veremos que la obra de Ronan y Erwan Bouroullec ocupa un lugar destacado pues ha sabido recoger la herencia de los más representativos diseñadores de corte *sensato*, más silencio que espectáculo, de la generación anterior y han sido capaces de crear un corpus de obra que aúna la visión estética personal con la función simbólica del diseño, sin dejar de cumplir la función principal.

²²³ CALVERA, A. (ed.) *Arte ¿? Diseño*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2005, pág. 68.

²²⁴ BRANZI, A. (*Los objetos no son objetos*) en VV.AA. *Capire il Design*, Ed. Giunti, Florencia, 2008, págs. 13-14.

Como conclusión, el diseño será la labor de ideación o configuración mental de los objetos -en el caso del diseño de producto- que nos rodean y de los que nos servimos. A todos estos objetos, para ser definidos como producto de este campo, habrá de acompañarles una función por básica que esta sea, que está implícita en el proceso de ideación desde el inicio. Con esta particularidad ausente, hablaremos de objetos que responden a otras disciplinas; artes decorativas, artes plásticas, etc.

Esta conclusión, que pudiera parecer limitante en exceso, no nos ha de confundir, pues como hemos definido anteriormente, el diseño contemporáneo, más que nunca ofrece innumerables posibilidades que, aún tendiendo a los extremos, se adaptan a una condición tan elemental. El diseño contemporáneo, al igual que el arte se replantea el concepto de objeto, de técnica y de proceso, intentando desdibujar los límites de las disciplinas. La pluralidad de propuestas nos obligará a buscar nuevas definiciones que pretendan ser integradoras de nuevos lenguajes, y que amplíen así el objeto de estudio. En el capítulo tres, y relacionado con estas nuevas visiones de lo que el diseño es -o va a ser-, se definen algunas líneas de trabajo y de docencia dentro del diseño actual, que enriquecen el panorama contemporáneo, alumbrando a un tipo de creador que no se limita a ejercer dentro de los límites de lo que el diseño ha sido.

Por otro lado el componente, social, simbólico y significativo y como en cualquier medio cultural, de herramienta de cambio, ayudarán a acotar de una manera menos rígida y más elástica lo que el diseño es.

Más allá de la cuestión estética y de la personalidad que aportan sus formas, veremos como Ronan y Erwan Bouroullec redibujan y definen de una manera altamente novedosa la propia cuestión de la función de uso. Ésta, se replantea el papel del usuario hasta el punto de involucrarlo en el cierre de la función significativa del diseño. En el capítulo cuatro, en el que tratamos la obra de Ronan y Erwan relacionada con el panorama contemporáneo, se define de qué manera contribuyen a aportar una visión enormemente personal en el rico contexto contemporáneo sobre lo que hoy es el diseño, y en qué medida están contribuyendo a configurar el diseño del mañana.

II-Cuestiones históricas.
Revoluciones y Paradigmas.



2- Cuestiones Históricas. Revoluciones y Paradigmas

“Cuando se traza la historia de una actividad cultural y productiva se suele partir de ciertos precedentes para mostrar que aquella no nace en un momento y por una causa única, sino por un conjunto de motivos y aportaciones graduales.”²²⁵

Renato de Fusco.

El presente capítulo pretende trazar un mapa de las fluctuaciones del equilibrio entre forma, función y estética lo largo de la historia del diseño. No pretende ser un repaso por anidación de todos los movimientos y estilos a la manera de un manual, sino, todo lo contrario, la metodología elegida será la agrupación por intenciones, propuestas y sobre todo por lo que de ejemplar o paradigmático tiene cada momento: por qué se descartan cierto tipo de ornamentos, qué supone en un momento dado el descubrimiento de un nuevo material o la implementación de una nueva tecnología, a qué circunstancias económicas o sociales responde un giro estético en el diseño, cómo se relaciona el diseño de cada etapa con el arte de su tiempo y como ambos interactúan, etc. Es decir, si bien se utilizará la perspectiva histórica, lo crucial será descubrir esos hechos diferenciales, que hicieron que las cosas fuesen de otra manera en el mundo del diseño; así como el trabajo de los hermanos Bouroullec, constituye si no una revolución radical, sí un cambio en la metodología, que finalmente revierte en tendencia estética. La intención será detectar todo aquello que comparta intenciones y concepto, y así observar en que medida todos estos antecedentes históricos configuran el diseño contemporáneo en el cual la obra de Ronan y Erwan Bouroullec ocupa un lugar muy destacado.

Por otro lado, parece inevitable ordenar estos periodos o etapas -mejor que escuelas- con una cierta cronología que se construirá en torno cuatro grandes bloques, que obedecen a otros tantos temas universales que afectarán a forma y función de los objetos. Siempre con el horizonte de evitar la impermeabilidad de lo que en absoluto pretenden ser compartimentos estanco. Esencialmente, esto obedece a que la historia no es solo una sucesión de hechos y fechas, y sobre todo a que cuando hablamos de periodos estéticos relacionados con una disciplina como el diseño, las tendencias y modas no surgen

²²⁵ DE FUSCO, R. *Historia del diseño*, Ed. Santa & Cole, Barcelona, 2002, pág. 17.

instantáneamente, derrocando a la anterior, sino que existen periodos de convivencia de varias ideas o escuelas, así como hibridaciones entre las mismas en ciertos periodos de transición.

La ideología y circunstancias socioeconómicas de cada periodo, serán factores fundamentales a tener en cuenta a la hora de catalogar escuelas de diseño. Su vinculación con periodos muy concretos y su relación con hechos históricos reseñables ayudaran a estudiar la idea que del diseño intentan difundir. Algunas surgen como movimientos de respuesta, *acción-reacción*, otras vinculan su filosofía a un contenido de ideología más o menos democratizante de los objetos, y otras serán literalmente una herramienta para salir de una crisis o periodo de depresión económica y social. Entre estas últimas, cabe destacar la reacción que supone en Estados Unidos, tras la crisis de 1929, la invención del *Styling* americano -y sus objetos aerodinámicos- con Raymond Loewy como figura principal, -sin olvidar a R. Dreyfuss, W. D. Teague, Bel Geddes entre otros- que es responsable de conceptos como *el último modelo* y la *obsolescencia programada*, y consiguen así reactivar el consumo a través de la estética de los nuevos productos, basada en sus orígenes en el voluminoso tratamiento de las formas del final de *Art Déco*. Esta tendencia o estrategia estética ha sido tradicionalmente objeto de crítica desde posiciones funcionalistas dentro del mundo del diseño, por ser exclusivamente formalista y no adecuar ésta a la función. Es la visión, por ejemplo, de Terence Conran:

“Aunque la aptitud de Loewy para el estilo y la publicidad hizo mucho para poner el diseño de los objetos ante los ojos del público, y a pesar de que su cartera de clientes pareciera un trozo de la lista Fortune 500, su nombre siempre se asoció al *Styling*, en el sentido peyorativo con que los europeos solían referirse a la comercialización del diseño y al mismo hecho de diseñar en América.”²²⁶

La visión de Loewy siempre fue comercial y esteticista, más allá de la preocupación por la función del diseño, lo primero sin duda era el aspecto del mismo, y si éste era agradable, *bonito* según sus palabras, se vendería lógicamente mucho mejor. Lo cierto es que el *Styling*, no solo consiguió su misión, sino que condicionó, prácticamente hasta 1945, el aspecto de los objetos de la vida norteamericana.

²²⁶ CONRAN, T. BAYLEY, S. *Design: la inteligencia hecha materia*, Ed. Blume, Barcelona, 2007, pág. 204.

“Entre dos productos del mismo precio, función y calidad, se venderá mejor el más bonito.”²²⁷

Isabel Campí reflexiona en su obra *Diseño y nostalgia* sobre la dificultad de hacer historia sobre una disciplina tan reciente y sobre la complejidad de acotar el objeto de estudio, en base a que se trata de un objeto de estudio diferente al arte o la técnica, que sin embargo participa parcialmente de ambas:

“A saber, cuál es el objeto de la historia del diseño y el porqué de nuestro interés por la historia de las cosas. Sobre todo por aquellas que desde hace 250 años surgen de la producción industrial. La historia del arte se interesa por objetos que construyen discursos poéticos al margen de su utilidad práctica, mientras que la historia de la técnica hace todo lo contrario. Se interesa por la utilidad práctica de los objetos al margen de su discurso poético. Así que entre medio estamos nosotros, los historiadores del diseño, que nos empeñamos en conciliar, como podemos, los dos extremos. La tarea no es fácil, pues la infinidad de cosas que habitan nuestra vida cotidiana presentan una variedad caleidoscópica, apabullante y casi salvaje.”²²⁸

El primero de estos bloques de análisis histórico abarcará desde el protofuncionalismo de los Shakers norteamericanos –una de las llamadas comunidades utópicas-, pasando por el inicio en sí de la disciplina de diseñar, los *Art & Crafts* británicos, hasta el final de los modernismos europeos, periodo tras el cual comienza en casi toda Europa una cruzada anti ornamental. Este será el arranque temático del segundo bloque de tendencias históricas en el mundo del diseño industrial; comienza con la Wiener Werkstatte y la Deutscher Werkbund, -ambas coetáneas en el primer decenio del siglo XX,- y ambas germen estético e ideológico de lo que será la Bauhaus. Ésta, como la gran escuela de diseño, arquitectura y arte que pre configurará a través de sus maestros y alumnos el *movimiento moderno*, y el *estilo internacional*, proponiendo una depuración formal y imponiendo la racionalidad tanto en la configuración de los propios objetos como en la aplicación de ésta a los procesos industriales. En este mismo periodo de radicalización del concepto de forma como elemento secundario respecto a la función en Europa, en Estados Unidos, se produce un recorrido inverso, en pos de fomentar el consumo a tra-

²²⁷ LOEWY, R. *Lo feo no se vende*, Ed. Iberia, Barcelona, 1955, pág. 42.

²²⁸ CAMPÍ, I. *Diseño y nostalgia*, Ed. Santa & Cole, Barcelona, 2007, Pág. 23.

vés de la exuberancia aerodinámica de la forma en lo que se dio en llamar *el Styling* norteamericano. Éste extiende su influencia hasta después de la Segunda Guerra Mundial momento en el que comienza a ser gradualmente atenuado por la irrupción del organicismo del *Mid Century Modern*.

El tercer bloque arranca después de la segunda guerra mundial como referencia por lo que de catarsis supuso en un nuevo orden mundial. En los años previos a la segunda Guerra mundial se cierra la Bauhaus y tras ésta, se produce la diáspora de la escuela que tendrá profundas consecuencias de irrigación estética a ambos lados del Atlántico. Nos encontramos en este periodo con los grandes nombres del diseño escandinavo, herederos de la modernidad basada en la tradición vernácula ideada por Alvar Aalto y terminando en los años sesenta con la llegada del Pop.

El bloque final comienza con la nueva racionalidad y estricto funcionalismo de la escuela de Ulm, donde desde una cierta coincidencia ideológica y estética con la Bauhaus, va un paso más allá y acaba por desvincular completamente diseño y arte, y por lo tanto la pedagogía de este último- y por reacción a ésta, aquellos que integran los movimientos estéticos que se plantean en torno a las premisas del diseño Pop, de la posmodernidad y el diseño radical -o *antidiseño*- que desembocará en la variada propuesta conceptual y matérica que representa el diseño de los años ochenta.

Todos estos momentos estéticos del diseño industrial, se destacan en el presente capítulo con la intención de desvelar los principales paradigmas e hitos estéticos –formales y funcionales- que como tales han configurado como antecedentes y referentes lo que el diseño industrial es hoy en día. En todos estos momentos históricos, se buscará una característica o condición única y paradigmática, que se vinculará con algunos de los principales diseños de Ronan y Erwan Bouroullec. Decantando todo el peso e influencia de lo histórico, definiremos a continuación el contexto contemporáneo, en el que nuestros autores se han formado, y sobre el cual han erigido el corpus de su trabajo y el nuevo paradigma en diseño que éste supone.

2.1 Hacia la configuración de una disciplina., 1851-1900.

En algunas publicaciones de Historia del diseño²²⁹ se inicia la misma con el mobiliario *Shaker*²³⁰, una suerte de protofuncionalismo radical, en un tiempo de objetos y muebles sobre ornamentados. Su origen tiene lugar con la llegada a Estados Unidos en 1774, de un grupo de colonos que huyen de la persecución de la iglesia anglicana, junto con su fundadora Ann Lee.

Llevaban una vida en comunidad, de sacrificado trabajo en el campo con cierto hermetismo. Habilidosos carpinteros y ebanistas, comienzan a realizar sus propios objetos, utensilios y mobiliario. Estos son por norma poco ornamentados, absolutamente funcionales, de máxima austeridad y elementales en sus formas, pues la tentación de la ornamentación para ellos está relacionada con el pecado del orgullo. Los principios de simpleza y honestidad guían todos sus diseños y comienzan a fabricar para la venta a las comunidades de las poblaciones vecinas, convirtiéndose así en cierto modo en muebles populares por su función, acabado, diseño y durabilidad.

Las proporciones generales del objeto y su forma total, era el primer objetivo de los fabricantes, y a partir de ahí tenían en cuenta las posibles variantes en acabados del mismo. Era para ellos muy importante la relación del individuo con el objeto y constituía un motor del diseño la propia experimentación²³¹.

²²⁹ CALVERA, A. (ed.) *Arte ¿? Diseño*, Ed. GG, Barcelona, 2005

CONRAN, T. Y BAYLEY, S. *Design: la inteligencia hecha materia*, Ed. Blume, Barcelona, 2007.

DORFLES, G. *El diseño industrial y su estética* Barcelona, Ed. Labor, 1977.

DE FUSCO, R. *Historia del diseño*, Ed. Santa & Cole, Barcelona, 2002.

TORRENT, R. MARÍN, J. *Historia del Diseño Industrial*, Manuales Arte-Cátedra, Madrid, 2013

LÖBACH, B. *Diseño industrial : Bases para la configuración de los productos industriales*, Barcelona, Ed. Gustavo Gili, 1981.

²³⁰ “Ellos se definían a sí mismos como United Society of Believers in Christ’s Second Appearing pero eran conocidos como los shaking quaquers, es decir los *cuáqueros que se agitan*, porque durante sus ceremonias religiosa bailaban, sacudiendo y agitando pies y manos para liberarse de los pecados y de las influencias negativas del mundo” BIAMONTI, A. en VV.AA. *Capire il Design*, Ed. Giunti, Florencia, 2008, pág. 102.

²³¹ Los Shaker figuran en la mayoría de historias del diseño como protofuncionalistas desde un planteamiento moral y ético que a la postre acaba definiendo una estética de la austeridad. Según Terence Conran: “El lujo y los ornamentos estaban prohibidos: -“Haced que vuestras mesas estén tan limpias como para comer sin manteles” (...)”Simples armarios se convirtieron en elementos de belleza organizativa, expresiones de una visión del mundo que, a pesar de las negaciones, estaba apoyada por un profundo sentido de la belleza. Los Shakers sencillamente encontraban la belleza en todas partes: “Un hombre puede expresar

La paleta de colores regulada por el código milenarista consentía el uso de: rojo, amarillo, verdes y azules. Muchos de los artesanos *Shakers* conocían previamente las modas y tendencias del neoclasicismo: formas rectilíneas y reinterpretación contemporánea de códigos clásicos. Como materia prima para su mobiliario utilizaban básicamente madera de pino –muy abundante y barata- y alguna vez cerezo y arce. (Fig.2.1)

En gran medida el ideario *Shaker* respecto a forma, función y ornamento, coincide con las pretensiones de los *Art & Crafts* de William Morris, de sustituir el mobiliario producido en serie a máquina, que ellos relacionaban con baja calidad y con lo impersonal del objeto en serie, por el objeto realizado a mano y personalizado por la sabiduría y la experiencia del artesano. La mayor diferencia estriba en que si bien Morris pretende que su visión estética del diseño y de las artes decorativas cambien el mundo, basándose en su visión socialista y anti industrializadora, para los *Shakers* es más una cuestión ética y de fe, el hecho de fabricar y diseñar objetos sencillos y limpios de ornamento y pretensión.²³²

La fabricación sobre todo de las mecedoras *Shaker* se convirtió en una industria importante en Nueva York a partir de 1860. El mobiliario *Shaker* sentó en cierto modo las bases de lo que será hasta nuestros días el aspecto del mueble rural estadounidense, que se basaría más en esta tendencia, que en la reinterpretación de estilos históricos europeos.

La visión de la teoría del diseño contemporánea destaca el diseño y la estética *Shaker* como un *protofuncionalismo* que lejos de decantarse desde planteamientos estéticos o ideológicos, lo hace desde la fe y las creencias. Lobach ejemplifica la configuración de un entorno objetual coherente con el caso de los *Shakers*:

“Los Shakers nos ofrecen un claro ejemplo de cómo puede desarrollarse el entorno objetual a partir de una forma de vida, es decir las posibles formas de satisfacción de nues-

su religión –escribió un anciano- pesando cebollas o cantando el Gloria Aleluya” CONRAN, T. BAYLEY, S. *Design: la inteligencia hecha materia*, Ed. Blume, Barcelona, 2007, pág. 278.

²³² “Los Shakers llevaron a cabo una especie de utopía sobre la que ha reflexionado el mundo del diseño del siglo XX: una combinación de ética y estética, dominio común de los productos y del trabajo artesanal, agricultura natural y elegancia espontánea” BIAMONTI, A. VV.AA. *Capire il Design*, Ed. Giunti, Florencia, 2008, pág. 102.

tras necesidades. La comparación entre los Shakers y las formas actuales de satisfacción de necesidades, así como el aspecto de nuestro entorno que se deriva de ello, deberían hacernos capaces de apreciar mejor la configuración de nuestros objetos”²³³

Por otro lado el mobiliario *Shaker* ha encontrado su lugar en la historia y en los museos de diseño y Artes Decorativas de todo el mundo y suele ser objeto de exposiciones habitualmente. Así mismo, ha sido y sigue siendo referencia del diseño contemporáneo sobre todo en sus periodos y autores más funcionalistas o esencialistas y en aquellos periodos del diseño contemporáneo donde el ornamento no ha sido un valor añadido de los objetos.²³⁴

En términos estéticos podemos concluir que el mobiliario *Shaker* constituirá un ejemplo de austeridad ornamental, que como veremos será referente para movimientos posteriores y cuya estética se retomará en el mundo contemporáneo del diseño de mobiliario periódicamente como modelo a seguir. Su estética deviene de la ausencia de un programa estético en sí, y de la intención de desnudar a los objetos de cualquier adorno o elemento que no contribuya directamente a su correcto funcionamiento o uso. En el planteamiento metodológico de los hermanos Bouroullec hay un eco de la filosofía Shaker, si bien no se les puede considerar ultrafuncionalistas, si hay una ausencia de ornamento o de aquello que no es imprescindible para que el objeto funcione a su vez simbolice esa función. Por otro lado, encontramos cierta austeridad y compromiso con el material que nos recuerda al esencialismo practicado por estas comunidades utópicas.

²³³LÖBACH, B. *Diseño industrial : Bases para la configuración de los productos industriales*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1981, pág. 68.

²³⁴ “Al rechazar la distinción individual, su producción se moverá en unos estrictos parámetros de sencillez, cualidad esta última que los hace ser cíclicamente recuperados dentro de la moda del diseño” MARÍN, J. TORRENT, R, *Historia del Diseño Industrial*, Ed. Manuales Arte-Cátedra, Madrid, 2013, pág. 46.

“Nunca ha sido creado algo más elegante y mejor concebido, más preciso en su ejecución y más excelentemente funcional”.

Le Corbusier

2.1.1 La forma sigue a la técnica.

En 1841 Michael Thonet inventa y registra un proceso por el cual es capaz de curvar varas de madera maciza aplicándoles calor en forma de vapor y presión, de tal forma que una vez secas mantienen su forma. Este proceso que ya viene experimentando desde 1830, culmina en 1949 con la aparición del prototipo de silla para el *café Daum* (Fig. 2.2) de Viena. El hallazgo le permite componer la primera silla de la historia del diseño moderno, en la que soluciona con una sola pieza de madera curvada las patas traseras y el respaldo, con un aro el asiento, completado en contrachapado o rejilla de enea trenzada, y después le añade las dos patas anteriores. Es una silla increíblemente ligera comparada con sus contemporáneas, que como silla de café es un factor a tener en cuenta pues facilita su movilidad. Es fácilmente desmontable, pues todo se soluciona con cuatro tornillos y tuercas, y muy resistente. Bruno Munari toma la silla Thonet como ejemplo de proceso en el cual la técnica condiciona la forma en el capítulo que dedica a la simplificación en el diseño:

“La silla así proyectada y construida resultó más económica, más práctica, ligera y elegante por la coherencia formal y material y de la tecnología empleada, sin más adorno decorativo que las formas surgidas de la técnica.”²³⁵

Es el modelo conocido en la historia del diseño como *Silla Thonet N° 4*, que constituyó un éxito de ventas desde su lanzamiento, primero en cafés, pero después en hogares, y especialmente en hogares de la primera modernidad, en cierto modo debido a la admiración que produjo en maestros como Adolf Loos o Le Corbusier. Otro hallazgo de Thonet, fue conseguir diseñar también un método de transporte y almacenaje audaz, que consistió en enviar los pedidos de este modelo en 36 unidades desmontadas dentro de una caja de un metro cúbico, (Fig.2.3) para montarse en destino. Posiblemente el primer diseño democrático de silla en la historia y que tenga en cuenta el problema de la

²³⁵ MUNARI, B. *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual*, Ed. Gustavo Gili Diseño, Barcelona, 2006, págs. 134-141.

distribución y embalaje del objeto para la optimización del espacio en el mismo. La burguesía se familiarizó rápidamente con aquel objeto y su implantación en toda Europa fue muy rápido. Le es concedido por parte del gobierno austriaco el privilegio de “trabajar toda clase de maderas curvándolas por procedimiento químico o mecánico”. El desarrollo del proceso Thonet se beneficia del paso de la artesanía a la industria, lo que le permite una producción en serie, pero sin descuidar la alta calidad de los materiales, y abaratando los precios. En 1851, presenta sus productos en la exposición internacional de Londres donde recibe la medalla de bronce y la empresa Hermanos Thonet, comienza a distribuir internacionalmente sus productos. Entre los métodos que le permiten hacer frente a la creciente demanda de sus productos y seguir abaratando el proceso, está el llevar sus centros de producción a las zonas de donde se abastece de materia prima.

De 1859 es su diseño tal vez más icónico, la *silla N° 14*, que se produce ya en varios millones de ejemplares y se distribuye mundialmente, y en 1860 la primera mecedora, la *N° 1*, que es otro icono de la producción histórica de mobiliario.²³⁶ Al final de sus días llegó a tener filiales en Hamburgo, Berlín, Budapest, París, Nueva York, Ámsterdam, Bruselas, y Londres, y produce, con una visión comercial y publicitaria adelantada a su tiempo, catálogos con los que da a conocer toda su línea de mobiliario. La empresa Thonet, que hoy en día sigue produciendo bajo el mismo nombre en Alemania, produjo en los años 20 y 30 los muebles de acero diseñados por los maestros de la Bauhaus, siendo uno de los diseños más icónicos el *Sillón Wasilly* de Marcel Breuer, los diseños de silla en cantiléver de Mart Stam como la *S33*, o la *S533* de Mies van der Rohe.

Vemos que algunos de los paradigmas, hitos y momentos diferenciales en la historia del diseño son cambios o giros que vienen facilitados en casos como Thonet por la tecnología y su aplicación a la materia, y de este proceso surgen nuevas formas que si bien se vinculan con la estética del momento, en muchos casos crean o permiten crear formas hasta entonces imposibles de producir.

²³⁶ “La silla Viena en madera curvada de Michael Thonet fue uno de los primeros ejemplos exitosos de producción en serie que llegó al mercado de masas, y siempre ha constituido un símbolo de excelencia en el diseño. Brahms utilizaba una silla Thonet para componer al piano. Lenin también la utilizaba. Le Corbusier pobló sus interiores con ellas, porque consideraba que poseían “nobleza”. Hoy en día se utilizan en restaurantes elegantes de Nueva York.” CONRAN, T. BAYLEY, S. *Design: la inteligencia hecha materia*, Ed. Blume, Barcelona, 2007, pág. 292.

Se observa, que si bien la estética Thonet, influirá posteriormente en los modernismos europeos, no se trata de un puro esteticismo, pues tiene mucho de investigador e innovador en el tratamiento de las materias primas, y en comparación con el contexto histórico es relativamente sobrio en su concepto de la ornamentación. Por otro lado en el proceso de la *silla N° 14* vemos la preocupación por primera vez en la historia del diseño por hacer un sistema desmontable que permita un envío más económico y el ensamblaje por parte del destinatario final con un sistema muy sencillo. Si bien esto hoy en día nos es muy familiar a través principalmente de empresas como Ikea cuya principal seña de identidad son sus muebles desmontables, también lo es en un proyecto reciente de nuestros autores para la firma danesa *Hay*, el sofá *Can*, que es el primero de sus proyectos en cuyo briefing se especificaba el hecho de que el mueble fuese desmontable. Este proyecto que recuerda en su estructura contenedora de tubo al *LC2* de Le Corbusier utiliza un sencillo sistema de enroscado y es extremadamente ligero para su transporte. En cuanto a forma, en la producción reciente de Ronan y Erwan Bouroullec encontramos un objeto que rinde un bello homenaje estético a la silla de café vienesa ideada por Thonet hace más de ciento cincuenta años; la silla *Belleville*, que pertenece a la serie homónima – nombrada como el barrio de París donde se encuentra el estudio Bouroullec– realizada en materiales contemporáneos, pero con la belleza que cristaliza en unas formas ciertamente anacrónicas o historicistas, que lo convierten en un objeto muy singular dentro del diseño contemporáneo.



-N° 14, 1863 Thonet, -*Can* sofá, 2016, Hay, -*Belleville*, 2015, Vitra

Cabe destacar que en torno a principios del siglo XVIII, y aunque con diversas declinaciones estéticas, se producen en Alemania y Francia sendos estilos de diseño de mobiliario que en ambos casos siguen la geometrización que impone el estilo neoclásico.

En Alemania se da el estilo Biedermeier, desde los años 10 hasta mediados de siglo, época de reconocimiento de Thonet, que comparado con su contexto, es bastante sobrio y geométrico. Por otro lado en Francia se da el estilo Imperio, también neoclásico, pero algo más ornamental, con inspiraciones a veces en el arte egipcio y sumerio, que coincide en el tiempo también de la creación de los estampados de Jacquard.

En lo que a estética y diseño se refiere, Thonet representa una simplificación de las formas que será modelo para casi todos los arquitectos y diseñadores del movimiento moderno y un enorme avance tecnológico en el terreno del tratamiento de la madera, y la producción industrial del mueble. Constituye la primera racionalización del proceso de producción y diseño de un mueble desmontable y que facilita su envío para ser ensamblado en destino de una manera sencilla. Así define André Ricard el impacto que la silla Nº 14 produjo en el momento y lo que ha significado como hito del diseño:

“La claridad formal y el sistema modular de Thonet abrieron un nuevo horizonte para los muebles. Con sus limpias formas sinuosas, la silla Nº 14 es bella, fácil de fabricar, ligera, confortable y de precio accesible: posee todas las cualidades que se le pueden pedir a la palabra diseño. Es un hito del diseño que ha marcado la historia del mueble”²³⁷

2.1.2 Humanismo y diseño; La guerra a la máquina.

A partir de la exposición universal de 1851 en Londres, la hasta entonces latente revolución industrial, y sobre todo la capacidad de la máquina para producir elementos idénticos y a menor precio se hace patente. Para la muestra se proyecta y construye el *Crystal Palace*, verdadero manifiesto de modernidad e industria a base de unidades prefabricadas, de Joseph Paxton en Hyde Park.

“Bajo la bóvedas del Crystal Palace de Joseph Paxton se reunieron quince mil expositores –de los que casi la mitad eran ingleses– y más de doscientos mil objetos: un avance de la invasión de mercancías y productos que estaba a punto de transformar el escenario mundial. Máquinas, objetos de adorno, telas, auténticas invenciones o simples elementos decorativos: toda la exuberancia del progreso y de la industria, pero también una torre de Babel de estilos en la que estaba muy lejos de vislumbrarse un claro perfil de la estética de los nuevos tiempos.”²³⁸

²³⁷ RICARD, A. *Hitos del diseño. 100 diseños que hicieron época*, Ed. Ariel, Barcelona, 2009, pág. 28.

²³⁸ MORTEO, E. *Diseño: desde 1850 hasta la actualidad*, Ed. Electa, Barcelona 2008, pág. 30.

Hasta este momento, las exposiciones industriales habían sido nacionales, intentando proteger el producto patrio, patentes, etc. frente a la posible competencia de otros países, pero a partir de Londres adquieren carácter universal debido a la mayor facilidad desarrollada en los transportes y a la mayor difusión de los productos en los medios de comunicación. Llegan así por ejemplo diseños, y patentes desde Estados Unidos como la segadora McCormic y los revólveres Colt, (Fig.2.6) pero sobre todo este nuevo escenario crea en algunos intelectuales ingleses una cierta intranquilidad. Este temor se debe a la posibilidad de que la máquina vaya a acabar con el trabajo de la mano del hombre y sobre todo a que los productos producidos industrialmente y con materias primas sustitutas de las originales, desvinculen a este definitivamente de la artesanía y de la mano del artista. Para ellos la industrialización es más una amenaza que un horizonte de progreso. Los antecedentes en Inglaterra a la llegada de las ideas y estética del movimiento de *Arts & Crafts* serán el esteticismo –en las décadas de 1870 y 1880- que será básicamente un paso previo a los modernismos y a su inspiración en la naturaleza y las culturas orientales, aunque de menor exuberancia. Es el ámbito estético de Oscar Wilde²³⁹ en literatura y James M. Whistler o Edward Burne Jones en pintura. Aunque en este movimiento respecto al diseño y las artes decorativas, no habrá una pretensión socializadora o democratizante del mismo –todo lo contrario, se destina a una cierta élite- sí tendrán en común con *Arts & Crafts* esa conciencia nostálgica de mirar al pasado como ideal y un cierto rechazo del progreso modernizante. En este ámbito estético surge en Norteamérica Louis Comfort Tiffany que se había educado en Europa y destacará principalmente en el tratamiento de la cerámica y el cristal.

Hasta la llegada de este movimiento, mezcla de ideología política y revolución social, el *diseño* era obra de los propios artesanos o artistas –pintores y escultores- A partir de este momento el diseñador es una figura previa que interviene en la fase proyectual del diseño, pero no necesariamente en su producción manual. Figuras como Josiah Wedgwood, que propone la organización del trabajo en diferentes funciones y acciones y que se caracterizó por colaborar y contratar a algunos de los mejores artistas de la época como di-

²³⁹ “Todas la máquinas pueden ser bellas, no tratéis de decorarlas” WILDE, O. *Essays and Lectures (1913)* en *The annotated Oscar Wilde : poems, fiction, plays, lectures, essays, and letters*, Ed. Crown Publishers, Nueva York, 1982, p. 178.

señadores y Henry Cole²⁴⁰ serán fundamentales en este cambio de mentalidad y se comienza a tener en cuenta tanto la funcionalidad como la estética de los objetos. Isabel Campí señala la relación que algunos de los primeros productores tuvieron con artistas de renombre de la época, ya que al no existir una disciplina o actor distinto en el proceso de diseño en sus albores, fue una labor complementaria de muchos artistas realizar las ilustraciones o las propias trazas de los objetos a producirse:

“Dado que sus dibujantes no dominaban los repertorios del estilo que invadía todas las esferas de la arquitectura y la decoración, Wedgwood contrató los servicios de los mejores artistas de la época, y muy en especial, los del escultor John Flaxman, quien trabajó siempre como *freelance* para la empresa. Wedgwood también contó con la colaboración de William Blake para realizar los grabados de sus catálogos, y los que elaboró para las colecciones de vajillas utilitarias, que carecían totalmente de ornamentación y tenían un diseño que hoy calificaríamos de protomoderno, resultan especialmente interesantes”²⁴¹

Varios sucesos que tienen que ver con este cambio de mentalidad y con la génesis de la categoría de diseñador, serán: Un informe de viabilidad y competitividad de la industria será encargado por el Parlamento Británico en 1830, cuyas conclusiones se conocerán en 1836 en el *Informe sobre las artes y la industria*²⁴², la Exposición Universal de 1851 en Londres, que como hemos visto, será la primera en su categoría.

Del *Informe sobre las artes y la industria* se extraen dos conclusiones principales que serán determinantes en la educación de diseño a partir de entonces: Los diseñadores serán educados en escuelas específicas para tal fin, y la necesidad de elevar el gusto estético de los británicos a través de la reforma del sistema educativo.

En Inglaterra la radicalidad de la revolución industrial provoca cambios sociales, que motivan sobre todo migración de población del campo a la ciudad. En este contexto surge el movimiento *Arts & Crafts* que promueve en la población un replanteamiento sobre la calidad de los objetos. En cuanto a la estética y ornamento de los objetos resulta muy aclaradora la visión de Isabel Campí sobre la misión simbólica que adquieren los

²⁴⁰ Cole fue el creador de la primera revista de diseño *The Journal of Design* en 1849 y será apoyo fundamental de las primeras escuelas de diseño; Londres, Manchester y Birmingham.

²⁴¹ CAMPÍ, I. *La idea y la materia* vol.1, Ed. Gustavo Gili Diseño, 2007, pág. 29.

²⁴² CONRAN, T. BAYLEY, S. *Design: la inteligencia hecha materia*, Ed. Blume, Barcelona, 2007, pág.17.

objetos decorativos y ciertamente asequibles producidos por la máquina y la popularización de los mismos:

“En el marco de la cultura burguesa, los excesos ornamentales tenían una explicación más socioeconómica que estética. La industria ofrecía la posibilidad de adquirir a buen precio papeles pintados, tapicerías estampadas, muebles y toda clase de objetos decorativos hasta entonces sólo asequibles para las clases aristocráticas. Ello permitía que cualquier familia de clase media aparentara un estatus social superior al que realmente tenía. No se trataba, pues, tanto de demostrar como de aparentar. Y, en este sentido, el ornamento cumplía perfectamente su misión simbólica.”²⁴³

Ideológicamente, los líderes de *Arts & Crafts* serán socialistas alarmados por los efectos de la Revolución Industrial, y por el temor de que la máquina vaya a sustituir totalmente el trabajo del hombre²⁴⁴. En ese sentido, serán nostálgicos de periodos anteriores, tanto en su filosofía como en su estética. Piensan que la industrialización y la despersonalización de los objetos fabricados por la máquinas en serie serán inferiores en calidad material y estética a aquellos que el artesano fabricaba con sus propias manos, dedicándoles el tiempo, cariño y pasión que cada uno de ellos precisase.

Los objetivos y características principales del *Arts & Crafts* serán el diseño y la producción de bienes de consumo sin usar procedimientos industriales, utilizando materiales y técnicas artesanales de alta calidad. Se pretenderá buscar un equilibrio entre función y forma ornamentada y el diseño como herramienta de cambio social y cultural. Estas intenciones reflejadas en los objetivos, producirán algunas contradicciones que lastrarán principalmente la ansiada revolución social; al elaborar productos de alta calidad, el precio también es elevado y los productos serán solo accesibles a una minoría. *Art & Crafts*, constituye la base estética sobre la que surgen estilos posteriores como serán: Art Nouveau, *Sezession* Vienesa y la Escuela de Glasgow.

²⁴³ CAMPÍ, I. *La idea y la materia* vol.1, Ed. Gustavo Gili Diseño, 2007, pág.94.

²⁴⁴ “En cambio, quien en el mismo Londres no mostraba ninguna confianza en los valores del progreso, ni tampoco en la posibilidad de que industria y belleza pudieran convivir, fue un grupo de intelectuales encabezados por John Ruskin y William Morris, implacables en la crítica de las consecuencias sociales y culturales de los modernos sistemas de producción.” MORTEO, E. *Diseño: desde 1850 hasta la actualidad*, Ed. Electa, Barcelona 2008, pág. 30.

William Morris fue el alma del movimiento *Arts & Crafts* junto con John Ruskin. Morris fue diseñador, impresor, escritor, activista, poeta y político. Su principal intención; cambiar la vida y la cultura de todos a través de la calidad de los objetos cotidianos -veremos que habla de calidad estética y material-. Como activista político crea un sindicato socialista y preocupándose por las condiciones de vida y trabajo en plena revolución industrial. Las herramientas para este cambio; una nueva educación, tanto en el diseñador como en el destinatario de los objetos, la alta calidad de los materiales. Este será, como decimos, uno de los motivos por los cuales no triunfe su revolución cultural, pues se trata de objetos artesanales, en materiales nobles y por lo tanto no asequibles para las clases más desfavorecidas que son principalmente su objetivo. La vuelta a las tradiciones -de nuevo estética y conceptual- de un pasado glorioso de leyenda -el gótico las leyendas artúricas- como decíamos una mirada nostálgica hacia un pasado más noble y humano según su visión, será uno de sus principales anhelos:

“Uno de los primeros en establecer la conexión entre el declive de los estándares estéticos y la posición moral fue el diseñador Augustus W. N. Pugin. Convencido de que el buen diseño podía servir para reformar la sociedad, Pugin eligió el modelo gótico, -que en su opinión era el símbolo de una sociedad verdaderamente cristiana- como vehículo para el cambio. Conocido por sus diseños para el nuevo parlamento (1835-1837) la arquitectura y los objetos ideados por Pugin constituyeron una fuente de inspiración para numerosos seguidores del movimiento Arts & Crafts.”²⁴⁵

Dentro de esa labor de hombre *del renacimiento* Morris funda Kelmscott Press en 1890. Igual que en todo su planteamiento estético, piensa que las bellas tipografías pueden sustentar el arte de la imprenta y vuelve su mirada a periodos más ornamentales y a los inicios de la imprenta, pretendiendo crear libros que parecieran estar iluminados a mano en el siglo XIII.

Uno de los diseños editoriales más impactantes de la época serán *Las Obras de Chaucer* (Fig.2.7) editado por la Kelmscott Press, que tenía ilustraciones en planchas de madera, una producción impecable, de gran tamaño, tremendamente laborioso y que era básicamente un proyecto anacrónico en un tiempo de producción editorial gráfica ya plenamente mecanizada. Para William Morris este tipo de proyectos y el tiempo y el cuida-

²⁴⁵ BHASKARAN, L. *El diseño en el tiempo*, Ed. Blume, Barcelona, 2007, pág. 25.

do puestos en él por el impresor, hacía que la calidad de los mismos fuera lógicamente mucho más elevada y así lo era también su precio. Como decíamos anteriormente, se producía en el propio Morris con estos objetos una contradicción casi ideológica, pues pretendía desde sus planteamientos sociales, democratizar y reeducar en cierto modo a la nueva sociedad, pero eran objetos enormemente costosos que solo las clases altas se pudieron permitir.

Veremos más adelante, que ésta será una constante en la historia del diseño, en la que movimiento muy ideologizados y democratizantes en cuanto a diseño se refiere, se convierten en todo lo contrario y difícilmente alcanzan estos objetivos. Bauhaus, sobre todo en primera instancia, será un claro ejemplo.

Morris se planteaba su labor de impresor en la cual el libro era una forma de arte, en el que por aspecto, encuadernación, elaboración y tiempo dedicado a su bella factura, se acercaba más a un incunable que a un libro de finales del siglo XIX. Todo, tipografías, ornamentos, iniciales, xilografías -grabado en plancha de madera con gubia- etc. remite al mundo medieval, que como sabemos era el ideal estético del propio Morris²⁴⁶.

La intención principal de Morris y de sus colaboradores será el diseño integral, es decir todo lo que el cliente puede necesitar: mobiliario, edificación, decoración, vestuario, tejidos, etc. En ese sentido, como ya vimos, la formación del diseñador será también integral en el sentido de conocer todos los procedimientos y materias evitando así la especialización. Esta pretensión globalizadora en la educación en diseño a finales del XIX tendrá su influencia en el planteamiento de las escuelas de vanguardia en la docencia del diseño en la primeras décadas del siglo XX. Según Morteo:

“Aunque nacidas de un espíritu romántico y contrario a la industrialización, las propuestas de *Arts & Crafts*, con su sencillez, la clara distinción entre elementos funciona-

²⁴⁶ La visión nostálgica de Morris no es tan solo estética sino ética, pues esa mirada al pasado es en búsqueda de un punto desde el que articular un progreso humanístico, para él perdido por la nueva era de la máquina. “Ciertamente se ha vencido en batalla contra la naturaleza, pero ¿cuál es la ventaja de tal victoria? ¿Quién comprueba el aumento de la felicidad? ¿Quién nos la demuestra? Morris considera paradójicamente, que la única posibilidad del futuro está en una vuelta atrás, que para él no significa un retroceso, sino una voluntad de retomar el progreso desde el mismo punto en que se había abandonado: desde el momento de la pérdida del humanismo.” TORRENT, R. MARÍN, J. *Historia del Diseño Industrial*, Madrid, Manuales Arte-Cátedra, 2013, pág. 76.

les y adornos y la sobria racionalidad del mobiliario, servirán de inspiración para posteriores reflexiones, y convertirán a Morris en un involuntario precursor de las modernas investigaciones llevadas a cabo sobre el diseño”²⁴⁷

La transformación natural y el fin del movimiento *Arts & Crafts* será el modernismo o los novecentismos, en primera instancia, la escuela de Glasgow con Charles Rennie Mackintosh a la cabeza como principal protagonista.

En relación con *Arts & Crafts* nuestros autores, profesan un profundo respeto por las artesanías vernáculas y el objeto de gran calidad manufacturado. En su producción abundan las colaboraciones con empresas artesanas del cristal, la cerámica o la madera, y como creadores no dudan en imbuirse de estas técnicas manuales para así mejor encontrar un resultado que tienda al óptimo rendimiento de cada material. A la luz de esta visión podemos destacar tres proyectos en los cuales los diseñadores van de la mano con el artesano e incluso se dejan asesorar por su mayor conocimiento de la materia. La colaboración con la prestigiosa empresa finlandesa especializada en vidrio Litala, productora por otro lado del icónico jarrón *Savoy* de Alvar Aalto; con la serie de objetos de cristal *Ruutu*²⁴⁸ de 2014, (Fig.2.8) de sección romboidal y con un tratamiento de gama de color en degradado; las cerámicas producidas en los talleres de Vallauris, que pasaron a la historia del arte por ser los talleres en los que Picasso produjo gran parte de su obra cerámica, o la colección *Torique*²⁴⁹ de 1999, (Fig.2.9) y los elementos con un delicado lacado tradicional japonés de la colección *Wajima* (Fig.2.10) que diseñaron en 2009 para Japan Brand²⁵⁰ en Japón.

Como conclusión de los planteamientos sobre estética y funcionalidad del movimiento de *Art & Crafts* en Inglaterra, podemos aportar que pretendió una vuelta al objeto de calidad, manufacturado y procesado por la mano del artesano educado para tal fin y que intentó popularizar estos objetos de gran calidad en su factura y en sus materias primas.

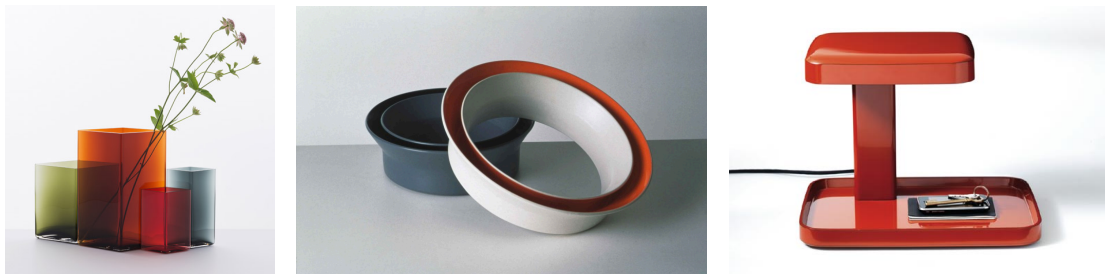
²⁴⁷ MORTEO, E. *Diseño: desde 1850 hasta la actualidad*, Ed. Electa, Barcelona, 2008, pág. 30.

²⁴⁸ <https://www.iittala.com/ruutu> (última consulta: 5 de noviembre de 2016)

²⁴⁹ <http://www.de-lartpublic.fr/oeuvres/des-designers-a-vallauris-2/> (última consulta: 7 de noviembre de 2016)

²⁵⁰ [http://www.bouroullec.com/upload/facsimile/japan_brand\[1\].pdf](http://www.bouroullec.com/upload/facsimile/japan_brand[1].pdf) (última consulta: 10 de noviembre de 2016)

En esta paradoja residió cierta frustración de Morris y sus seguidores pues la máquina sí ofrecía un producto, tal vez de menos calidad material y acabados, pero permitía precios competitivos y razonables como para que las clases menos acomodadas pudiesen tener acceso a los mismos. Por otro lado, será imprescindible priorizar la función de los objetos y pretenden adaptar de modo adecuado y sencillo la forma a esa función principal. No rechazan cierto ornamento en los objetos siempre que sea en búsqueda de belleza y para que los objetos alcancen cierto estatus artístico, y en ello residirá la autenticidad de los mismos. Según Morris la máquina no será nunca capaz de fabricar productos auténticos.



-Ruutu, Ittala, 2014, Serie *Torique* 1999 y *Wajima Lamp*, 2009.

2.2 Génesis y Síntesis de la Modernidad, 1900-1945.

En el contexto cronológico que abarca desde 1900 hasta 1933 suceden simultáneamente estéticas, movimientos y escuelas, que en la mayoría de los casos coexisten, aun defendiendo propuestas estéticamente antagónicas. Aunque se tratará de mantener una secuencia cronológica, no se debe perder la visión de conjunto de este periodo, pues en él se gestan la mayor parte de características que definirán la modernidad en arte, diseño y arquitectura.

El rico y complejo mapa coyuntural que observamos en estas tres décadas, no solo afecta a Europa, sino que empieza a irrigar el estilo estadounidense también, incluye propuestas tan dispares en lo estético como serán los novecentismos europeos y su variante británica con Charles Rennie Mackintosh a la cabeza de la Escuela de Glasgow. Su vertiente más contenida en lo ornamental, que será la Wiener Werkstatte –desde 1903- y la Deutscher Werkbund –desde 1907- y que en gran medida será la génesis de la estética racionalista de la Bauhaus, la propia Bauhaus –de 1919 a 1933- con diferentes etapas y

vicisitudes, que va a constituir el epicentro de la modernidad europea. El *Art Déco* y su fuerte impronta en el mundo del lujo norteamericano en los veinte, mas figuras que militan en varios de estos momentos como Le Corbusier o el propio Frank Lloyd Wright en Estados Unidos.

Por otro lado y casi en paralelo a la Bauhaus, sucede el Movimiento *Neoplasticista* holandés que cristaliza en términos de diseño en *De Stijl*, con Mondrian y Rietveld a la cabeza, y justo antes de la revolución rusa de 1917, el *Constructivismo* ruso, con figuras como Rodchenko, Popova, etc. Tampoco conviene olvidar, que todo esto sucede en el ámbito de las vanguardias artísticas, y el caldo de cultivo en el que se desarrolla son el *Cubismo*, *Suprematismo*, *Constructivismo*, *Surrealismo*, *Dadá*, que no podemos considerar como simple sucesión de estéticas asociadas a los nombres de los grandes artistas, sino más bien una condición y contexto estético e ideológico para que las cosas sucediesen de un cierto modo.

En este contexto se observa, que si bien los hallazgos estéticos no fluían desde luego con la rapidez que lo hacen hoy en día, sí es cierto que entre todos estos momentos estilísticos se produce una irrigación estética, casi osmosis que impide aislar hechos estéticos, ni en arte, ni en diseño y arquitectura, que no son disciplinas impermeables. Esto quedará absolutamente de manifiesto en la Bauhaus, donde se derriban definitivamente los muros de la división tradicional por disciplinas artísticas, el diseño o la arquitectura.

El final de los años veinte, verá por otro lado nacer en Estados Unidos una estética que podemos considerar antagónica a la del Movimiento Moderno, con su contención ornamental y propuesta racionalista, que será el *Styling* -y *Streamliner*- norteamericano, que constituye una exaltación de la forma por encima de cualquier otro condicionante, desconocida prácticamente desde los modernismos europeos de principio de siglo.

2.2.1 *A cada época su arte, a cada arte su libertad: Viena 1900.*

La Wiener Werkstätte (Talleres Vieneses) tuvo como principal objetivo crear una artesanía de calidad superior, y para ello necesitaba crear una red de artesanos, industriales y talleres que recibieran también una educación distinta en procesos y materiales. Es la

rama industrial y artesanal del periodo artístico y cultural que conocemos como la *Secession* Vienesa y que aglutina en torno a 1900 un grupo de talentos artísticos, musicales, filosóficos como en poco periodos de la historia se han dado en cualquier otro lugar.

El formato de cooperativa permitiría la elaboración por esos artesanos de objetos diseñados por miembros de la propia asociación. La Wiener Werkstätte se forjó bajo una filosofía e ideología multigremial pero interconectada y de conocimientos compartidos, pues más que ámbito de destrezas y conocimientos cerrados –como los gremios medievales- será una comunidad creativa, industrial y comercial abierta. Joseff Hoffmann y Koloman Moser serán dos actores fundamentales y fundadores de esta asociación de talleres vieneses, que más que como un movimiento ideológico –salvando tal vez el sustento teórico crítico que supondrá la figura de Adolf Loos- funcionará en el ámbito de la producción y de la comercialización de los objetos bajo la norma de la simplicidad formal y la calidad de los materiales y procesos.

“El ornamento no es sólo el símbolo de un tiempo ya pasado. Es un signo de degeneración estética y moral.”²⁵¹

La Wiener Werkstätte, que en sus años de mayor impulso llegó a emplear más de 300 trabajadores, entre productores de materias, artesanos, diseñadores y distribuidores, se inició de una manera bastante modesta, como un pequeño taller de platería y metalistería. En esta nueva sede ya habilitan Moser y Hoffman talleres para los diferentes procesos y materiales –carpintería, orfebrería, curtido, etc.- así como una sala de exposiciones.²⁵²

Al funcionar con estructura de cooperativa, las ganancias se distribuían de una forma democrática y los trabajadores participaban de los beneficios, ya que no existían intermediarios en el proceso de comercialización. El planteamiento de estructura y las condiciones de trabajo eran ciertamente progresistas, y la figura del artesano estaba en contac-

²⁵¹ LOOS, A. *Ornamento y delito*, Cahiers d'aujourd'hui, n°. 5 , París, 1913, pág. 2.

²⁵² “Los Werkstätte nacieron con la misión de fabricar productos sencillos de buena calidad para el hogar, pero con el rechazo de Hoffmann a sacrificar la calidad para hacer más asequibles sus objetos limitó el atractivo que podían haber tenido los diseños de los Werkstätte para el gran público. Por ello, los talleres acabaron produciendo poco más que objetos decorativos para los ricos.” BHASKARAN, L. *El diseño en el tiempo* Blume, Barcelona 2007, pág. 73.

to con la del diseñador y el comprador, lejos de ser un puro fabricante anónimo. La idea revolucionaria de la WW fue que los objetos contasen con la firma en forma de anagrama, tanto del diseñador, en un cuadrado, como la del artesano, en un círculo. Aparece así la firma de un actor en el proceso de diseño que hasta entonces no se hacía público. Hasta este momento, puesto que el artesano era también responsable de las trazas del objeto o de su *diseño*, si los productos eran identificables en su procedencia era por el artesano que lo realizaba formalmente, pero no por quien lo ideaba o *diseñaba*. Este paso es fundamental en la historia de la posición del diseñador como creador autónomo y reivindica un nuevo estatus diferenciado dentro del proceso de creación de los objetos industriales.²⁵³ En este periodo colaboran con la Wiener nombres que serán en el futuro los pilares del movimiento pictórico de la *Sezession* vienesa como Gustav Klimt, Oskar Kokoschka, Egon Schiele,

La Wiener Werkstätte promovía entre sus artesanos la interdisciplinariedad, es decir que no trabajasen únicamente en su oficio, sino que conocieran otras disciplinas o artesanías, con el fin de ser lo más versátiles posible a la hora de crear nuevos objetos y sobre todo para obtener la capacidad de integrar diferentes artesanías y procesos en un mismo objeto.

Un ejemplo de versatilidad a la hora de afrontar proyectos en diferentes disciplinas dentro del diseño es el propio Hoffman, al que se atribuye la autoría de más de un millar de objetos de artesanía artística: moda, encuadernaciones, muebles, menaje. En los objetos de Hoffmann suele haber un estilo inconfundible en su autoría que conecta todos ellos, principalmente a una forma generadora que suele serles común, y eso hizo de él una figura de referencia en este periodo, creando escuela y como es normal, seguidores e imitadores. Los troquelados y vaciados en cuadrículas, la esfera y semiesfera rematando o haciendo las veces de patas de sus objetos y mobiliario, etc. son algunos de sus elementos estilísticos más reconocibles, más imitados e incluso más revisitado o reinterpretados desde el diseño contemporáneo. El carácter global de la obra de Hoffman, se observa en

²⁵³ De tal forma es así que llega a invertirse la relación, y será habitual conocer un mueble por su creador – diseñador- y no por su productor; *la Barcelona* de Mies o *la vegetal* de los Bourollec, y no tanto de Knoll o Vitra, respectivamente.

encargos de clientes tan fieles, que le confiaban no solo el diseño del edificio, sino todo su amueblamiento, papeles pintados, vajillas, etc.

La clientela de los productos de la Wiener estaba formada por la alta burguesía y comerciantes acomodados, que se podían permitir objetos exclusivos de gran acabado y materiales nobles. Por lo tanto acabaron convirtiéndose en objetos de lujo, exactamente lo contrario de lo que se pretendió en un principio, y fuera del alcance de las clases menos favorecidas. Como consecuencia, su trabajo no resultaba rentable al no tener unas ventas masivas, y acabó dependiendo de patrocinadores y de su apoyo económico. La coincidencia con *Art & Crafts* en este fracaso final al no ser productos asequibles, la señala Rosalía Torrent con las siguientes palabras:

“(...) cuyo objetivo al igual que el movimiento de Artes y Oficios, era producir y comercializar objetos de uso doméstico de gran calidad, casi siempre a través de métodos artesanales, con lo cual se encarecían los productos, apreciándose un hecho similar al que se diera en el caso británico”²⁵⁴

Desde 1907 los productos de la Wiener se vendían en la tienda de Am Graben nº 5 – diseñada por el propio Hoffman-, en el casco antiguo de Viena y en otras sucursales a lo largo del país, especialmente en lugares de vacaciones, además de en Berlín y en Nueva York. Hoffmann desarrolló proyectos integrales de arquitectura, interiorismo y amueblamiento con los productos de la Wiener como son el Cabaret *Federamos*, el Palacete *Stoclet* y el Sanatorio *Pukersdorf*. En la Wiener Werkstätte Hoffmann era conocido por la alta exigencia de su criterio, como recuerda Sudjic:

“La sencillez y la asombrosa originalidad que confirieron al diseño de los objetos domésticos fue una aportación indudable a la cultura contemporánea, pero el negocio nunca fue un éxito económico. El perfeccionismo de Hoffmann no ayudaba; era famoso por liarse a martillazos con los objetos que no cumplían sus estándares y devolverlos después al desafortunado artesano para que los rehiciera, con la consiguiente subida de los costes. Y muchas de las piezas que se fabricaban para la venta en depósito no conseguían encontrar un comprador y eran devueltas.”²⁵⁵

²⁵⁴ MARÍN, J. TORRENT, R. *Historia del Diseño Industrial*, Manuales Arte-Cátedra, Madrid, 2013, pág. 135.

²⁵⁵ SUDJIC, D. *El lenguaje de las cosas*. Ed. Turner Noema, Madrid, 2009, pág.103.

La Wiener consiguió en poco tiempo distribuir sus objetos ampliamente y convertirse en cierto modo en un fenómeno cultural y empresarial con un novedoso modelo de cooperativa-asociación, producción y distribución, sobre todo en la primera fase -1903 y 1904-. Supieron presentar sus productos de la mano de Hoffman en exposiciones nacionales e internacionales y crear una imagen adecuada para su producción. A partir de 1914, comienzan las dificultades, pues alguno de sus mecenas como Warndorfer pasa dificultades económicas y acaba emigrando a Estados Unidos. Su final oficial llegará con la subasta y liquidación de sus existencias en 1932, aunque ya se anunciaba desde la crisis del 29, cerrándose así uno de los capítulos más importantes de la historia del diseño en general y de la cultura austriaca en particular.

La ideología estética y de producción de la Wiener se aplicó a las artes decorativas, pero también a la arquitectura y al diseño de interiores, los textiles, la tipografía y las artes gráficas en general, pretendiendo en cierto modo ser una visión estética total que con el tiempo será la intención de la Bauhaus.

Como conclusión del planteamiento estético, la Wiener, podemos apuntar que hay una búsqueda de una cierta elegancia y funcionalidad en los objetos cotidianos, y una vuelta a la calidad de las materias primas y a la producción manual, restableciendo el contacto directo entre consumidor y productor, al igual que en el movimiento Arts & Crafts de Morris en el que se inspira. Por otro lado, sobre todo desde la visión de la teoría estética de Adolf Loos se produce un rechazo al adorno u ornamento innecesario de los objetos, sobre todo si dificulta su función o uso, y se tiende a una sobriedad estética geometrizable del diseño.

“Mediante el uso de formas drásticas y con carácter, combinaciones en blanco y negro muy contrastadas y refinamiento geométrico, los diseños de los Werkstätte de Hoffmann y Moser constituyeron un antídoto muy necesario contra el ornamento y la exuberancia del *Art Nouveau* continental.”²⁵⁶

La Wiener supuso el primer movimiento organizado en el diseño moderno que se declara abiertamente contra el ornamento, y estéticamente supuso una depuración y geometrización de las formas, en un tránsito desde los inicios de la *Sezession* hasta la configu-

²⁵⁶ BHASKARAN, L. *El diseño en el tiempo*. Blume, Barcelona 2007, pág. 73.

ración de los Werkstätte. La labor hacia la modernidad racionalista, será continuada por la Deutscher Werkbund –prácticamente coetánea suya-, que supondrá una visión ya radicalmente industrial del diseño. Ambas, sentarán las bases de la modernidad en el diseño que llegará a su configuración total en la Bauhaus, como cátedra del movimiento moderno.

La fe en la geometría y la simplicidad y la labor artesana de gran calidad serán así las principales características de la Wiener. Ronan y Erwan Bouroullec confían plenamente en la esencialidad de las formas, y en la ausencia de aquello que puede ser prescindible o considerarse ornamental, sin ser por ello minimalistas en el sentido aséptico del término. Contemplan sus objetos como una unidad en la que la forma es justificada por la función pero en cierta medida, es la función la que se aloja en un objeto que pretende romper los tópicos visuales del diseño de producto. Cuando trabajan en una serie o sistema, como lo hizo por ejemplo Hoffmann, prima el sentido común y con leves variantes de forma consiguen transmitir un aire de familia coherente a través de la artesanía. La rotundidad formal existente en las series *Bronzit* de Hoffmann (Fig.2.11) o *Aïo* (Fig.2.12) de los Bouroullec hablan un idioma común de esencialidad antiornamental.



Bronzit Series, Josef Hoffmann, 1912. *Aïo*, Ronan y Erwan Bouroullec, 2000. Conjunto de quince objetos de mesa. Porcelana esmaltada. Habitat

2.2.2 El triunfo de la forma.

Como se ha visto, el periodo que nos ocupa, es una verdadera síntesis de las estéticas novecentistas y génesis que a su vez producirá la cristalización de la conciencia moderna en el diseño. Es un periodo de tal riqueza iconográfica que será posible la convivencia del máximo ornamento con la mayor radicalidad funcionalista de la historia del diseño. De la primera opción surgirán los modernismos como a continuación se verá y de la se-

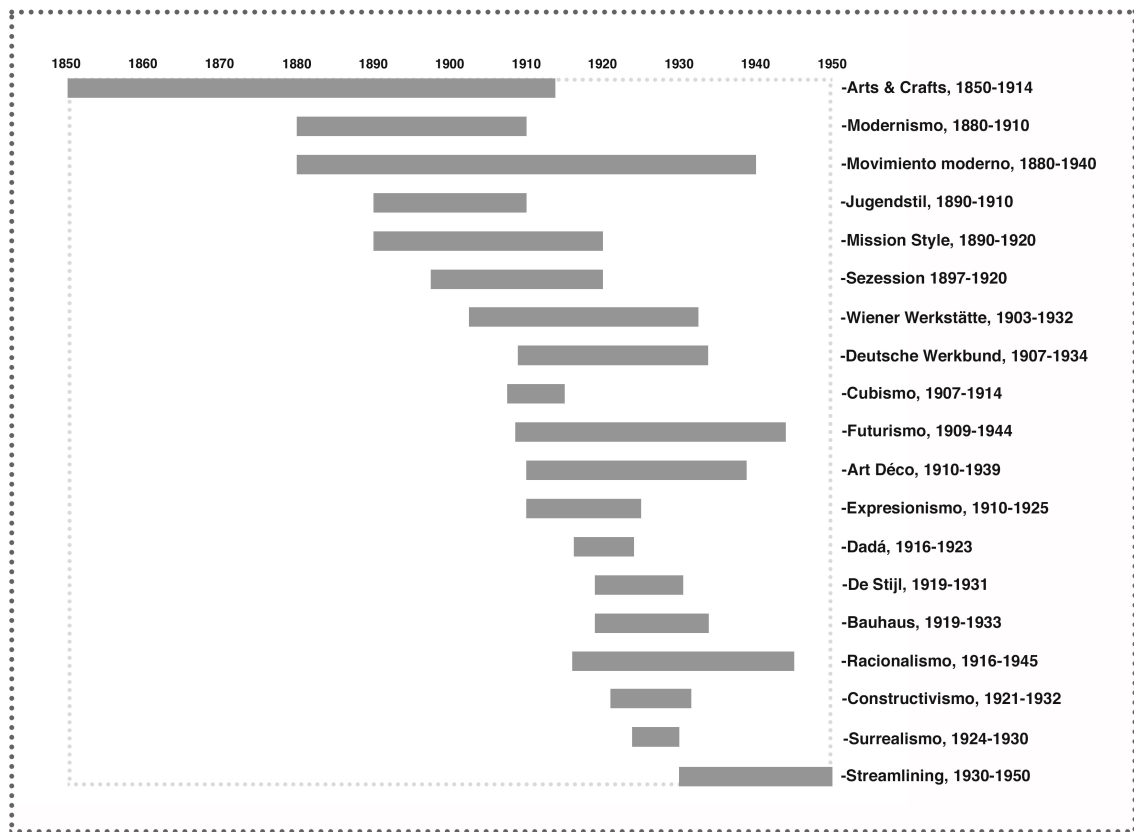
gunda el ideario estético del *movimiento moderno* y del *estilo internacional* en diseño y arquitectura.

Es por otro lado la era de las vanguardias artísticas, en la que en un periodo de apenas veinticinco años se producirá una verdadera revolución plástica con diferentes cristalizaciones, que definirán lo que el arte moderno es a partir de ese momento. Nuevos paradigmas, con nuevas reglas o más bien la rotura de las antiguas, y sobre todo un nuevo horizonte para la creación que servirá como contexto estético en el que también el diseño militaré en esas vanguardias.

La cuestión de cerrar o definir con exactitud las diferentes etapas o movimientos, puede resultar compleja, pues las fechas son orientativas del inicio y decadencia de ciertas estéticas o tendencias, pero para contextualizar todo este periodo, hemos tratado de aclarar la cuestión con fechas orientativas, vinculando movimientos artísticos con estéticas de diseño o de artes decorativas de forma gráfica. (Fechas aproximadas de inicio y fin)²⁵⁷

En este contexto, surgen a finales del XIX los llamados modernismos, que pese a tener ciertas peculiaridades en sus variedades por nacionalidades, casi todos responden a una estética común. Dentro de la historia del diseño y la arquitectura, se trata de una tendencia ornamental, que lejos de obedecer a un planteamiento intelectual o ideológico es un estilo decorativo que basa su inspiración en la naturaleza y en el mundo animal con una cierta mirada nostálgica hacia el pasado. De todos los llamados modernismos, el que presenta una menor complicación decorativa será el escocés, o escuela de Glasgow, que trataremos en el siguiente epígrafe por presentar ciertas peculiaridades. El resto tendrán características muy similares en España, Francia, Bélgica o Austria –los inicios de la *Sezession* vienesa-, siendo en el caso italiano un movimiento estético con escasa implantación.

²⁵⁷ Selección de datos en BHASKARAN, L. *El diseño en el tiempo* Blume, Barcelona 2007, págs.. 10-11.



Conocidos como *Modern Style*, *Jugendstil*, *Art Nouveau*, *Modernismo*, *Estilo Floral*, *Style Liberty*, etc. desde la última década del XIX hasta finales de la primera del XX, van a inundar la arquitectura y las artes decorativas europeas. Será un esteticismo en el que primará el aspecto del diseño por encima de su función, y como formalismo será teatral y espectacular en la profusión y exuberancia de las formas, procurando una cierta primacía de la sorpresa visual y el virtuosismo constructivo. Los modernismos se han definido como un estilo o una moda más que como un movimiento artístico como tal, si exceptuamos la segunda fase de la *Jugendstil* en su evolución hacia la *Sezession* vienesa, que sí tratará de construir un contexto ideológico basado en principio estéticos, que les conducirán hacia la búsqueda de una simplificación geometrizable. Sobre este concepto de modernismo como moda, Giulio Carlo Argán, apunta como surgen las tendencias o modas provocadas por el concepto de obsolescencia en el seno de las sociedades burguesas:

“Dada la forma en que se difunde, es una auténtica moda, en ese sentido y con toda la importancia (intuida y explicada ya por Baudelaire) que la moda asume en una sociedad industrial: incluso económicamente, como factor la obsolescencia y de recambio de los productos.(...) Dado que la industria reduce los tiempos de producción, hay que reducir también los de consumo y recambio. La moda es el factor psicológico que provoca el in-

terés por un nuevo tipo de producto y la decadencia del viejo. El Art Nouveau, como estilo «moderno», se corresponde así a aquello que en la historia económica de la civilización industrial se llama el «fetichismo de la mercancía».²⁵⁸

Como estilo decorativo, esta más ligado la artesanía que a la industria, -como le sucederá al *Art Déco*- ya que la complejidad de las formas que plantea, solo son producibles desde el taller artesano. Por lo tanto no está planteado como producción en masa, ni pretende ser un movimiento democratizante en cuanto a ideología se refiere, ya que la producción artesanal limita una gran implantación de sus diseños. Es una tendencia estética, que desde la visión formalista, por su profusa ornamentación y su carácter artesanal, en ciertas historias del diseño se ha ignorado o se ha vinculado a las artes aplicadas o incluso a las artes plásticas, como apunta Torrent:

“El modernismo ocupa un lugar muy importante dentro de la Historia del Diseño, por más que desde algunos ámbitos se le haya querido marginar de ella. De hecho, es curioso observar cómo su estudio se incluye en todas las Historias del Arte y no así en las del diseño, que en ocasiones analizan muy ligeramente sus principios y repercusión”²⁵⁹

Esto sucede, como apunta Torrent en diferentes autores: uno de ellos es Renato De Fusco que no incluye -ni apenas nombra, como un estilo de diseño- al modernismo en ninguna de sus vertientes, en su, por otro lado reconocida y completa historia del diseño. Sin embargo para otros autores, ocupa un espacio fundamental, tanto por su dimensión y carácter internacional, en la Historia del Diseño, como sucede en La obra de Isabel Campí, *La idea y la materia*, en el capítulo que titula: *El Art Nouveau o el problema de la materia y el espíritu*. La modernidad vio en el los modernismos²⁶⁰, todo aquello que pretendía desterrar del arte y el diseño, lo decorativo y ornamental que desde su visión produce una obra exclusivamente formalista sin investigar apropiadamente las relaciones entre forma y función, sin embargo para la postmodernidad, constituirá un ejemplo en el que inspirarse, pues pretenderá liberarse del pesado -en su visión- vínculo con la fun-

²⁵⁸ ARGAN, G. C. *El Arte Moderno*, Ed. Akal/Arte y Estética, Madrid, 1998, pág. 189.

²⁵⁹ MARÍN, J. TORRENT, R. *Historia del Diseño Industrial*, Manuales Arte-Cátedra, Madrid, 2013, pág. 111.

²⁶⁰ Cabe aquí anotar, que en algunas publicaciones que traducen obras originales del inglés sobre este tema, arrastran el error de traducir *modernist*, por *modernista*, cuando en inglés el primer término se refiere exclusivamente a *moderno* en el sentido en que se relaciona con el *movimiento moderno* y posteriormente con el *estilo internacional*.

ción. La autora, aporta una completa visión de cuál ha sido la evolución de la apreciación por parte de la historia de este periodo:

“El *art nouveau* solo se comprende desde la ambigüedad y la contradicción y por ello, es un fenómeno aborrecido por los modernos y admirado por los posmodernos. Así, no es casual que la investigación histórica y la recuperación del patrimonio que generó se iniciara en los años sesenta, precisamente cuando se empezaron a cuestionar seriamente los dogmas del movimiento moderno. Además, tanto su denominación como su cronología, clasificación y ubicación son problemáticas y por este motivo, se trata de un objeto histórico en constante revisión.(...)Los objetos *art nouveau* tenían un carácter eminentemente decorativo que triunfaba tanto en las galerías de arte como en las tiendas, por ello, a menudo los historiadores no han sabido donde situarlos. En efecto el *art nouveau* fue un original y efímero estilo con connotaciones de moda que generó prósperos negocios, dos características que tradicionalmente levantan suspicacias entre los teóricos del Arte (con mayúscula) y de la Alta Cultura.”²⁶¹

En su completa revisión del modernismo, Campí recalca el carácter simbólico del mismo, apoyado en autores de la literatura de la época como Verlaine o Baudelaire, así como en pintores, y ve su mirada al pasado más como un eclecticismo que como un historicismo.²⁶²

El modernismo intenta llevar al límite de sus posibilidades al material y producir formas extremas que en algunos casos complican la capacidad funcional de los objetos. Se trató de un estilo internacional que caló casi en toda Europa y con ciertas variaciones en los núcleos urbanos estadounidenses. Debido a la diversidad de denominaciones y extensa implantación, se pueden definir algunas características comunes a todos ellos, que básicamente están en sus orígenes e influencias. Como apunta Campí, la compleja ubicación del modernismo en la Historia del Arte, no lo es menos en la del diseño, debido a considerarse un estilo puramente ornamental, exento de cualquier intención social o investigadora en pos de un cambio o mejora en el carácter de usabilidad o social de lo objetos y su impacto en la sociedad:

“Igualmente, genera recelo entre los historiadores, del diseño ya que si bien muchos creadores se alejaron voluntariamente del ejercicio de las artes plásticas tradicionales, su

²⁶¹ CAMPÍ, I. *La idea y la materia* vol.1, Ed. GG Diseño, 2007, pág. 123-124.

²⁶² *ibid.* 126.

acercamiento sincero al mundo de la tecnología, se proponía casi siempre como un instrumento para la práctica del virtuosismo y de una excentricidades muy mal vistas por aquellos diseñadores e historiadores que identifican la modernidad con la reforma social²⁶³

La influencia oriental, principalmente japonesa, es clara a la hora de caracterizar estilísticamente a los modernismos. Coetáneos a finales del XIX con los impresionistas y post-impresionistas se admiran al igual que estos de la pureza de la línea de los grabados japoneses que influirán tanto en la forma de los objetos como en su decoración en pintura y lacados. Por otro lado y bajo la influencia del pensamiento de Morris y sus artes y oficios miraran al gótico como referencia pura en arquitectura, que se hace evidente en la visionaria arquitectura y diseño de mobiliario de Gaudí.

La iconografía modernista, fácilmente identificable por la profusión de lo curvilíneo, la sensualidad del cuerpo femenino fundido con elementos de la naturaleza, los animales reales y fantásticos, como dragones, los insectos, etc. formarán una estética que impregnará el diseño y la arquitectura, y compartirán con el simbolismo muchos de estos referentes. Las constantes en las declinaciones nacionales del modernismo serán la inspiración en las formas de la naturaleza, fitomorfismo y zoomorfismo.

Cualquier objeto es susceptible de ser adaptado, casi colonizado o poseído por semejante profusión de formas, desde las lámparas de Tiffany a las cerámicas y cristales de Emile Gallé, las joyas diseñadas por Lalique, los carteles de Mucha, las pinturas de Klimt y su *bizantinismo*, los oníricos muebles de Carlo Bugatti, o los edificios de Antoni Gaudí, Víctor Orta o Héctor Guimard.

Volviendo a Campí, vemos como resume el final de este estilo ornamental y a que motivos achaca su extinción en el diseño el arte y la arquitectura:

“La mayoría de historiadores suelen interesarse más por el análisis pormenorizado del nacimiento de un estilo que por su muerte. Sin embargo, no es demasiado interesante constatar su defunción sin haber establecido antes sus causas. Lo cierto es que el art nouveau no murió con la Primera Guerra Mundial, puesto que hacia 1910 la mayoría de sus promotores ya habían abandonado la causa que tan

²⁶³ Ibid.

ardientemente habían defendido. Un análisis apresurado nos llevaría a afirmar que, como la mayoría de las modas que triunfan, *murió de éxito*.”²⁶⁴

A medio camino entre los modernismos europeos y el art decó surge la figura de Charles Rennie Mackintosh, que junto a sus compañeros del grupo *los cuatro de Glasgow* –las hermanas Frances y Margaret Macdonald, y Herbert MacNair– representan el novecentismo Británico. Mackintosh que se había educado estéticamente en el contexto de los *Arts & Crafts*, produjo una depuración geometrizable sobre lo que Morris y sus seguidores proponían. La obra de Mackintosh se desarrolló principalmente en la arquitectura y el diseño de mobiliario, aunque también fue un reconocido acuarelista. Defiende una intervención integral en el proyecto arquitectónico por parte del autor, y en este sentido diseña el edificio y todo su amueblamiento e interiorismo. Este concepto de intervención integral será muy común en los modernismos, y Gaudí en varios de sus proyectos barceloneses diseñará edificio y mobiliario, al igual que lo hará Hoffmann en Viena.

Mackintosh y su grupo expusieron su obra en la exposición de 1900 de la Secesión vienesa, movimiento con el que comparte estética. Los dos elementos más reconocidos dentro de la obra de este autor será dentro del campo de la arquitectura la escuela de Artes de Glasgow y en el diseño de mobiliario la silla *Ladderback*, (Fig.2.13) conocida también como silla *Hill* al ser diseñada para la vivienda del mismo nombre. El estilo de Mackintosh, a diferencia de los *Arts & Crafts*, mira hacia el futuro y no busca inspiración en el gótico ni en estilos históricos. Así lo señala Pevsner:

“Cuando aún no tenía veinticinco años, Mackintosh fue elegido para diseñar el nuevo edificio de la Glasgow Arts School, (1896-99). Ni uno solo de sus elementos está inspirado en estilos de época. La fachada posee un carácter fuertemente personal y muchos de sus aspectos nos llevan al siglo XX (...).”²⁶⁵

La silla *Hill*, claro antecedente formal de la *Salzer* de Hoffmann de 1903 y de la *Robie* de Frank Lloyd Wright de 1908, es uno de los hitos dentro de la historia del diseño que al igual que la *Red & Blue* de Rietveld, vistas desde la perspectiva contemporánea, parecen enormemente adelantadas a su tiempo. La radical geometría, la total ausencia de ornamento, la sobredimensión en forma de escalera del respaldo, parecen elementos que

²⁶⁴ CAMPÍ, I. *La idea y la materia* vol.1, Ed. Gustavo Gili Diseño, Barcelona, 2007, pág. 193.

adelantan en el tiempo a un objeto diseñado en 1902. Tan importante fue el éxito de estos diseños tan radicales entre la intelectualidad europea que ejerció enorme influencia sobre autores cuya obra estaba ya consolidada. Conran describe esta situación:

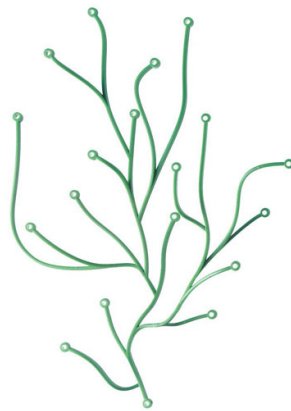
“Con los artículos de la revista como única base, en 1900 fue invitado a exponer sus diseños en la exposición Secession de Viena. Su éxito en la capital austriaca lo convirtió inesperadamente en una de las principales figuras de un grupo internacional de arquitectos y diseñadores. De esta forma con un escasísimo número de obras publicadas, alcanzó el estatus de Josef Hoffmann y Koloman Moser, que además se inspiraron en él.(...) El mobiliario de Mackintosh se caracteriza por su uso de patrones enfáticamente rectilíneos inspirados en el diseño japonés. A menudo utilizaba la madera pintada, pero aligeraba la rigidez de las formas con motivos estilizados, ligeramente inspirados en la ornamentación celta.”²⁶⁶

Como resumen en términos de estética del modernismo Británico en general y de la obra de Mackintosh en particular, diremos que es el novecentismo menos ornamentado y debido a esto será modelo para los movimientos europeos anti ornamentales. Supone un puente entre *Arts & Crafts* y las propuestas estéticas de la Deutscher Verkbund que como veremos acabará siendo el germen de la Bauhaus y el Estilo Internacional en diseño y arquitectura.

Mediando lógicamente un cierto abismo material y estético entre los hermanos Bouroullec y el espíritu que movió a los creadores modernistas, y no siendo los hermanos bretones unos formalistas puros en sentido contemporáneo, si es cierto que encontramos en su trabajo una cierta clave de continuidad que será la inspiración en la naturaleza; tanto en lo formal, como, sobre todo, en lo que tiene de estructural o funcional. Como se verá con detalle en el capítulo cuatro, es un concepto que utilizan y que la crítica de diseño ha detectado en su obra. Vinculado a la capacidad de inspiración en las formas naturales que supuso el modernismo, en la obra de los Bouroullec existen varios objetos que se adaptan a este método. La silla *Vegetal*, (Fig.2.14) de 2009 para Vitra, pretende ser un objeto nacido del suelo, y su estructura imita, en la medida que el material plástico lo permite, el funcionamiento de las ramas de las plantas. Esta obra fue proyectada en un principio como una imitación más fiel a la estructura en la que se inspira pero el largo

²⁶⁶ PEVSNER, N. *Pioneros del diseño moderno: de William Morris a Walter Gropius*, Ed. Infinito, Buenos Aires, 2000, pág. 150.

proceso de producción supuso una decantación de la misma hacia un cierto nivel de abstracción de la forma en principio pensada. Existen dibujos y prototipos que demuestran este proceso. Otros objetos que además de la forma, pretenden utilizar la capacidad modular y asociativa de las estructuras vegetales, serán *Algues* de 2004 (Fig. 2.15 y 2.16), para Vitra. que plantea a partir de un pequeño elemento modular de plástico inyectado, que el usuario configure su propio sistema bien de ocultación, bien de convivencia de varias funciones en un mismo espacio. Estos son solo dos ejemplos de la vinculación que el trabajo de los hermanos Bouroullec mantiene con las estructuras naturales que en cierto modo conecta su obra con la vocación fitomorfasta clásica del *art nouveau*.



Silla *Vegetal*, 2009, poliamida. *Algues*, (unidad modular de partición) 2004, poliamida inyectada. Cortina de *Algues*, 2004. (Disposición de varios centenares de módulos individuales interconectados) Ronan y Erwan Bouroullec para Vitra.

2.2.3 El diseño industrial: racionalización y comercio.

La Deutscher Werkbund (DWB) se funda en 1907 y pretende ser una asociación de Industriales, artistas y arquitectos, en un principio solo 12, entre los que estaban Henry van de Velde, Peter Behrens y Hermann Muthesius. con doce fábricas de Munich. Supuso una institución industrial a la vez que cultural en Alemania y representó a la vanguardia de diseño y la arquitectura. Se considera en la historia del diseño como el precursor de la Bauhaus, siendo algunos de sus fundadores docentes en la misma.

El arquitecto Hermann Muthesius estudió en Londres artes y oficios y arquitectura donde todavía resuenan los ecos estéticos de *Arts & Crafts* que desde su punto de vista se han estancado como revolución artística pero no industrial. A diferencia de Morris, sí

admitía la utilización de la máquina y de los procesos industriales. La vinculación abarcaba dos partes: una encargada de la producción del diseño (producción industrial mecánica en masa) y en la preservación de la expresión artística industrial más cercana a la labor del artesano, con piezas fabricadas esencialmente a mano.

La intención de arranque de la Deutscher Werkbund era hacer de Alemania una potencia competitiva frente a Estados Unidos y Gran Bretaña integrando las técnicas de producción industrial con los oficios y artesanías tradicionales así como las artes.

La Deutscher Werkbund pretendía que el trabajo artesano se dignificase y dotar a los objetos de una buena forma menos ornamentada –no olvidemos que la conferencia de Adolf Loos *Ornamento y Delito*²⁶⁷ es de 1909- más funcional y manteniendo la calidad y el detalle del objeto artesanal. Estos presupuestos estéticos y funcionales se aplicaban tanto a los pequeños objetos de uso doméstico como a los edificios ideados por los arquitectos. En ese sentido, –y así lo adoptará la Bauhaus-, pretende ser un movimiento o escuela integral donde lo más pequeño tiene tanta importancia en términos de diseño como lo mayor, desde el urbanismo y la arquitectura a una taza de té o un salero han de cumplir esas premisas. Su objetivo es lograr una cultura armoniosa, será el buen fin de este trabajo fruto de la unión de empresas, arquitectos y artistas. Según Torrent:

“Unos meses antes de la creación de la Werkbund, Muthesius dictó una de estas charlas (*La importancia del arte aplicado*), que se han convertido en un hito en la historia de nuestra materia. En ella ataca el eclecticismo historicista de las organizaciones productivas alemanas en este campo; el gusto de la burguesía hacia los objetos de lujo; el ornamento considerado como desperdicio de materiales y de fuerza del trabajo; y en general el formalismo tanto el viejo como el nuevo, comprendido el del Jugendstil. Al mismo tiempo afirma el valor artístico, cultural y económico del arte industrial y se dirige a los fabricantes exigiendo de ellos un empeño ético-estático en interés de la producción e incluso más, de la economía nacional.”²⁶⁸

²⁶⁷ “En *Ornamento y delito*” Loos vinculaba el exceso de decoración con la degradación de la sociedad, mientras que “forma sin ornamento” destacaba las virtudes de los diseños sencillos y racionales. Este énfasis en la purga de la ornamentación fue un concepto auspiciado por el movimiento De Stijl, mientras que el constructivismo y el futurismo celebraban la máquina y bajo la dirección de Walter Gropius, la Bauhaus se proponía unificar las artes y poner en práctica el ideario reformista del Movimiento Moderno” BHASKARAN, L. *El diseño en el tiempo* Blume, Barcelona 2007, pág. 52.

²⁶⁸ MARÍN, J. TORRENT, R. *Historia del Diseño Industrial*, , Manuales Arte-Cátedra, Madrid, 2013, pág. 145.

La *Werkbund* supone como intención el fin de la ornamentación a favor de elementos más abstractos y geométricos. El contexto estético en que se desarrollan los planteamientos de la *Deutscher* es el de los modernismos europeos, y como lema de este periodo y escuela de ideas serviría: una nueva expresión artística en la era de la industrialización y la máquina. Tres bases del concepto de estética del la *Deutscher Werkbund* serán:

- La separación de la calidad de los objetos respecto a su estética -éstas estaban vinculadas en periodos anteriores.
- El formato de la norma DIN como garantía de la calidad en los procesos de producción industrial.
- Frente al estilo ornamental, la imposición de la geometría y la forma abstracta. No es el primer *menos es más* de la historia del diseño.
- Lejos de ser democratizante -como si lo será la *Bauhaus*- la *Werkbund* plantea objetos de mucha calidad, que lógicamente tendrán un precio elevado.

La necesidad militar sobre todo a partir de 1914 convierte en una virtud lo que antes se entendían como restricciones, pues las circunstancias hacen que la producción se normalice. En periodos posteriores en la historia del diseño y la arquitectura, veremos como también las circunstancias históricas pre o posbélicas agudizan el ingenio de los diseñadores, y reutilizan materiales prefabricados o excedentes, así como tecnologías de guerra para replantear materialmente los nuevos productos. Jean Prouvé en Francia o Charles y Ray Eames en Estados Unidos, ambos en los cincuenta como veremos, serán muy buenos ejemplos de ello.

La existencia de la *Werkbund* llegó hasta 1914, deteniendo su actividad hasta 1918. Se volvió a restablecer como institución después de la segunda guerra mundial en 1950.

Otros arquitectos de la D.W. serán a Heinrich Tessenow y el belga Henry van de Velde. Con el tiempo se evidenciaron la diferencias entre el sector más individualista, encabezado por van de Velde, y el sector más funcionalista, encabezado por Muthesius. Confrontando las aspiraciones de la *Deutscher Werkbund* con las posiciones nostálgicas y de mirada al pasado de Morris y sus *Arts & Crafts*, el propio van de Velde dirá:

“Para escapar del presente y de la fealdad actual, Ruskin y Morris dirigieron la mirada de la gente hacia la belleza de las cosas viejas. Sin embargo limitaron con esa actitud la apli-

cación práctica de sus propias propuestas y la influencia de sus creaciones (...) Semper proclamó el principio que hoy reconocemos en todas las expresiones de la vida moderna; el principio fundamental de la necesidad ineludible que subyace a todo tipo de construcción, todas las formas, todos los objetos; el principio fundamental de un enfoque moderno: ¡que no haya nada que sea distinto de lo que realmente deba ser! ¡que aparezca sólo en la forma en la que tiene que aparecer! (...) El objeto totalmente funcional, basado en los principios de una construcción racional y lógica, cumple la primera condición de la belleza. Henry van de Velde”, *Der neue Stil*, 1906 ²⁶⁹

Uno de los miembros de la *Deutscher Werkbund*, Walter Gropius fundaría la *Bauhaus* en Weimar en 1919 reconduciendo las artes hacia la arquitectura.

Peter Behrens fue una figura crucial en la *Deutscher Werkbund* pues se convirtió en el primer consultor de diseño de la historia, y se le confiaba como tal el proyecto integral, desde la parte arquitectónica, a los productos industriales, así como la parte gráfica - logotipos y marcas- Un ejemplo claro de esta confianza en Behrens, es su colaboración en el proyecto integral de AEG (Allgemeine Elektrizitäts-Gesellschaft). En 1907 Peter Behrens -director de la Escuela de Artes y Oficios de Düsseldorf- es nombrado consejero artístico de la AEG. De este encargo y puesto surge una nueva idea: la de la identidad corporativa, para cuyo desarrollo era necesario un nuevo tipo de empleador/cliente, el industrial visionario involucrado en todos los aspectos producidos por su industria, y también de proyectista, el *consultor de diseño* Behrens proclamaba con esto la unión del arte y de la industria.

Behrens estableció por primera vez el concepto de *identidad corporativa*. El diseño del producto era sólo el comienzo. Behrens incorporaría su enfoque de diseño en toda la cultura corporativa de AEG. Fue la primera persona en crear logotipos, material de publicidad y publicaciones de la compañía con un diseño coherente y unificado.

La obra de la *Werkbund* se vio reflejada en todo aquello concebible como objeto de producción industrial; aviones, barcos, locomotoras etc. así como por supuesto arquitectura y obra de ingeniería civil. Fue por otro lado una de las primeras marcas corporaciones

²⁶⁹ VAN DE VELDE H. *Der neue Stil*, 1906, http://museobelartescoruna.xunta.gal/_documentos/exposiciones_documentos/cuaderno_Werkbund_198.pdf (última consulta: 30 de septiembre de 2016).

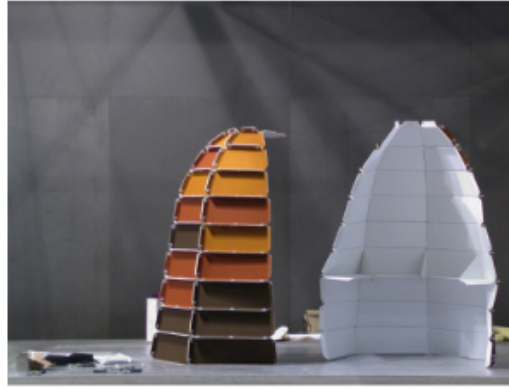
que se anunciaba en prensa y que utilizó efectivamente la difusión publicitaria. Su extensión a Suiza se llamó la *Swiss Werkbund*, con sede en Lausana.

La estética, así como la funcionalidad y el cuidado de la producción y los materiales será uno de los ejes fundamentales de la idea de diseño en la *Deutscher Werkbund*, y como apunta Renato del Fusco, ni mucho menos será un problema menor:

“Peter Behrens (...) recuerda una declaración de Paul Jordan, dirigente de AEG: -No crean que un ingeniero cuando compra un motor se pone a desmontarlo para controlar sus partes. El técnico también compra en función de la impresión que recibe. Un motor ha de ser bello como un regalo de cumpleaños”²⁷⁰

La mayor contribución de la *Werkbund* a la historia del diseño, fue la profesionalización de la figura de diseñador como consultor para la industria. La producción industrial se vincula al objeto diseñado desde entonces y se supera definitivamente la tradicional vinculación de la producción de objetos a las artesanía y manufacturas. Esta nueva relación produce la posibilidad de afrontar nuevas tipologías de objetos a diseñar como serán los electrodomésticos de AEG que en esta época se popularizan y comienzan a colonizar el entorno doméstico. Esta capacidad para crear objetos arquetipo se ha dado en algunas ocasiones en la historia del diseño, habitualmente aprovechando avances técnicos que demandan nuevas tipologías en el diseño. Cuando se habla de la *Werkbund*, el hito u objeto símbolo de este periodo son los ventiladores y las teteras (Fig.2.17) de Peter Behrens, que cristalizan toda una nueva filosofía y estética en el diseño. Como veremos, existe en el trabajo de Ronan y Erwan Bouroullec una cierta vocación a intentar diseñar, más que objetos, nuevas tipologías, y si esto no es siempre posible, al menos dotar al objeto de la suficiente versatilidad para que el usuario descubra o disponga nuevos usos propios. Podríamos tomar varios ejemplos de su producción en los que esta característica está presente; el proyecto *Rocks* (Fig.2.18) de 2006 para Vitra, sería uno de ellos. Literalmente en este caso se inventa una categoría de objeto, un híbrido entre muro, biombo, escultura, que es lo suficientemente rígido para crear una suerte de parapeto, pero que por otro lado aporta la calidez táctil y visual del textil. Será el usuario el que cierre la función de este *objeto enigma* y efectivamente conforme su estructura definitiva.

²⁷⁰ DE FUSCO, R. *El placer del arte* Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2004, pág. 160.



Tetera Eléctrica, Peter Behrens, 1909, AEG. *Rocks*, Ronan y Erwan Bouroullec, 2006. Sistema de partición, cartón y textil con clips plásticos. Varias dimensiones. Edición limitada de 12 piezas, Vitra.

2.2.3 La forma y el volumen: La forma sigue a la moda.

Como señalamos en la introducción de la presente tesis, los movimientos estéticos y estilísticos de la historia del diseño que estudiamos en relación al trabajo de Ronan y Erwan Bouroullec, no serán compartimentos estanco, en los que tras el fin de uno comienza el siguiente. Lo habitual será que en algunos casos sí se produzca una acción reacción contra una tendencia imperante, pero será más habitual la convivencia en un mismo periodo de diferentes propuestas, en algunos casos con orígenes comunes. Hablaremos de variantes de una misma idea que en su recorrido se han ido alejando estéticamente de sus coetáneos. Esto es especialmente patente como vemos en la década de 1920.

Podemos estudiar en paralelo, el inicio del movimiento moderno y el racionalismo en diseño y en arquitectura en la Bauhaus, el final de los modernismos, la racionalización del trabajo artesano en la Wiener Werkstätte, la radicalidad de las propuestas estéticas de *De Stijl* en Los Países Bajos, y la revolución estética vinculada a la social que supone el Constructivismo Ruso a partir de 1917.

En este periodo, irrumpe también la obra de Le Corbusier, como uno de los padres del movimiento moderno y que casi siempre trabajó desde la individualidad y alejado de grupos o escuelas. En este contexto aparece el llamado *Art Déco*, si bien esta denominación se le da mucho más tarde en la exposición *Les Années 25* de 1966 del Museo de Artes

decorativas de París.²⁷¹ Su origen está en un grupo de artistas que se autodenominan *los modernos* -Exposición Internacional de Artes Decorativas e Industriales Modernas en 1925- y que básicamente arrastran la tradición del Art Nouveau, entre ellos Hector Guimard, -conocido entre otras obras por las célebres bocas de metro fitomorfitas de la ciudad de París de la primera década del siglo XX-. Producen una simplificación del elemento decorativo u ornamental y renuevan su estética hacia la rotundidad del volumen y la geometría y los planos del objeto. En este sentido es una tendencia estética que convive y es influenciada por el cubismo y su tratamiento y descomposición de los planos de las figuras. Las referencias serán distintas a las de los modernismos europeos, y tornará su mirada en busca de inspiración formal hacia Egipto, el arte precolombino, africano y oceánico, referencias en las que coinciden con sus contemporáneos los pintores cubistas.

Formalmente se caracterizará por volúmenes rotundos, facetación de las superficies, inserción de piedras y minerales semipreciosos -jade, ónix, etc.- maderas y pieles exóticas, incrustaciones de marfil, los reflejos metálicos y superficies pulidas. Se desarrolla en el ámbito de procedimientos artesanales de alta calidad -habitualmente en piezas únicas- así como con un extremo cuidado y selección de las materias primas.

Por otro lado su contexto sociocultural será la postguerra de la primera gran guerra mundial, en el periodo que se ha dado en llamar *Belle Époque*,²⁷² de la que tenemos habitualmente la imagen de sociedad hedonista y despreocupada.

“La vida colectiva se había modificado. En las grandes ciudades, adquirió un carácter impersonal y anónimo, donde la ascendencia de las familias y personalidades notables se circunscribía cada vez más a sus propios círculos y ámbitos clubs, salones, hipódromos, opera, casinos, parques o avenidas distinguidas de la ciudad, lugares de veraneo y donde

²⁷¹ En el Museo de Artes decorativas de París se producirá en el verano de 2013 la mayor retrospectiva hasta el momento del trabajo de los Bouroullec, *Momentané*.

²⁷² Se denominó *Belle Époque* al período que abarca desde fines del siglo XIX hasta la Primera Guerra Mundial (1914), caracterizado por un transitorio bienestar económico, una gran euforia y optimismo, en las clases altas y medias de los países industrializados de Europa y algo en los EE.UU. Esto fue producto de los avances tecnológicos y científicos de la época. El crecimiento de las ciudades fue cambiando los hábitos de la gente, abarcando todas las clases sociales. El descanso dominical, la reducción de la jornada laboral y la posterior incorporación del Sábado Inglés (media jornada), crearon un tiempo libre difícil de ocupar.

la influencia de la vida religiosa y de las iglesias se desvanecía. La prensa conformaría de forma creciente la conciencia de las masas urbanas. La presencia de éstas en las calles y lugares públicos, y la aparición de nuevas formas de cultura colectiva (el music hall, la prensa popular y sensacionalista, el cine, los espectáculos deportivos), testimoniaban el cambio.”²⁷³

Cierto es que será un decenio de entreguerras que vivirá las tensiones políticas y sociales que preceden a la Segunda Guerra Mundial. Socialmente corresponde con un periodo de liberación de la mujer que tiende a la androginia y a liberarse en términos de moda de la tradición estética anterior. Brillará con especial protagonismo la figura de Coco Chanel cuyo trabajo en el diseño de moda recogerá todo este nuevo sentir y pensar de la mujer moderna. Torrent define el contexto del *Art Déco* como una “materialización del espíritu de su tiempo” y respecto al carácter elitista de este estilo, dirá:

“Si los muebles y las joyas Déco no son asequibles para todos –es un estilo caro, por el fuerte componente de la artesanía y los lujosos materiales empleados-, sí que muchos pueden participar de las propuestas vitales que se generaron a la par. Las mujeres podían cortarse el pelo a lo *garçon* y vestir los trajes de talle bajo, podían hacer deporte, asistir a un espectáculo o fumar un cigarrillo sin que ello supusiera una seria vulneración de las costumbres.”²⁷⁴

El *Art Déco*, tendrá una amplia implantación en el gusto norteamericano en los años treinta y será la base estética en la que se produzca la revolución que supone el Styling después del crack del 29, que retomará los amplios volúmenes geometrizarantes del *Art Déco* a los que añade el concepto de aerodinámica de las formas modernas que para ellos remiten hacia el optimismo de un futuro mejor.

Algunos diseñadores *Art Déco* recibieron críticas en los medios por los elevados precios de sus diseños que incluían piedras semipreciosas, maderas exóticas, pieles, en el contexto socioeconómico de la gran depresión. Lejos de defenderse, proclaman que producen objetos de lujo y que por lo tanto, es lo normal que no estén al alcance de toda la población. El francés Jacques Émile Ruhlmann (1879-1933) –uno de los más importantes di-

²⁷³ <http://mihistoriauniversal.com/edad-contemporanea/belle-epoque/> (última consulta: 20 de octubre de 2016).

²⁷⁴ MARÍN, J. TORRENT, R, *Historia del Diseño Industrial*, , Manuales Arte-Cátedra, Madrid, 2013, pág. 226.

señadores e interioristas del periodo, en 1930 realiza la siguiente argumentación para la revista *Illustration*:

“Fue un gran error tener en cuenta a la clase media a la hora de definir una vía de trabajo o de lanzar una moda o un gusto concreto. En ninguna época las nuevas creaciones se dirigieron a las clases medias. Siempre fueron las élites las que proporcionaron a los artistas el tiempo y el dinero necesarios para dedicarse a las investigaciones laboriosas que desembocan en una ejecución perfecta. Estoy convencido que hay que volver a esta sana fórmula”²⁷⁵

A partir de mediados de los veinte, se produce una cierta popularización del estilo y esto implica un abaratamiento de los precios y por lo tanto un descenso en la calidad de los procesos de fabricación como en las materias primas. Se alcanza una mayor cantidad de público, que no ha de ser ya lógicamente de clase alta. Ciertos materiales son sustituidos por otros de aspecto similar pero más económicos. Aparecen en este periodo la baquelita, las chapas y resinas fenólicas, y los materiales nobles metálicos son sustituidos por chapas de cromo y aluminio. Se realizan las piezas en producción en serie y por procesos industriales y se da un cierto *Kistch* que realiza copia de las piezas más caras en materiales muy inferiores.

La irlandesa Eileen Gray, diseñadora industrial, interiorista, arquitecta y especialista en las técnicas de lacado japonés, es la gran figura de este periodo. Si bien pasa por una etapa a principios de la década de ortodoxia respecto a la corriente estética del *Art Déco*, sus objetos y mobiliario –especialmente hacia finales de los veinte- constituyen un puente estilístico entre el *Déco* más ortodoxo de la primera época y la transición de éste hacia una simplificación de las formas y los materiales vinculado ya al *movimiento moderno*. Una huida del lujo y la exclusividad que se verá reflejada tanto en su trabajo como en el de Le Corbusier, quien fuera su pareja durante un tiempo. Algunos de sus diseños se han convertido en iconos de la disciplina como la butaca *Bibendum*, (Fig.2.19) de 1929, o la *mesa auxiliar E1027* (Fig.2.20) de 1927. En Eileen Gray, como en las grandes figuras de la Bauhaus, se produce como principal característica, una nueva mirada sobre materiales que en principio no conforman el mobiliario del hogar, sino en primera instancia de la oficina, como el tubo de acero inoxidable, que usará Marcel Breuer en la Bauhaus

²⁷⁵ *Illustración*, Agosto, París, 1930, pág.14.

para el *sillón Wasilly* o Mart Stam y el propio Mies Van der Rohe para las primeras sillas en *Cantilever*, el cristal, las superficies lisas y cromadas y los procesos de lacados orientales, pero lejos ya del espíritu decorativo que encarna el primer *Art Déco*. Sobre este periodo del *Déco* y en concreto sobre la diseñadora irlandesa, es oportuna la visión de Terence Conran respecto de la capacidad de Eileen Gray de saber despojar a las formas de la Bauhaus y del incipiente *estilo internacional* de la ideología o intelectualidad que lo conforma:

“Su gran logro fue ver en la arquitectura de Gropius y Le Corbusier un nuevo estilo para el siglo XX, un estilo que el entusiasmo revolucionario de sus protagonistas había disfrazado de estilo funcional. En 1924 empezó a sentirse atraída por la arquitectura. A mediados de la década de 1920 diseñó una casa llamada E-1027 (...) A pesar del estilo chic y la carencia de fervor revolucionario de Gray, en el momento de su construcción, la casa fue una manifestación tan agresivamente moderna de la nueva arquitectura como lo había sido todo lo que construyó Gerrit Rietveld en Holanda o Le Corbusier en Francia. Le Corbusier salió de esta casa para nadar, pero nunca regresó: murió de un ataque al corazón (1965).”²⁷⁶

En algunas obras sobre Historia del diseño,²⁷⁷ se nombra a esta fase del *Art Déco* y en concreto a la obra de Gray o en Estados Unidos a la de Donald Deskey como *Moderne*, para diferenciarlo de la primera etapa, menos contenida en lo que a formas y materiales se refiere.

Se observa así que el *Art Déco*, en líneas generales en cuanto a estética y función se refiere supone una simplificación o depuración de las formas exuberantes inspiradas en la naturaleza de los modernismos europeos, y una transición hacia el *movimiento moderno* y hacia posturas más radicales dentro del racionalismo. Tendrá una enorme influencia -junto con los modernismos- a finales de los años setenta y principios de los ochenta cuando desde la posmodernidad sean erigidos como modelos estéticos en los que reflejarse, ensalzando lo que de ornamental y poco pretencioso intelectualmente tienen.

²⁷⁶ CONRAN, T. BAYLEY, S. *Design: la inteligencia hecha materia*, Ed. Blume, Barcelona, 2007, pág. 159.

²⁷⁷ BHASKARAN, L. *El diseño en el tiempo*, Ed. Blume, Barcelona 2007.

La facetación de las formas, la exuberancia de los volúmenes y las formas, junto con la mirada a Japón y la militancia en un cierto orientalismo, serán características propias del *Art Déco*, que convivió con otras tendencias menos decorativas en la segunda y tercera década del siglo XX. La *Mocca Express* de Bialetti (Fig.2.21) de 1933, será un ejemplo de un objeto icónico de la historia del diseño por su funcionalidad y por su rotundidad de formas y la geometría. Sobre la influencia oriental en el trabajo de los Bouroullec podemos encontrar diversos ejemplos, tanto en técnicas artesanales empleadas como en formas que recuerden el diseño y la artesanía japonesa. Existe un objeto en su producción que reúne ambas influencias, se trata del *Honda vase*, (Fig.2.22) de 2001 para la Galería Kreo de París, un objeto con un aire ciertamente *Déco* y *japonista*, que propone una estética de influencia oriental, y una técnica contemporánea que simula al lacado tradicional. Remite como lo hacía el *Déco*, a un cierto lujo o exclusividad en su uso y contemplación. Un objeto, que plantea una suerte de hornacina de contemplación y que como algunos otros objetos del estudio Bouroullec, señala un contexto meditativo respecto a las funciones que nos proponen. Esta pieza fue bautizada por el tipo de pintura con la que se laca que proviene de la marca japonesa.



Moka Express, Alfonso Bialetti, 1933. un epítome del *Déco* facetado en rotundos volúmenes; un hito del diseño que ha llegado hasta nuestros días sin ninguna variación destacable en su diseño. *Honda vase*, 2001, (frente y espalda) Galería Kreo, París. Edición de 8 ejemplares firmados y numerados. Fibra de vidrio lacada con pintura de carrocería de Honda.

2.2.4 Arte, diseño e ideología.

En el contexto ideológico, político y social de finales de la segunda década del siglo XX surge el *constructivismo* ruso como corriente estética al servicio de los ideales de la revolución soviética de octubre de 1917. La estética que promueven tiene ciertas coincidencias con vanguardias contemporáneas de su tiempo como serán el *Cubismo*, el *Suprematismo*, el *Futurismo* o la propia estética de la Bauhaus en algunos aspectos, serán, especialmente en el diseño gráfico, con Rodchenko y Popova a la cabeza, un referente clásico en cuanto a su utilización del arte y el diseño como herramienta de propaganda. La producción industrial será el elemento principal que guíe el espíritu del movimiento constructivista y algunos de sus miembros vieron mayor posibilidad en el cambio social a través del diseño más que a través de las artes plásticas.²⁷⁸

En la obra del periodo constructivista en Rusia, primará la función –incluso en la obra artística- y promoverá el cambio de la sociedad a través de la arquitectura y el diseño. La obra de diseño se vincula a la producción industrial y desarrolla mayor influencia en las artes gráficas: tipografía, impresión como vehículo de propaganda, más que en el diseño de producto. Estilísticamente es reconocible por la utilización de textos en diagonal y una geometría general muy acuciada, y una ausencia de lo ornamental. La obra de Popova y Rodchenko fue la que mayor influencia ejerció, solo superada por Lissitzky y Malévich, que condicionaron lo que sería en Holanda poco después *De Stijl*.

“Desnudemos a la naturaleza de todas sus formas y sólo quedará el estilo”
Theo Van Doesburg

Theo Van Doesburg y Piet Mondrian, habían fundado en Holanda en 1917 –casi al mismo tiempo en el que se produce la Revolución Rusa- la revista *De Stijl* -se publicó desde 1917 a 1931 y dará nombre a este movimiento estético artístico, de diseño y arquitectura- que afectará a todas las ramas de ambas especialidades en una búsqueda de la máxima pureza y simplicidad. La vertiente puramente artística de este movimiento es conocida como *neoplasticismo*. En el primer número de la revista. Mondrian publica el

²⁷⁸ “...muchos de sus participantes pensaban que pintura y escultura carecían de un fin social, y que por lo tanto deberían ser relegadas a favor de la arquitectura y el diseño, facetas en donde se descubría la mejor salida posible para la creación, ya que en ellas se podían combinar las dimensiones funcionales y estéticas”
MARÍN, J. TORRENT, R. *Historia del Diseño Industrial*, Manuales Arte-Cátedra, Madrid, 2013, pág. 174.

manifiesto *El nuevo modo de concebir la forma en la pintura*²⁷⁹ en 1917 donde establece las bases de lo que será una nueva estética. Este nuevo arte no pretendía ser reproductivo ni ilustrativo, tal como la había sido el arte tradicional, sino que pretenderá ser comprensible a partir de sí mismo, sin referencias al mundo de los objetos ni a la reproducción figurativa. El artista neoplasticista –el diseñador también lo hará- seguirá el estricto credo plástico/científico que Mondrian establece:

“Mondrian, aproximándose a Malévich, va a concebir el arte como expresión de valores metafísicos. La historia o el individuo dejaban de contar en unas construcciones tendentes a eliminar los momentos subjetivos en la elaboración de las obras, que deben ser preformadas en la mente antes de su ejecución, sin recibir nada de la naturaleza ni incluir en ella aspecto alguno de sensualidad.”²⁸⁰

Desde esta fecha hasta 1931 *De Stijl* combinó elementos del constructivismo y el suprematismo, conviviendo en el tiempo con la Bauhaus, coincidiendo con ésta más en su estética que en sus presupuestos ideológicos y con otros grupos de quienes también se nutrió para lograr un lenguaje específico. Junto a Mondrian, las principales figuras del movimiento serán Theo van Doesburg y de su escisión del grupo en 1925, a raíz de la discusión con Mondrian al introducir elementos diagonales, surgirá el *elementalismo* de Pieter Oud y Gerrit Thomas Rietveld siendo este último el que desarrolla un amplia producción dentro del diseño de mobiliario y en la arquitectura.

De Stijl como movimiento estético defiende el uso de formas planas, rectas y simples, la línea y el ángulo recto, colores puros y saturados, obedeciendo todo el programa a una simplificación radical de las formas. La esencia del *Stijl* puede describirse a través de su

²⁷⁹ “Este periódico se plantea como objetivo contribuir al desarrollo de un nuevo sentido estético. Quiere hacer al nombre moderno sensible a todo lo que hay de nuevo en las artes plásticas. A la confusión arcaica -al “barroco moderno”- quiere oponer los principios lógicos de un estilo que va madurando y que se basa en la observación de las relaciones entre las tendencias actuales y los medios de expresión. Quiere reunir y coordinar las tendencias actuales de la nueva plástica, las cuales, si bien son fundamentalmente semejantes entre si, se han desarrollado independientemente la una de la otra.”, Theo Van Doesburg & Piet Mondrian & Bart van der Leek, J.J.P. Oud. *Manifiesto De Stijl*, 1917.

²⁸⁰ MARÍN, J. TORRENT, R. *Historia del Diseño Industrial*, Manuales Arte-Cátedra, Madrid, 2013, pág. 183.

intención universalista, el nuevo arte era necesariamente abstracto, expresaba la belleza pura²⁸¹, y por ello debía utilizarse exclusivamente formas puras.

En la segunda etapa del movimiento, 1921 hasta 1925 Van Doesburg plantea un ideario respecto a la arquitectura y define de una manera clara cuales serán los objetivos y límites del nuevo estilo.

Respecto a la forma se eliminan los modelos anteriores y las formas preconcebidas, todo será creado de cero en un contexto nuevo, y la arquitectura maneja elementos básicos como el plano, la masa, el espacio y la luz, y procura evitar el derroche. La funcionalidad será el primer objetivo del proyecto arquitectónico. Así mismo, rechaza el concepto de monumentalidad, y pretende romper los conceptos de interior y exterior. El tiempo se convierte en un elemento plástico junto al espacio. El ritmo de la nueva arquitectura nace de la alteración del concepto de repetición y simetría, y el color –la pintura- estará integrada orgánicamente en el propio proyecto. Como vemos el color pierde su carácter decorativo u ornamental, y el edificio será entendido como la suma de todas sus partes: antidecorativa en su color, económica y funcional, antimonumental y dinámica.



-Silla *Red & Blue*, Gerrit Rietveld, 1918. -Silla *Zig-Zag*, Gerrit Rietveld, 1934.

²⁸¹ “El artista verdaderamente moderno, es decir consciente, tiene una doble tarea. En primer lugar, debe crear la obra de arte puramente plástica; en segundo lugar, debe encaminar al público la comprensión de una estética del arte plástico puro. Por ello, una revista de estas características es indispensable, tanto más cuando la crítica oficial no ha sabido suscitar una sensibilidad estética abierta a la revelación del arte abstracto”. Theo Van Doesburg & Piet Mondrian & Bart van der Leek, J.J.P. Oud. *Manifiesto De Stijl*, 1917.

La tercera gran figura de *De Stijl*, y el más vinculado al diseño, fue Gerrit Thomas Rietveld, arquitecto y diseñador holandés fundador del movimiento junto a Mondrian y a Van Doesburg. Desde 1919 pertenecía al movimiento, y el trabajo de Rietveld es el más representativo del periodo como diseñador de mobiliario y luminarias. También en la arquitectura, principalmente en la casa Schroeder en Utrecht en 1924, de paredes móviles, y para la que diseñó también parte del mobiliario y que supone una suerte de manifiesto estético habitable. Supone llevar la radicalidad estética de *De Stijl* en cuanto a color y forma a las tres dimensiones en objetos de uso.

Era hijo de ebanista y conocía el oficio de la carpintería y el trabajo con la madera y desde 1918 tuvo su propia marca y fábrica de muebles en Utrecht. El diseño de los muebles de Rietveld trata de aprovechar el material de la madera en secciones geométricas simples, tableros y listones, repitiendo las dimensiones de éstos en la medida de lo posible con la intención de simplificar el proceso constructivo, optimizar el material al máximo, aunque también experimentó con tubo de acero inoxidable curvado al mismo tiempo en que lo hicieron Breuer y Stam en la Bauhaus. Desde su propia tienda y taller distribuyó un gran número de diseños de mobiliario, que se caracterizaron por la utilización de materiales sencillos, formas geométricas básicas, y en algunos casos por el uso del color en los mismos términos en los que en pintura lo hiciera Mondrian en el *neoplasticismo*.

Uno de los objetos diseñados por Rietveld²⁸² en estos años se ha convertido en un icono del diseño y en paradigma de objeto radical que sigue los dictados de una estética concreta, por su uso del color, la geometría y los materiales. La silla *Roja y Azul*, (Fig.2.23) es probablemente uno de los objetos más representados cuando se habla de diseño y se quiere ilustrar con un objeto *de diseño*. Como vimos en el capítulo introducción, es uno de los objetos elegidos por Löbach para ejemplificar sus tres tipos de función en el diseño-²⁸³. Construida en su primer prototipo en 1918 y sin color, primero en madera cruda y más tarde en blanco, y comercializada desde 1923, cuando se introduce el color, resu-

²⁸² “Rietveld tenía solo 29 años cuando creó esta pieza fundamental y comenzó su búsqueda de un sistema para traducir el sistema bidimensional del *neoplasticismo*” ALDERSON, S. en VV.AA. *The Design Book*, Ed. Phaidon, Londres, 2013. Pág. 50

²⁸³ LÖBACH, B. *Diseño industrial: Bases para la configuración de los productos industriales*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1981, pág. 67.

me a manera de manifiesto un periodo y una estética. Negro en el elemento sustentador de listones, azul para plano del asiento, rojo para el plano respaldo, y todos los cortes de la estructura de base en amarillo. No es una silla especialmente confortable y aunque debido a su estudio ergonómico y de posición de ángulos/planos, lo es más de lo que comúnmente se piensa, y lo que Rietveld intentó en este diseño en concreto fue llevar esta nueva estética a un objeto cotidiano y demostrar que esto era posible a través de una nueva concepción del espacio.

Otros ejemplos de mobiliario de Rietveld serán la silla *Berlín* y la *Steltman*, la serie *Crate* –de carácter más escultórico y radical- y la *Zig-zag* (Fig.2.24) de 1934 que también se ha convertido en un elemento icónico de la historia del diseño, con una arriesgada construcción en forma de zeta, hoy en día todavía en producción al igual que la *Roja y Azul*, por la editora italiana Cassina. Una muestra de lo básico -en cuanto a estructura y proceso de fabricación- que fueron casi todos los diseños de Rietveld, es que se publicó en 1986. -posteriormente ampliado y reeditado en 2011- un libro con todos los planos de los muebles del autor para ser construidos fácilmente de manera artesanal²⁸⁴ que en el caso de la mayoría de los objetos de diseño de otros periodos no sería posible. Rietveld abandona *De Stijl* en 1928, dedicándose desde entonces casi en exclusiva a su labor como arquitecto.

Cabe recordar aquí, la visión crítica no exenta de ironía que aporta Robert Hughes sobre el diseño de mobiliario de las vanguardias utópicas, en la que se refiere tanto a *De Stijl* como a Bauhaus, enfatizando que la pretensión de ambas será que el cuerpo se adapte a sus diseños y no al contrario:

“Los estilos de los muebles cambian, pero el cuerpo humano no, y muchos de aquellos nuevos muebles parecían empeñados en que debería cambiar. Estos objetos de tubos metálicos, o de madera y cuero, eran demasiado polémicos para ser cómodos: la máquina concebida para vivir en ella tenía que estar provista de argumentos para querer sentarse en ella. De hecho, el resultado fue una especie de mueble eclesiástico, diseñado para mortificar la carne de los devotos en el santuario de la forma absoluta. «Il faut souffrir pour être belle.»²⁸⁵

²⁸⁴ Rietveld *meubles om zelf te maken*, Ed. Thoth, Bussum, 2011.

²⁸⁵ HUGHES, R. *El impacto de lo nuevo*, Ed. Galaxia Gutenberg, Barcelona, 2000, pág. 200.

Como podemos comprobar ironiza sobre el férreo programa formal de los muebles de Bauhaus sobre la idea de que *para presumir hay que sufrir*. El comentario anterior se refiere específicamente a la silla *Wassily* de Breuer pero encuentra su antecedente en la *Red & Blue* de Rietveld sobre la que tiene una visión igualmente crítica:

“Pero ya antes el cuerpo había recibido el peor suplicio de la mano de un diseñador holandés llamado Gerrit Rietveld (...) es considerada un clásico en su género, y con mucha razón. Su incomodidad funcional trasciende tanto que el único trasero adecuado para usarla tendría que ser un sólido perfectamente hendido. No es un mueble, sino una escultura: el desarrollo tridimensional de una composición bidimensional, inspirada en la cuadrícula y los colores primarios que configuraban los cuadros de Van Doesburg y de Mondrian.”²⁸⁶

Como se ha visto, geometría y radicalidad de forma y color a la hora de seguir un programa ideológico y estético serán las claves para intentar reconocer un objeto producido en el ámbito de *De Stijl*. Una de las características en la que muchos críticos han coincidido al definir el trabajo de Ronan y Erwan Bouroullec es precisamente la contraria; la discreción en sus formas y colores. Rara vez utilizan colores puros y muy pocas ocasiones el negro al cien por cien.

Tal vez de las vanguardias que aúnan arte, diseño y arquitectura, *De Stijl* haya sido la más radical, en el sentido de trazar un férreo programa estético -cromático y formal- y cumplirlo aun a costa de la usabilidad del producto. En ese sentido podríamos hablar de *ideología estética*, -*abstracción misional* como lo define Hughes en tono crítico- que como hemos visto sentó las bases de lo que habría de ser el concepto de diseño en la Bauhaus, que en cierto modo, dulcificará esos dogmas. La vinculación de este movimiento con nuestros autores se torna casi imposible, pues si por algo se caracterizan Ronan y Erwan Bouroullec es por no creer a ultranza en los métodos de diseño ni en la rigidez de los sistemas preconcebidos. Su manera de diseñar como veremos es mucho más flexible e intuitiva. Sí existe en ellos una conciencia social en el sentido de creer en el diseño como motor de cambio hacia un mundo mejor, pero su actitud es mucho menos radical que la escuela holandesa lo fue en sus premisas estéticas. De hecho, como veremos en el capítulo cuatro, la actitud de Ronan, es de aplicación de una cierta duda metódica, que lejos de ser desconfianza, es precaución:

²⁸⁶ Ibid.

“No sabría definir, en serio. Yo particularmente soy de lo más inseguro, e intento convencerme cada día de que en el fondo no soy tan malo(...)Aún así, no podría definir nuestra filosofía ni creo que me gustase aunque pudiera. No me gustan las etiquetas, estar atrapado en el perímetro de una cierta filosofía. Siento que soy alguien que duda demasiado y sobre todas las cosas, sobre mí lo primero, no podría ser de otra manera.”²⁸⁷

2.2.5 Diseñar el futuro: pedagogía y vanguardia.

El elemento natural continuador de la herencia de la nueva cultura de diseño implantada por la Deutscher Werkbund en Alemania y por De Stijl en Holanda, fue la Bauhaus ya que como vimos incluso alguno de sus principales actores como Behrens serán fundadores de esta nueva escuela que se caracterizará por la radicalización de sus propuestas y el carácter político de su filosofía pedagógica. En su creación confluyen el contexto político, social, artístico y educativo de comienzos del siglo XX y las vanguardias artísticas. Y como otros movimientos vanguardistas, la Bauhaus no fue ajena a los procesos sociales y políticos, siendo siempre cercana a un compromiso con la izquierda y adquiriendo gradualmente una reputación subversiva. La escuela, más allá de planteamientos estéticos, aglutinaba un ideal que desde el principio pareció ser algo más que un centro de enseñanza. Así lo resalta Conran recordando las palabras de Mies:

“El tercer director de la escuela de arte más prestigiosa de todos los tiempos, el arquitecto Mies van der Rohe dijo: “La Bauhaus no era una escuela, era una idea”.”²⁸⁸

La escuela realmente se fue forjando bajo la pretensión de crear un mundo nuevo en términos de estética, de producción y de pedagogía. Formando a aquellos que el día de mañana darán forma a las cosas, formaremos un mundo nuevo, parece ser la idea que subyace en Bauhaus.

A pesar de no contar con un departamento de arquitectura en sus primeros años -siendo su fundador un arquitecto-, etimológicamente el nombre Bauhaus deriva de la unión de las palabras en alemán Bau, *construcción*, y Haus, *casa*. William Morris y el movimiento Arts & Crafts influyeron en la filosofía pedagógica desde sus inicios, y era fundamental la experimentación y la colaboración entre profesores y alumnos en los proyectos de di-

²⁸⁷ Erwan Bouroullec, Anexo 1, Entrevista realizada por el autor a Ronan y Erwan Bouroullec en su estudio de París, Junio de 2016, pág. 20.

²⁸⁸ CONRAN, T. BAYLEY, S. *Design: la inteligencia hecha materia*, Ed. Blume, Barcelona, 2007, pág. 86.

seño. En la filosofía de arranque de la escuela, se vio como un error, y como origen de los males estéticos y pedagógicos del momento, la separación entre arquitectura, escultura y pintura, que achacan a todo el arte posterior al renacimiento, que para ellos en la Edad Media formaban una unidad. Se pretende la obra total, cuya expresión máxima sucede en la arquitectura, y por lo tanto se intenta formar al artista total, que sea capaz de afrontarla. En este sentido es considerada la primera escuela de diseño como tal de la historia.

Los objetivos de la escuela en su fundación, y así lo redacta en su manifiesto serán: "La recuperación de los métodos artesanales en la actividad constructiva, elevar la potencia artesana al mismo nivel que las Bellas Artes e intentar comercializar los productos que, integrados en la producción industrial, se convertirían en objetos de consumo asequibles para el gran público" ²⁸⁹

La obra colectiva en la escuela intentaba integrar sin hacer diferencias tanto la obra del artista como del artesano y estaban unificadas actividades prácticas y artísticas. De la experimentación estética con conceptos de la modernidad surgieron en sus talleres objetos de diseño y mobiliario que fueron obra tanto de alumnos como sobre todo de profesores que hoy en día siguen siendo iconos de la modernidad. El curso de iniciación o base permitía al alumno una inmersión tanto en las artesanías más manuales como en los conceptos teóricos y de plástica más avanzados del momento, y era condición que el alumno pasase por todos los talleres para conocer todos los materiales, técnicas y procesos involucrados en la producción industrial. Francesca Telli traza esta semblanza de intenciones, logros y fracasos de la escuela alemana:

"El intento de la Bauhaus era el de formar un nuevo tipo de colaborador con la industria capaz de investigar la relación óptima entre la calidad estética y la calidad técnica y así poder desarrollar prototipos de objetos para una producción en serie(...) La utopía de la Bauhaus acerca del diseño en realidad planteaba a la industria un papel imposible: al producir objetos definitivos destinados a no ser sustituidos con el paso del tiempo, la

²⁸⁹ <http://www.bio-design.com.ar/2-UNLa/historia2/2014/manifiesto-programa-bauhaus.pdf>, pág. 3. (última consulta: 23 de septiembre de 2016)

industria parecía ser únicamente necesaria a la hora de satisfacer las necesidades básicas de un circuito productivo cerrado.”²⁹⁰

La intención principal con la que surge es mejorar el mundo del diseño aunando el arte puro y las artes industriales, así como la arquitectura. Fundada en Alemania, en Weimar en 1918, con Walter Gropius como director, se plantea la enseñanza del arte, la arquitectura el diseño y la artesanía desde el prisma de la modernidad. Su ideal casi romántico de una nueva didáctica de las artes y de la posibilidad de confluencia en el mismo individuo de distintos saberes y la necesidad de un conocimiento global de procesos, metodologías y oficios tiene todavía algo de gremial que como dogma irá variando con las sucesivas direcciones y periodos de la escuela. Busca por otro lado la desaparición de fronteras entre artesanos y artistas, que ve en general como una división en clases sociales “artísticas” que no tiene razón de ser.

Etapas:

- 1ª Weimar 1919-1925 fue idealista y romántica,
- 2ª Dessau 1925-1932 donde impera el racionalismo
- 3ª Berlín 1932-1934 años de disolución y diáspora

Directores:

- 1919 – 1927: Walter Gropius
- 1927 – 1930: Hannes Meyer
- 1930 – 1933: Ludwig Mies van der Rohe

"El arte no puede enseñarse"
Walter Gropius

Bauhaus Weimar. 1919-1925

Henry Van de Velde, en 1919 insta a Gropius, un funcionalista convencido para que negocie con el gobierno de Sajonia-Weimar la creación de un centro de asesoramiento para los oficios manuales, la industria y la artesanía. La unión entre uso y estética fue la idea que preconfiguró cuál había de ser la línea pedagógica de la Bauhaus al menos en sus primeros años. Gropius que desde 1907 a 1910 había trabajado para Peter Behrers en Munich, mostró su interés desde el principio por la sistematización industrial en la arquitectura, así como la producción en serie.

²⁹⁰ TELLI, F. (*La Bauhaus y la estética neoplasticista*) en VV.AA. *Capire il Design*, Ed. Giunti, Florencia, 2008, pág. 132.

Arquitectura, escultura, pintura y artesanía y oficios eran las principales áreas de docencia, y se basó en la experimentación y la búsqueda de la unidad de las artes aplicadas con las Bellas Artes. El alumno era admitido como aprendiz al superar, primero el curso de iniciación, donde conocía los materiales y desarrollaba su creatividad, y una segunda de especialidad. El concepto de curso preliminar fue introducido en la mayoría de las escuelas de diseño y arte de todo el mundo a partir de ese momento. Gropius, como personaje aglutinador, supo coordinar las variadas tendencias ideológicas, artísticas y religiosas, de los docentes de la escuela en esta primera etapa en la cual se tendió a seguir la huella estética de vanguardia expresionista alemana.

La escuela constituyó las bases del *movimiento moderno* y del *estilo internacional* en arquitectura y en diseño. La filosofía funcionalista impregnará todas las realizaciones que se produzcan en la escuela y en los estudios de sus profesores. Hay una intención de inventar el futuro, y es una completa mirada hacia delante, un partir de cero, a diferencia de movimientos anteriores tanto en diseño como en arte que buscan la modernidad en una mirada hacia el pasado. En este sentido es un movimiento autorreferencial. Isabel Campí lo describe de la siguiente forma:

“Sólo el *movimiento moderno*, durante una parte del siglo xx, se manifestó en contra de la historia y de la tradición. Ahora vivimos en un mundo donde la mezcla de estilos y el *revival*, que tanto detestaban los modernos, son norma. Ello me llevó a examinar detenidamente cuales son las ideas sobre lo viejo, lo antiguo, lo nuevo y lo auténtico que imperan en nuestra sociedad y la cual es el valor económico que se asigna a las cosas en función de estas categorías”²⁹¹

Johannes Itten fue fundamental en la implantación de nuevas teorías del color, forma y materiales y su método era fomentar la espontaneidad y la creatividad del alumno. Uno de los motivos de la sustitución de Gropius por Josep Albers, fue la expulsión de Itten por parte del primero, al no coincidir ni aprobar sus métodos didácticos.

Los planteamientos de Johannes Itten -como maestro del primer curso- apuntaban hacia la teoría del aprender práctico, es decir *haciendo*, más una mezcla de meditación filosófica y religiones orientales. Este planteamiento tan práctico era diametralmente opuesto

²⁹¹ CAMPÍ, I. *Diseño y nostalgia*, Ed. Santa & Cole, Barcelona, 2007, pág. 11.

a la pedagogía principalmente teórica que imperaba en el momento. En el plan de estudios original se incluía talleres de todas las disciplinas artística y artesanas y todos los materiales. Entre el grupo de docentes se encuentran: Oscar Schlemmer, Walter Gropius, Johannes Itten, Lionel Feininger, con la incorporación algo más tarde -1922- para dirigir el taller de pintura mural, de Wassily Kandinsky.

La enseñanzas en esta primera etapa se organizan en el contexto de debate entre la industria y la artesanía y sobre todo a partir de 1923 el peso de el expresionismo fue sustituido por conceptos e ideas nuevos que se tomaron de movimientos vecinos como el *constructivismo* ruso o el *neoplasticismo* holandés. Coincide con el momento en el que lo experimental y experiencial son sustituidos paulatinamente por lo metodológico y sistemático, así como por el estudio de los materiales y de su posible aplicación a procesos industriales seriados.

Durante estos primeros años de andadura de la Bauhaus, definió las bases de lo que hoy llamamos diseño gráfico e industrial. Anteriormente estas disciplinas –como tales no existían- y es a partir de este momento donde adquieren la independencia total de otras disciplinas artísticas y artesanales. El concepto global de la importancia de estas disciplinas en la visión de la modernidad, desde la arquitectura al diseño gráfico, del diseño de producto al de mobiliario, realiza una aceleración espectacular en estas décadas constituyendo el germen de lo que se llamará el *movimiento moderno*. Theo van Doesburg llega en 1923, y ejerce una influencia decisiva en los estudiantes y en el propio Gropius, que acabaría llevando a la escuela hacia otro rumbo. Las pretensiones estéticas de la Bauhaus, y su estricto ideario respecto a las formas puras y a la geometría básica como generadora de las formas armónicas, fueron un perfecto caldo de cultivo para van Doesburg y su *elementismo* de *de Stijl*. Torrent reflexiona sobre el programa estético y la geometría de la escuela:

“Hemos de recordar que la Bauhaus estableció una gramática de las formas que hoy puede considerarse reduccionista, en el sentido de que defendía la existencia de un vocabulario básico (de forma y color) que debería ser respetado en todos los sectores de la producción. Con estos límites llegaron a crearse, sin embargo, objetos definitivos, uno de cuyos méritos principales fue enfrentarse al exceso de decorativismo dominante en el

mundo de la producción industrial y, en definitiva, reconocer la especificidad del objeto de diseño frente al artístico o de arte aplicado.”²⁹²

Bauhaus Dessau, 1925-1932.

El traslado de la escuela Dessau se produce en 1925, al primer edificio expresamente construido sobre los preceptos de la modernidad que la Bauhaus promulga, que se convertirá en paradigma de la arquitectura moderna. En esta nueva sede se produce una abolición de la diferencia entre *maestros de oficio* y *maestros de forma* y los antiguos alumnos, que ocupan los talleres, se convierten en maestros jóvenes. Esto será una constante en la escuela, y muchos antiguos alumnos se convertirán en maestros en el futuro.

La tendencia de la escuela es sustituir el *expresionismo* por la *Nueva Objetividad*, y supuso la introducción del constructivismo ruso de Lissitzky y Tatlin, que abogaban en mayor medida por un arte basado en la idea y no en la inspiración de la mano de Van Doesburg. Con la redacción de nuevos estatutos, los estudios de la Bauhaus se convierten en oficiales y su propósito será:

“Primero, dar forma a los intelectuales, la artesanía y las habilidades técnicas de los seres humanos de manera creativa con talento para prepararlos para el trabajo de diseño, en particular la construcción, y, segundo, llevar a cabo experimentos prácticos, sobre todo en la construcción de viviendas e interiores, para desarrollar modelos para la industria y los oficios manuales.”-ordenanza de la Bauhaus Dessau noviembre 1925.²⁹³

Históricamente las teorías pedagógicas y estéticas de la Bauhaus, se han tomado como las bases del estilo internacional en arquitectura y diseño. Sobre el concepto la uniformidad del estilo Bauhaus, Rayner Barham afirma:

“Desde 1924, poco más o menos, los productos y edificios diseñados en la institución comenzaron también a ostentar un Estilo Bauhaus perfectamente reconocible, aunque Gropius y otros hayan negado la existencia de tal estilo. Admitimos que el estilo como tal nunca fue cultivado en la Bauhaus, pero las formas creadas para simbolizar el mundo en el cual se encontraba el *Bauhäusler* mostraban –como es natural- considerable uniformidad; el repertorio de formas regulares filebianas, retículas espaciales, acabados sintéticos pulidos y acabados naturales ásperos, el uso del acero y del vidrio y la evolución

²⁹² MARÍN, J. TORRENT, R. *Historia del Diseño Industrial*, Manuales Arte-Cátedra, Madrid, 2013, pág. 212.

²⁹³ <http://www.bauhaus-dessau.de/de/index.html> (última consulta: 20 de noviembre de 2016).

de una forma tipográfica básicamente inspirada en de Stijl: todo ello convergía, a través de la constante repetición, para crear un estilo auténticamente unificado.”²⁹⁴

Ya desde su inauguración, la escuela –y su planteamiento pedagógico e ideológico- son recibidos con recelo, en una época convulsa en la Alemania de entreguerras y se producen manifestaciones en contra de la presencia de profesores no alemanes en la escuela. Gropius presenta su dimisión en 1928, siendo sustituido por Hannes Meyer, incorporándose entre otros Otto Neurath, considerado hoy en día inventor de la infografía y del idioma pictogramático o lenguaje de imágenes que junto con Gernt Arnzt fundará *Isotype* en 1937. La fama de la politización de ideología de izquierdas es creciente, y en 1929 Meyer es destituido y le sustituye en la dirección Ludwig Mies van der Rohe, que centra la didáctica de la escuela en la arquitectura y su relación con la estética y los procesos constructivos. Para evitar la creciente politización del centro Mies tiene que tomar medidas como la expulsión de alumnos de ideología de izquierdas. Pero esto no evita que en 1932 el partido Nacionalsocialista –que llevaba en su programa electoral el cierre de la Bauhaus y el derribo de sus edificios- a su llegada al poder decreta el cierre de la escuela.

“Dios está en los detalles.”

Mies van der Rohe.

Bauhaus Berlín, 1932-1934

En esta última etapa de apenas dos años, la escuela se traslada a Berlín, tras el cierre de Dessau, representa su etapa más complicada, y acabará con el cierre definitivo de la Bauhaus. Mies intenta despolitizar la institución y defiende tanto a la escuela como a su propia imagen de creador que además ha sido veterano de guerra y patriota. La escuela se instala en una antigua fábrica de teléfonos y pasa a llamarse Escuela privada Ludwig Mies van der Rohe. La experiencia de Berlín termina con la entrada de la Gestapo y la detención de 32 estudiantes y el cierre de la escuela por parte de Mies en el primer semestre de 1933. En general en todas sus etapas la escuela de la Bauhaus, constituyó un lugar de catarsis creativa, en la que la convivencia entre maestros y alumnos produjo brillantes frutos, en un ambiente que era propicio a las fiestas, en cuya preparación participaba toda la escuela.

²⁹⁴ BANHAM, R. *Teoría y diseño en la primera era de la máquina*, Ed. Paidós Estética, Barcelona, 1985, pág. 290.

Conran reflexiona sobre los logros reales de la escuela, en comparación con el impacto cultural que ha supuesto posteriormente en la cultura del diseño:

“No obstante, a pesar de su prestigio y su reputación, los logros inmediatos de la Bauhaus fueron insignificantes; durante toda la vida de la escuela, 14 años, contó solo con 1250 estudiantes y un personal a tiempo completo compuesto por 35 personas. Aunque en la Bauhaus Marcel Breuer y Mies van der Rohe establecieron algunos de los cánones para el diseño de muebles modernos con sus experimentos con el acero tubular, fueron muy pocos los procesos del *arte en la industria* que promulgaba Gropius que se lograron aplicar en la escuela; la mayor parte de la producción de los talleres de la escuela se basaba en realidad en la artesanía.”²⁹⁵

El desmantelamiento físico y de talento de la Bauhaus tendrá, como se verá en siguientes capítulos, consecuencias positivas en la irrigación de la filosofía de diseño por todo el mundo, y especialmente en Estados Unidos, con la llegada de Mies y otros maestros a Chicago principalmente. Las ideas de la arquitectura del *movimiento moderno* enraízan en la ciudad norteamericana, e influyen enormemente en lo que será el diseño y la arquitectura y la docencia de ambas a partir de ese momento. Pero también Europa recibe refugiados intelectuales de la diáspora de la Bauhaus –algunos por su ascendencia judía otros por su ideología de izquierdas- y será en Suiza y sobre todo en Italia después de 1945 en la que la explosión del diseño a la sombra de las ideas de la Bauhaus, hará que se convierta definitivamente en la gran potencia del diseño europeo.

La raíces de la Bauhaus, también florecerán en la propia Alemania a finales de los años setenta en la Escuela de Ulm, que llevará los preceptos de funcionalidad y racionalidad establecidos en la Bauhaus, a un siguiente nivel, en la cual desaparece toda vinculación con lo artístico y experimental, como se verá más adelante.

Como conclusión sobre la transcendencia histórica de la Bauhaus, podemos señalar que si bien en su momento constituyó un fracaso, pues no consiguió implantar su pretensión democratizadora del diseño y la arquitectura, posteriormente, y como consecuencia de su diáspora, se produjo una labor de irrigación de su estética racionalista que sentó las bases del *movimiento moderno* y el *estilo internacional* en la arquitectura. Literalmente fue una escuela que generó una estética y una filosofía de diseño –hecho que se repeti-

²⁹⁵ CONRAN, T. BAYLEY, S. *Design: la inteligencia hecha materia*, Ed. Blume, Barcelona, 2007, pág. 87.

rá con su sucesora en Ulm a finales de los cincuenta- más que un movimiento o una vanguardia.

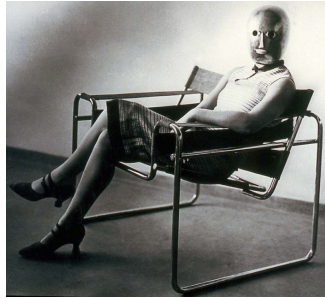


Ronan y Erwan Bouroullec. *Valise*, 2003, Magis y *Striped Collection*, 2005, Magis.

Al igual que referíamos a nuestros autores respecto a *De Stijl*, parece complicado relacionar la obra de Ronan y Erwan Bouroullec con una escuela como Bauhaus en la que se parte de un manifiesto, y una estética en la que la geometría es la regla que mide todo proyecto y su armonía. Si cabría afirmar que la exactitud y precisión que en la Bauhaus se pretende lograr con los objetos y la arquitectura, está presente en la mayoría de los proyectos de los Bouroullec. Por otro lado la escuela fue un vivero de talento, del cual normalmente se habla como conjunto, pero habría que diferenciar el trabajo por autores, y en este sentido, se puede observar diferentes matices en el trabajo por ejemplo de Mies van der Rohe, más exacto y radical y Marcel Breuer, más cálido y organicista, especialmente con los trabajos para *Isokon*. Por lo tanto, lógicamente nuestros autores estarían más cerca del espíritu que guía la obra del segundo que del primero. Algún proyecto de los Bouroullec que puede encajar en la filosofía Bauhaus, sería sin duda *Valise* de 2003 (Fig.2.25) o la *Striped Collection* de 2005 (Fig.2.26) ambas para la firma italiana Magis. La dureza de la geometría de las formas parecen responder a las propuestas de la escuela alemana, si bien es cierto que el tratamiento del color se antoja revolucionario para la Bauhaus, que si bien –teóricamente- hizo gala del uso colores puros y primarios, casi todos los hitos del diseño que salieron de la escuela son básicamente oscuros.

Los objetos icónicos que la historia del diseño debe a este periodo son innumerables, entre los que podemos destacar algunos que en cierto modo son arquetipos y paradigmas del diseño de la modernidad: Las lámparas *Kandem* de Marianne Brandt, de 1928,

(Fig.2.27) la silla *Wassily* (Fig.2.28) de Marcel Breuer de 1926 ó la silla *Barcelona* de Mies van der Rohe.



Kandem de Marianne Brandt, de 1928, *Wassily* de Marcel Breuer de 1926, Thonet, y silla *Barcelona* de Mies van der Rohe, 1929, Knoll.

2.2.6 La función sigue a la forma: *lo feo no se vende*.

Cuando hablamos de formalismo en historia del diseño, el periodo del *Styling* americano, periodo inmediatamente posterior al *crack* del 29, es uno de los que junto al *Art Nouveau* -y al *Decó* en cierto modo- más claramente explica esta tendencia.. El *Styling* norteamericano descubrió, o más propiamente inventó, que el aspecto de los objetos los hace más deseables, independientemente de ser mejores, más duraderos o más fiables y se centra en dar a los objetos un aspecto moderno, futurista en ciertas fases, sin que su interior, mecánica, etc. sufran ningún rediseño. Otro descubrimiento que se atribuye a este periodo es la obsolescencia programada, y relacionado con ella el concepto de *último modelo*, que estimula el consumo y por lo tanto la economía. Los estudios de mercado y la psicología motivacional, se introducen como variables en los procesos de mercado y por lo tanto en los de diseño.

Desde posiciones racionalistas o funcionalistas, el *Styling* ha sido siempre uno de los periodos más criticados en la historia del diseño, pues representa su postura antagónica en el sentido de preocuparse por el aspecto externo de los objetos, y siguiendo en cierto modo la máxima: *más es más* o *la función sigue a la forma* y en la mayoría de los casos constituyendo un formalismo ornamental o *cosmético*. Las críticas dentro de la historia del diseño han utilizado argumentos como su vacuidad, ampulosidad y cierta teatralidad para definir este estilo. Lo cierto es que finalmente consiguió su objetivo como estrategia de marketing nacional, promoviendo el consumo y no olvidemos, dotando al diseño

norteamericano de un estilo o aspecto reconocible que llegará prácticamente hasta mediados de los años 40 y se convertirá en la carta de presentación estética del *american way of life*. Según Morteo:

“Componibilidad, estandarización ligereza, son los auténticos parámetros de modernidad que caracterizan la industria estadounidense. (...) Será precisamente en las oficinas técnicas de algunas empresas estadounidenses donde, a principios del siglo XX, nacerá la figura del diseñador industrial. (...) Conocido como Styling, el enfoque estadounidense no se pone objetivos más allá del consumo, pero, en el mejor de los casos, infunde a los objetos una extraordinaria carga simbólica, haciéndoles partícipes y protagonistas de aquel entramado de valores comunes a la modernidad al que llamamos imaginario colectivo.”²⁹⁶

El diseñador tiene como objetivo principal fomentar el aumento del consumo y que sus productos sean objeto de deseo por parte de la población, lo que irá acompañado por una estrategia publicitaria muy concreta así como en la medida de lo posible la reducción de los precios. Se produce por medios publicitarios un sobrecarga de imágenes, que más allá de que el producto todavía tenga vida útil fomenta el deseo de necesidad de compra. Para evitar la confusión en el consumidor por la sobreexposición a nuevos productos y su publicidad, es por otro lado la época dorada en Estados Unidos del desarrollo de la identidad de marca y procesos de branding, para defender el producto frente a la competencia.

Estéticamente, el *Styling* optó por dotar de líneas aerodinámicas a todos los productos desde un coche, un avión o una locomotora –donde tiene sentido y función- pero de igual modo a un tostador o una batidora. El aerodinamismo de líneas significaba futuro, modernidad, y sobre todo la vocación de dejar atrás tiempos peores.

El punto de partida del *Styling* debemos buscarlo ya a mediados los años 20, momento en el que una primera generación de diseñadores abren sus estudios y ofrecen sus servicios al mundo de la empresa norteamericana. H. Van Doren, Bel Geddes, R. Loewy, W. D. Teague, y R. Dreyfuss, serán algunos de esos nombres. El gran objetivo era crear objetos deseables para la gran clase media norteamericana. Las clases acomodadas habían tenido acceso a productos de lujo diseñados en Europa o al estilo europeo por parte de

²⁹⁶ MORTEO, E. *Diseño: desde 1850 hasta la actualidad*, Ed. Electa, Barcelona 2008, pág. 9.

la Deutscher Verkbund, Bauhaus, y sobre todo –y éste sí fue un estilo que triunfó en cierto modo en Estados Unidos- el *Art Déco*, que se había convertido en la estética asociada al lujo y la sofisticación europea en los primeros años 20.

De todos los nombres asociados con este movimiento esteticista siempre se destaca como padre o al menos como uno de los ideólogos principales a Raymond Loewy, francés de nacimiento que llega a Estados Unidos en 1919. El proceso de llegada en barco es detalladamente relatado en su famoso libro *Lo feo no se vende* publicado en 1951 que anticipa en esta bella introducción:

“En primer lugar, estoy obligado a mostrar mi agradecimiento al Océano Atlántico. En extraña confabulación con el *Nieuw Amsterdam* encontró la manera de prolongar el viaje y me obligó a pasar la mayor parte del tiempo en la cama. A este forzado descanso deben atribuirse las primeras 62 páginas de este libro. En este agradecimiento debo incluir a la firma “G. D. Searle & Co.” fabricantes de la Dramamina, un nuevo medicamento contra el mareo.”²⁹⁷

Loewy, de fino sentido del humor, -una especie de Walt Disney del diseño norteamericano-, nada más llegar a Estados Unidos, se dio cuenta de que había mucho por hacer, y de cierta incoherencia forma/material en los productos que le rodeaban. Así rezaba su primera tarjeta de visita que supone toda una declaración de intenciones: «Entre dos productos del mismo precio, función y calidad, se venderá mejor el más bonito.»

Como muchos diseñadores comenzó como dibujante publicitario para varias publicaciones. Los primeros encargos de diseño industrial suceden en el 29, siendo pionero en la utilización de modelos de arcilla para proyectar el aspecto de sus diseños. Del estudio de Raymond Loewy salieron durante más de 30 años diseños tan emblemáticos del modo de vida norteamericano como los autobuses *Greyhound*, el Studebaker *Champion*, (Fig.2.29) la botella de Coca Cola (Fig.2.30) o la cajetilla de *Luky Strike*, (Fig.2.31) la plancha para General Electric o el primer *Air Force One*. En la década de los cuarenta dirá: «el diseño industrial hace a los hombres felices, a los comerciantes ricos y da trabajo a los diseñadores»

²⁹⁷ LOEWY, R. *Lo feo no se vende*, Ed. Iberia, Barcelona, 1955, pág. 9.

Como vemos la primera condición de los objetos es que sean bellos o al menos adaptados a un concepto de belleza imperante que obedece a grandes volúmenes, formas redondeadas y aerodinámicas. La utilidad de los electrodomésticos del hogar será un factor que el consumidor tendrá en cuenta, pero la estética, y la promesa de una vida mejor que nos hace esa estética, será la condición primordial que les hará adquirir un producto. La belleza de un lenguaje propio, pues no olvidemos que el desarrollo tecnológico hace que aparezcan nuevas categorías de productos que han de ser diseñados y conceptualizados como objeto por primera vez. Ciertamente en este periodo, debido a la invención de nuevos objetos, especialmente electrodomésticos, dará lugar a la aparición de verdaderos arquetipos. El diseño en este momento está vinculado principalmente a la economía y a la publicidad, pero a diferencia de los movimientos europeos que lo preceden, está exento de carga ideológica o propagandística, y simplemente pretenden hacer un mundo más bello, desde su concepto ornamental, que será un mundo en el que la gente consuma más.

El *Styling* significó el triunfo de la forma, y los objetos, tanto de pequeña escala como los grandes medios de transporte adoptaron nuevas formas que remitían al futuro, al progreso, a la modernidad en suma. Como se ha comprobado la idea de la modernidad de Loewy, Geedes, Dreyfus, Teague, etc. difiere diametralmente de la visión de sus contemporáneos en Europa, los maestros de la Bauhaus, embarcados en una cruzada anti ornamental que había iniciado dos décadas antes Adolf Loos. La belleza que los diseñadores del *Styling* americano encontrarán en la curva aerodinámica, en los grandes volúmenes, y en el ornamento exterior de los objetos, será la que los alemanes buscan en la línea recta, la geometría y el esencialismo de las formas que persiguen.

Existe un objeto en la producción más reciente del estudio Bouroullec, que sin ser lógicamente puro aspecto, como lo sería un objeto de los treinta americano, sí ha obligado a Ronan y Erwan a actuar en cierto modo sobre el aspecto de un objeto pre configurado, al que han tenido que dotar de un nuevo exterior. El proyecto *Serif* (Fig.2.32) de 2015 para Samsung ha supuesto un reto, pues se trataba de objetualizar de nuevo un producto cuya tipología está cerrada desde hace bastante tiempo, y el diseño no ha tenido demasiado que decir al respecto. Desde que se desarrolló la tecnología de televisión plana, este

objeto ha ido superando el reto de ser cada vez más estrecho y de mayor superficie. Los Bouroullec, con este diseño en cierto modo emprenden de nuevo el camino hacia dotar de cierto espesor al objeto. Ciertamente, que han tenido la posibilidad de intervenir sobre la interfaz del objeto que plantean como una ventana, pero la tecnología y los requisitos técnicos internos son muy similares a los de cualquier pantalla plana de esta u otras marcas actuales. Por otro lado han introducido el color –burdeos, azul oscuro y blanco– en un objeto que desde hace muchos años para todas las marcas es negro, le han dotado de una patas –al de mayor tamaño de los tres que se comercializan– jugando con la idea del arquetipo, y para conseguir el perfil característico han extrusionado una I de una tipografía clásica con serifas, de donde han tomado el nombre. El objeto crea deliberadamente una sensación de ser bifronte debido a su perfil, y la parte trasera, donde figuran las conexiones que son requisitos técnicos del producto, están delicadamente ocultos por un textil que se cierra con una pieza de imán. Por este diseño han recibido el *Good Design Gold Award*²⁹⁸ 2016.



Serif TV 2015 de Samsung. Se produce en tres tamaños: *Serif*, *Serif medium* y *Serif mini*, y en tres colores; blanco, azul oscuro y burdeos. Los dos tamaños mayores incluyen las patas como opción. *Good Design Gold Award* 2016

²⁹⁸ Sobre este galardón: "*Serif TV* doesn't belong to the world of TV, it belongs to the world of living. Breaking away from the pre-occupation with ultra-flat screens, *SERIF TV* spearheads a new concept of television that is firmly rooted to the world of the living. With the best technology, *Serif TV* provides consumers with a more elegant viewing experience by being designed to sit naturally within the home. In profile, *Serif TV* forms a clear capital "I" shape, its slim body broadening to form a shelf-like surface at the top. The design means it can stand seamlessly in the home by resting on its own base." <https://www.g-mark.org/award/describe/43699?locale=en> (consultado por última vez: 30 de octubre de 2016)

En este proyecto que se asemeja como decimos a la manera de plantear los objetos en el *Styling* –actuando sobre el aspecto principalmente- Ronan y Erwan han decidido diseñar contra tendencia, esto es, volver dentro de lo posible a un concepto anterior, mucho más objetual y voluminoso del diseño en esa tipología de objetos. Para ellos se ha abierto en cierto modo una nueva vía en diseñar para la tecnología pero desde una visión nueva, y así analiza Erwan el impacto de este proyecto:

“R.-Desde que hemos realizado el proyecto de *Serif*, nos apetece diseñar un coche, un tren, en fin cualquier cosa. Sí, nos hemos dado cuenta en este proyecto, que la mayoría del tiempo, las cosas que hemos diseñado no solucionan grandes problema a la gente, sillas, jarrones, etc. creo que la gente ni siquiera piensa en ello, como mucho les gustan o no, pero no es un objeto en el que piense demasiado la gente que no se dedica a esto como nosotros, y no se plantean como interaccionan o no con los mismos. Con *Serif* hemos leído críticas, “supernueva” “la hipster tv” etc. pero al menos vemos que se crea un cierto debate fuera del mundo del diseño y vemos que afecta en cierto modo a la política de consumo de la gente. El problema de qué consumimos o cómo nos comportamos como consumidores potenciales sí ha surgido para nosotros con *Serif*, y por primera vez la gente de un modo más popular se ha preguntado por lo que hacemos como diseñadores.”²⁹⁹

“Look at things as though for the first time, think of things in relation to each other, always think of the next larger thing”

Charles Eames, 1949.

2.3 Organicismo e Irrigación: diseño y sociedad. 1945-1980.

El presente epígrafe tratará los hechos principales acaecidos en diseño de producto desde mediados de los años cuarenta. Se ha elegido este momento para iniciar este tercer bloque de revisión histórica sobre lo que de paradigmáticos tienen ciertos momentos de la historia del diseño, porque con el fin de la Segunda Guerra Mundial, el diseño se replantea muchas cuestiones, como su función social.

Del propio conflicto bélico se extraen conclusiones, pero sobre todo, en lo que afecta al diseño de producto, se introducen en el mundo del diseño materiales y tecnologías que provienen de la industria de guerra y de sus excedentes. Este será un fenómeno deter-

²⁹⁹ Anexo 1, Entrevista realizada por el autor a Ronan y Erwan Bouroullec en su estudio de París, Junio de 2016, pág. 16

minante tanto en Europa como en Estados Unidos para que el diseño encuentre nuevas formas y nuevos argumentos. A la cabeza de lo que se conoce en historia del diseño como *Organicismo* norteamericano se encuentra el matrimonio Charles y Ray Eames, pero acompañados de un nutrido grupo integrado entre otros por Harry Bertoina, Isamu Noguchi, George Nelson, Sory Yanagi o con una visión más personal Buckminster Fuller. Será conocido este periodo del diseño americano como el *good design*, promovido principalmente por las editoras Knoll y Herman Miller, para las que algunos de estos diseñadores proyectarán sus objetos. La vertiente europea de las consecuencias estéticas, éticas y materiales de la postguerra en el diseño lo representarán sobre todo Jean Prouvé, Charlotte Perriand, Le Corbusier, Pierre Jeanneret, y posteriormente Mouille, y Guari-che.

Por otro lado, en los prolegómenos de la guerra en Europa se ha cerrado la Bauhaus en 1933, tras su último corto periodo en Berlín, debido a la ideología de tintes izquierdistas de sus principales actores, que es vista con recelo y como un peligro en potencia por la ascendente fuerza nacionalsocialista alemana. Este hecho, lejos de acabar con la estética y los planteamientos racionalistas de la escuela, produce el efecto contrario al esperado, esto es una profunda irrigación de sus planteamientos en diferentes lugares del mundo debido a lo que se ha dado en llamar la *diáspora de la Bauhaus*. La mayoría de sus profesores y muchos de sus alumnos tuvieron que abandonar Alemania, bien por su ascendencia judía, bien por su militancia en movimientos de izquierda, y esto produjo una siembra inesperada de la racionalidad y de los principios de la escuela que se dio en llamar el *estilo internacional*. Esta migración de talento producirá una aceleración del concepto y la industria del diseño en Suiza, Italia y especialmente en Estados Unidos, donde algunas de las principales figuras de la Bauhaus, desarrollan su trabajo y en muchos casos imparten docencia.

Por otro lado, en Europa se produce en estos años el gran desarrollo del diseño escandinavo, con algunos de sus principales actores que serán Arne Jacobsen, Saarinen, Eero Arnio, Hans Wegner, Tapio Wirkala, Bruno Mathsson, Paul Henningsen, entre otros y posteriormente, Kjaerholm, Panton, Arnio o Kukkapuro. Esta escuela nórdica, que seguirá desde posiciones distintas y personales, la filosofía de respeto al material, calidez de las formas, sostenibilidad, y un diseño de corte discreto, heredará estas condiciones

del que se considera pionero de esta forma de hacer en diseño, el arquitecto finlandés Alvar Aalto.

2.3.1 Racionalismo Francés.

En el ámbito de finales de los años treinta, se produce una decadencia del *Déco*, a ambos lados del Atlántico. En Estados Unidos es absorbido a partir de 1929 por *Styling* y su dinamismo curvo y en Europa por la vertiente racionalista, especialmente en Francia por algunos autores, que en algunos casos habían militado en sus primeros años en el estilo imperante que fue el *Déco*. Los treinta constituyen en Europa, la aparición de dos figuras fundamentales para lo que será a partir de entonces el diseño y la arquitectura de vanguardia: Alvar Aalto y Le Corbusier.

El arquitecto suizo, trabajó en diseño y arquitectura desde la perspectiva racionalista en la que la vivienda es una *máquina de habitar*³⁰⁰ y el mobiliario es el *equipamiento*. Formó parte junto con Charlotte Perriand de la UAM -Unión de Artistas Modernos- y aplicó su visión futurista y maquinista a todo objeto y edificio que proyectó. Le Corbusier supo reinterpretar desde la visión de *movimiento moderno*, tipologías clásicas de amueblamiento, pero dotándolas de un aspecto contemporáneo, acudiendo al tubo de acero, como sus contemporáneos estaban haciendo en la última etapa de la Bauhaus. Su visión estética y unificadora, pretende no diferenciar por ejemplo en arquitectura, independientemente del usuario final. De sus planos salieron algunos de los objetos más icónicos del diseño moderno, que hoy en día siguen cargando con ese componente simbólico que definía Löbach.³⁰¹ Ciertamente, que algunos hitos del diseño fueron obra común del arquitecto suizo junto con Charlotte Perriand y Pierre Jeanneret -su primo-. Entre estos cabe destacar: el *Grand confort*, (Fig.2.33) la *Chaise longue B306* (Fig.2.34) ambos de 1928, y *Siège tournant B302* (Fig.2.33). Aún con similar pretensión democratizadora que en la Bauhaus, los muebles de Le Corbusier, sufrieron en cierta medida el mismo fracaso, uno de los motivos puede ser el que apunta Torrent:

³⁰⁰ Esta idea según Torrent ya estaba en autores anteriores: "una fórmula que, al parecer, ya habían expresado Greenough, Sant'Elia, Gropius y Wright" MARÍN, J. TORRENT, R. *Historia del Diseño Industrial*, Manuales Arte-Cátedra, Madrid, 2013, pág. 242.

³⁰¹ LÖBACH, B. *Diseño industrial: Bases para la configuración de los productos industriales*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1981, pág. 66.

“Sus muebles, que aportan más capacidad de sorpresa visual que innovaciones técnicas reales, no eran fáciles de realizar industrialmente y su producción resultaba cara. Pero, sin duda, se han convertido en símbolos indiscutibles de la modernidad.”³⁰²

Sobre uno de sus objetos más icónicos, la *Chaise longue B306*, Morteo analiza más allá del objeto la proyección de una idea de hombre moderno en la *máquina de habitar*:

“La *Chaise longue* no es solo el mueble más conocido y reconocible entre los creados por Le Corbusier, sino el que interpreta con mayor claridad el paradigma de diseño. Dentro de una casa pensada como sistema de máxima eficiencia funcional, los muebles son herramientas al servicio de elevadas prestaciones: sencillez de las estructuras y respeto casi ortopédico de la fisiología del cuerpo humano.

Además, el sillón para el descanso es una especie de arquetipo del pensamiento positivista moderno: si la mecanización de la producción libraría al hombre de buena parte del esfuerzo relacionado con el trabajo, aumentarían los espacios para distendernos y recrearnos. La *Chaise longue* es la mejor representación del tiempo exento de trabajo, una máquina perfecta para la reconquista de la libertad individual, el símbolo de una nueva vida de lecturas, reposo y sueños.”³⁰³

Actualmente los derechos de producción de los diseños de Le Corbusier -y su equipo- los posee la editora italiana Cassina, y la mayoría siguen en producción. Charlotte Perriand continuó con el desarrollo de mobiliario, que Le Corbusier había abandonado en 1930, realizando versiones muy cercanas a los diseños anteriores pero en otros materiales como el bambú.



- Le Corbusier, Ch. Perriand y P.Jeanneret: -*Grand Comfort*, - *Chaise longue, B306*, - *Siège Tournant*.

Un autor que sí consiguió en cierta medida que sus diseños de mobiliario alcanzasen cierta popularidad en la Francia de los años treinta y cuarenta, fue el arquitecto Jean Prouvé, racionalista convencido pero con una visión estética más industrial y menos opulenta que la de Le Corbusier. La obra de Prouvé se caracteriza por una utilización de

³⁰² MARÍN, J. TORRENT, R. *Historia del Diseño Industrial*, Manuales Arte-Cátedra, Madrid, 2013, pág. 244.

³⁰³ MORTEO, E. *Diseño: desde 1850 hasta la actualidad*, Ed. Electa, Barcelona 2008, pág. 110.

los materiales industriales pero con aspecto poco sofisticado e intentando mostrar la crudeza del materia sin embellecerlo –cromarlo, etc.- El hierro y el acero en los muebles de Prouvé se muestran sin tratar o a lo sumo con una sencilla capa de laca casi siempre en negro o verde militar. Son muebles, mucho más sencillos estructuralmente que los de Le Corbusier, y con un aspecto más *cercano* y usable y menos lujoso, lo que tal vez contribuyó a que fuesen más populares que los del arquitecto suizo. Así define su estética Enrico Morteo:

“El tubo, con su estructura indiferenciada, su resistencia intermedia y constante, no podía satisfacer a un diseñador enamorado de la ligereza, la eficiencia y la máxima prestación. Prouvé no persigue una estética de la técnica, sino que emplea las tecnologías para solucionar problemas. La forma es una consecuencia, la modernidad no es un lenguaje, sino solamente un enfoque del proyecto. (...) Prouvé no se preocupa de la rugosidad que se forma en el hueco de la curva: lo importante es la función. (...) Entre los muchos muebles diseñados por Prouvé, destaca la butaca para la Cité Universitaire de Nancy en 1932: una estructura de chapa en forma de caja sostiene una tapicería de tela y dos esbeltas varillas, que tensan la correa de los brazos. Nada más que lo estrictamente necesario.”³⁰⁴

El mismo Morteo recuerda en la obra citada que Le Corbusier llamó a Jean Prouvé *El divino hojalatero*. Prouvé que también realizó algunas colaboraciones con Charlotte Perriand, había fundado en 1931 los *Ateliers Jean Prouvé*, que también produjo diseños de otros autores, y desde la que impulsó módulos prefabricados para la configuración arquitectónica, que reaprovecha de excedentes militares. Esta propuesta será similar a la que en Estados Unidos, en el ámbito organicista, dará lugar a las *Case Study Houses* que promoverá John Entenza y su revista *Arts & Architecture*.

Algunos de los diseños más icónico de Prouvé serán la Silla nº4 (Fig.2.36) conocida como *Standard* de 1930 y la *Anthony* de 1950 (Fig.2.37). La obra de Prouvé, ha sido revisitada desde la visión del diseño contemporáneo y sus muebles más icónicos han sido reeditados por Vitra, en una colaboración con G-Star Raw, en 2014 bajo el nombre *Prouvé Raw*, en la que ha colaborado la hija del diseñador, Catherine Prouvé.

³⁰⁴ MORTEO, E. *Diseño: desde 1850 hasta la actualidad*, Ed. Electa, Barcelona 2008, pág. 112.

Algunos autores que en el ámbito francés continúan trabajando con el espíritu de Prouvé serán Serge Mouille y Pierre Guariche, en los años cincuenta, iniciando una transición hacia lo que terminará siendo el pop de Pierre Paulín.



Jean Prouvé : -Chaise N° 4 (Standard), 1930 -Anthony 1959

2.3.2 Artesanía, y sentido común: Aalto y Escandinavia.

El arquitecto finlandés Alvar Aalto es considerado el iniciador de la corriente organicista en Europa, que se exportará posteriormente a Estados Unidos en los años cuarenta a través de Saarinen y su colaboración con Charles Eames.

Dentro del periodo que impuso la estética de la Bauhaus es cierto que los personajes de Aalto y Le Corbusier, se mantuvieron como autores de una estética propia y con una voz personal, si bien bebieron e influyeron a su vez en la conciencia moderna como apunta Torrent:

“La Bauhaus dejó una impronta definitiva en el diseño del siglo xx. Si bien creadores de la talla de Alvar Aalto y Le Corbusier no partieron de sus mismos principios, es indudable que la Escuela fue un punto de referencia en sus respectivos trabajos, al igual que ellos mismos influirían en la evolución de algunos diseñadores que pertenecieron a ella.”³⁰⁵

Ya en los veinte, en Escandinavia, independientemente de las demarcaciones nacionales, se comienza a generar una pre modernidad de la mano de arquitectos y diseñadores que a través de una ética de respeto a la naturaleza y un ritmo ideológico mucho más sosegado, pretenden un mundo mejor a través del diseño, pero lo hacen lejos de manifiestos

³⁰⁵ MARÍN, J. TORRENT, R. *Historia del Diseño Industrial*, Manuales Arte-Cátedra, Madrid, 2013, pág. 245.

y proclamas. No es tanto una planteamiento ideológico, como estético y sensible hacia lo que nos rodea. Los primeros serán el sueco Gunnar Asplund y el danés Kaare Klint, el primero revisitando estéticas neoclásicas y el segundo acudiendo a la tradición artesana vernácula desde una mirada moderna. Otro ejemplo será el también danés Poul Henningsen, conocido en la historia del diseño por su trabajo en iluminación, realizando un completo estudio de los elementos de luminaria. Entre sus lámparas más conocidas, la *serie PH* que comienza en 1925, y la *Artichoque* de 1958, (Fig.2.38) ambas producidas por Louis Poulsen. Henningsen abogó por el diseño separado de la práctica artística y por una conciencia de la importancia de diseño como motor económico como recuerdan Conran y Bayley:

“Henningsen la usó (a la revista *Kritisk*) para arengar tanto a artistas como a fabricantes para responder mejor al siglo xx. En una ocasión escribió: Quitaos la boina y la pajarita de artista y poneos el mono de trabajo. ¡Abajo la pedantería artística! Haced simplemente cosas que sean aptas para usarse, algo que os mantendrá lo suficientemente ocupados y os hará vender en grandes cantidades y ganar mucho dinero”³⁰⁶



-*Artichoke lamp*. Poul Henningsen, 1958. -*Savoy*, 1936 y *Paimio* 1932, Alvar Aalto

En casi todos los autores nórdicos de este periodo se observa una pretensión de humanizar y suavizar el rígido programa estético e ideológico del movimiento moderno. Bien a través de las formas o de los materiales, aunque casi siempre lo harán con un equilibrio de ambas. Como decíamos, será Alvar Aalto, el arquitecto finlandés el que cristalizará este nuevo sentimiento en su diseños y obras arquitectónicas. Algunos de los trabajos más icónicos de Aalto serán el jarrón *Savoy* (Fig.2.39) –nombre del hotel en el que Aalto incluye este elemento como parte de la decoración- de 1936 , que se genera con la extrusión de una forma en cristal que parte literalmente de un dibujo plano, y que se produce en un contramolde tallado en el interior de un tronco de madera, o el sillón nº 41 o

³⁰⁶ CONRAN, T. BAYLEY, S. *Design: la inteligencia hecha materia*, Ed. Blume, Barcelona, 2007, pág. 170.

Paimio, de 1932, (Fig.2.40) realizado como parte del proyecto de amueblamiento integral para el sanatorio que proyecta con el mismo nombre. La mayoría de los diseños Aalto los realiza con su esposa Aino, junto con la que fundará la compañía *Artek*³⁰⁷ que desde entonces producirá y distribuirá sus diseños con gran éxito comercial. La seña de identidad de los diseños de Aalto será la suavidad de la curva y la utilización de la madera laminada, procedimiento que en estos países no era extraño pues se usaba tradicionalmente en el alma de los esquíes y trineos para curvar las formas. El hallazgo de Aalto es observar una técnica común y sacarla del contexto del deporte para fabricar mobiliario moderno. Se trataba de superponer finas láminas de madera de abedul alternando el sentido de la veta –de ahí viene el nombre de contrachapado- y aplicando calor y presión llevarlas a la forma deseada. En cierto modo reinterpretaba el sistema que Thonet patentó en 1851, pero para madera maciza. Con esta misma técnica, diseñará el taburete *L-leg*, (Fig.2.41) que se convertirá en un icono y paradigma del diseño en 1933, como serán posteriormente el *Ulmer Hocker* (Fig.2.42) de Max Bill en Ulm o el *Buterfly* (Fig.2.43) de Sory Yanagy, de 1953 y 1954 respectivamente.

La trascendencia del trabajo de Aalto y su labor como pionero de la utilización del material, así como la flexibilización del estricto programa estético del *movimiento moderno*, hacen del finlandés un referente del diseño que se realizará en la modernidad a partir de ese momento. Así lo recogen Charlotte y Peter Fiell:

“El trabajo de Aalto fue muy bien acogido en Gran Bretaña y América durante los años treinta y cuarenta como uno de los padres fundadores del diseño orgánico, y su filosofía tuvo una gran influencia en diseñadores de la posguerra como Charles y Ray Eames. Contrario a la alienante estética de la máquina y al enfoque rígido y racionalista del movimiento moderno, Aalto afirmó: «El mejor comité de estandarización del mundo es la misma naturaleza, pero en la naturaleza la estandarización tiene lugar principalmente en las unidades lo mas pequeñas posibles, en las células. El resultado son millones de com-

³⁰⁷ “La *Artek* (arte más técnica) empezó a funcionar en 1935 y se convirtió en el mayor vehículo de propaganda de las tesis de Aalto a favor de un proyecto orgánico, sensible, respetuoso con el hombre y con la naturaleza que lo rodea. Tras reorganizar la producción en distintas factorías, *Artek* se convirtió en la garante de la calidad y el respeto de los proyectos de Aalto, pero también de una filosofía industrial iluminada y de gran alcance. Una fórmula que, más de siete décadas después, aún no ha perdido su significado” MORTEO, E. *Diseño: desde 1850 hasta la actualidad*, Ed. Electa, Barcelona 2008, pág. 122. La compañía finlandesa *Artek* (arte y técnica) fundada por los Aalto en 1935, junto con Maire Gullichsen y Nils-Gustav Hahl, ha sido adquirida por Vitra en 2013, y sigue produciendo bajo su propio nombre. La primera serie que lanza *Artek* tras la compra de Vitra es la serie *Kaari* diseñada por Ronan y Erwan Bouroullec en 2015.

binaciones flexibles en las que nunca podemos hallar el estereotipo. Aalto creía que el diseño no debía únicamente reconocer las exigencias funcionales, sino que también había de plantear las necesidades psicológicas del usuario, y que la mejor manera de conseguirlo era utilizando materiales naturales, especialmente la madera, que describía como «un material profundamente humano, inspirador de formas». Los pioneros diseños orgánicos de Aalto proporcionaron un nuevo vocabulario formal a la vez que representaron elocuentemente para el gran público la cara amable de la modernidad.»³⁰⁸

Si tomamos a Aalto como piedra fundacional de *organicismo* escandinavo, será una larga nómina de autores la que continuará y evolucionará sobre el espíritu de lo creado por el finlandés en los años treinta y cuarenta. Casi todos los autores escandinavos que trabajan en las décadas posteriores, recogen la herencia de las investigaciones de Aalto y junto con los organicistas norteamericanos forjarán la estética del diseño de producto prácticamente hasta la irrupción del pop y la posmodernidad, en los años sesenta.

Algunos de los principales nombres del diseño escandinavo serán; Bruno Mathsson, con sus butacas *Pernilla* y *Grashopper* de 1934, que desarrolló enormemente el concepto de madera maciza curvada, y realizó algunos de los primeros estudios de cierto calado sobre ergonomía o Jens Risom, danés, con sus sillas de estructura de madera y elementos de cinta de goma trenzada como la producida por Knoll, *666 WSP* de 1942. Finn Juhl, es probablemente el más clásico de los nórdicos, produciendo muebles artesanos de alta calidad que miran a la tradición y cuyo concepto de diseño se acerca al de Kaare Klint. El también danés, Hans Wegner, será conocido por su especialidad, el diseño de sillas, de las que llegó a diseñar más de doscientos modelos distintos, entre las cuales algunas de las más icónicas son la *Peacock*, de 1947, la *Chinese* de 1944 y la *modelo 24* conocida como *wishbone chair* de 1950. Wegner realiza una revisitación de modelos artesanales de la tradición vernácula, que conocía muy bien al ser hijo de artesano y haber comenzado su labor como carpintero. Uno de los modelos que anecdóticamente ha pasado no solo a la historia del diseño sino de la cultura y la política, fue la nº *JH 501* conocida como *Round chair*, (Fig.2.44) que fue la elegida por su comodidad para el debate televisado Nixon Kennedy en el año 1960. De formas más rotundas y menos clásicas en su estructura, pero igualmente icónicas, serán el *Sillón OX* y la *CH07* o *Shell chair*. En la silla *round* Morteo ve las características de toda la obra de Wegner:

³⁰⁸ FIELL, CH. y P. *Diseño del siglo XX* Ed. Taschen, Colonia, 2000, pág. 17.

“Esencial, elegante y cómoda, la silla resume los objetivos que siempre han guiado los estudios de Wegner: calidad absoluta y artesana de los productos, líneas clásicas y modernas a la vez, una forma sobria, discreta y confortable. Punto de equilibrio entre las tradiciones orientales y occidentales del asiento, la Round Chair recrea las sugerencias de una típica silla china de la dinastía Ming en un modelo de extrema simplicidad en el que nada es superfluo o excesivo. Los únicos elementos ornamentales son los refinados encajes entre las partes, que quedan a la vista como demostración de una perfecta ejecución. Aún hoy la Round Chair es una de las sillas de madera más vendidas en el mundo.”³⁰⁹

Ya en los años cincuenta destacará el trabajo del danés Arne Jacobsen, así como del finlandés Eero Saarinen, hijo del arquitecto Eliel Saarinen, aunque ambos autores se asocian históricamente al organicismo norteamericano, pues fue en este país donde desarrollaron su carrera principalmente. El primero es asociado históricamente a dos de sus diseños más icónicos; las silla *Ant*, de 1952 y las *3107* (Fig.2.45) de 1955, Ambas responden a una forma muy similar, y a una tipología que surgirá en el *movimiento moderno*, que será de la diferenciar el objeto en dos planos y en dos materiales, simulando en cierto modo, la relación escultórica entre pieza y soporte o peana. Ambos modelos utilizan el tubo de acero cromado para las patas y la madera laminada para el asiento, convirtiéndose en elemento clave el sistema de anclaje o punto de unión de ambos materiales. Es uno de los primeros diseñadores que introduce los colores vivos a la hora de tinter la madera, al igual que hará Charles Eames en los plásticos y fibras de vidrio. Otros diseños icónicos de Jacobsen, algo posteriores serán el sillón *Egg* (Fig.2.46) o la silla *Swan*, así como la lámpara *AJ*, todos ellos diseñados como parte del proyecto para la terminal SAS en Copenhague, en 1958. Este edificio del propio arquitecto, se convirtió en un proyecto integral, en el cual se ocupó de diseñar todos los detalles, desde la cubertería hasta la elección de la tipografía de los rótulos.

Eero Saarinen por su parte, había emigrado a los Estados Unidos en 1923, con su padre, arquitecto y creció bajo la influencia del diseño norteamericano. Fue profesor de Cranbrook Academy donde coincidió con Charles Eames y con el trabajó en sus primeros proyectos, como el que presentaron conjuntamente para el concurso organizado por el Moma de Nueva York, *Organic Design in home furnishing*, en 1940, donde fueron galardonados. Su serie más icónica será la *Tulip* de 1957 (Fig.2.47), donde inspirado en la flor

³⁰⁹ MORTEO, E. *Diseño: desde 1850 hasta la actualidad*, Ed. Electa, Barcelona, 2008, pág. 204.

que da nombre al objeto, pretende eliminar el concepto de pata, y al contrario que Jacobsen, intenta unificar todo el objeto visualmente, sustituyendo las cuatro patas por un único elemento central que hace a su vez que sea giratoria. En cierto modo esta serie de Saarinen anticipa el pop en diseño, por su tratamiento de la forma y el color. Otro de los icónicos diseños de este autor será la *Womb* o *nº 70* de 1948, con la que iniciará la exitosa relación con la productora norteamericana Knoll que junto con Herman Miller, producirá la mayoría de diseños del organicismo norteamericano en los cincuenta y sesenta. Dentro de la obra arquitectónica de Saarinen, destaca la terminal de la TWA en el aeropuerto John F. Kennedy en Nueva York, obra de 1962.

Los finlandeses Kaj Franck y Tapio Wirkkala en los años cincuenta, serán reconocidos más que por sus piezas de mobiliario, por sus trabajos en el pequeño objeto de menaje para el hogar especialmente en cristal, habitualmente producidos por la firma Iittala también finlandesa, que será, como hemos visto, la productora igualmente del *Savoy* de Aalto.

Como resumen de la estética organicista escandinava podemos decir que se produce en líneas generales una desradicalización tanto de la forma como del mensaje del movimiento moderno y una dulcificación de las formas, en aras de un diseño más democrático, usable y sensato. Será por otro lado el primer grupo de diseñadores en la historia que se plantea la ecología y la sostenibilidad de los productos que diseñan, conceptos hoy en día tan naturalmente vinculados a la práctica del diseño contemporáneo. El trabajo de Aalto como pionero de esta filosofía irrigará toda Europa y sobre todo será fundamental su influencia en Estados Unidos a través de sus seguidores. Sobre el concepto de diseño escandinavo es interesante la reflexión de Alessandro Biamonti:

“Esta defensa común en toda Escandinavia ha generado a un particular cuidado de la calidad de los interiores, ya que se encuentran en un contexto climático que otorga un significado especial al término *habitar* —activando inmediatamente la contraposición entre el *-dentro* y el *fuera-* rodeados por una naturaleza inhabitable, rígida, difícil y peligrosa. Siempre se ha tratado de realzar en el interior lugares acogedores, entendiéndose por interior tanto una habitación calentada con una estufa de madera como el núcleo de una comunidad de individuos basada en reglas que permiten la protección de las clases sociales más débiles. El diseño se ha visto como parte integrante de una modernidad so-

cialdemócrata, instrumento inteligente de una sociedad reformada indispensable para que el ser humano pueda habitar el planeta.”³¹⁰

Otras propuestas que veremos más adelante por parte de autores nórdicos se escapan al concepto de organicismo, como serán los casos de Verner Panton o Eero Arnio o Yrjö Kukkapuro, que si bien inician su carrera bajo la influencia de este estilo, su obra responderá principalmente a las directrices estéticas del Pop a partir de mediados de los años sesenta.

Factor fundamental para el éxito de las propuestas de diseño de mobiliario escandinavo en su momento, será la conciencia del mundo de la empresa en el diseño y la existencia de editoras de calidad en todos los países nórdicos como serán Fritz Hansen, Louis Poulsen, Artek, Litala, Marimeko, Fiskars, Hay, Kuadrat, etc. y no olvidemos la versión de diseño democrático implantada por Ikea, que pese a poder parecer un fenómeno reciente, tiene su origen y fundación en 1943 cuando Ingvar Kamprad, abre su primera tienda, comienza a publicar catálogos con su mobiliario y a diseñar objetos que puedan ser montados de una manera sencilla por el usuario.

El organicismo nórdico como paradigma de: respeto al entorno, discreción en las formas, como funcionalismo cálido y no exento de una cierta estética natural vinculada con la tradición, es posiblemente el periodo o tendencia en la historia del diseño a la que más se asemeje el trabajo de Ronan y Erwan Bouroullec. De hecho la influencia oriental, como se ha comentado anteriormente y la cercanía a las posiciones de los organicistas nórdicos son las dos influencias mayores que la crítica ha señalado en el trabajo de los Bouroullec.

Bajo las condiciones que definen este paradigma, encontramos una serie de objetos que explican esta relación. Se han elegido dos proyectos, que responden a la misma tipología formal de diseño. Al igual que vinculamos la *Belleville* con la estética Thonet, como hemos señalado anteriormente, los casos de *Osso*, y *Copenhage*, tienen un aire de familia que les conecta con el espíritu del diseño escandinavo de los años treinta y cuarenta, con ecos de Aalto, y Wegner principalmente. La *Osso* de 2011 (Fig.2.48), para Matiazzi, tiene

³¹⁰ BIAMONTI, A. VV.AA. *Capire il Design*, Ed. Giunti, Florencia, 2008, pág. 166.

una estructura muy sencilla en madera –se fabrica en tres opciones de madera distintas– y responde a un despiece orgánico que recuerda a una serie de huesos esparcidos, que montados forman el objeto, y que dan nombre al diseño. La serie *Copenhagen*, (Fig.2.49) está compuesta por varios elementos de mobiliario que resuelven el encargo de la firma danesa Hay para amueblar la universidad de la capital. En este caso acuden a la madera curvada laminada. La silla habría de ser resistente y el resto de la colección responder a necesidades tan complejas como este amueblamiento plantea; pupitre, mesa reunión, mesa café, banqueta, etc. hasta completar una serie de dieciocho elementos diferentes. Este proyecto y encargo recuerdan al realizado por el propio Aalto para la universidad politécnica de Helsinki donde todo el amueblamiento es del arquitecto finlandés.



-Osso, Matiazzi, 2011 -*Copenhagen collection*, Hay, 2012.

2.3.3 Diseño y sociedad: organicismo USA.

En Estados Unidos, la influencia estética del *Styling* iniciado en los años treinta, prolongó su presencia prácticamente hasta la Segunda Guerra Mundial, momento en el que se darán varias circunstancias que provocarán un cambio estético que afectará profundamente al diseño industrial y específicamente al de mobiliario y a la arquitectura. Por un lado el propio conflicto bélico hará que las cuestiones estéticas también se vean afectadas, y se tenderá en general a la austeridad, que en el plano estético exigirá una mayor contención en las formas. Por otro lado el movimiento moderno y el estilo internacional en la arquitectura han entrado en territorio americano, básicamente por la influencia de algunas de las principales figuras de la Bauhaus, como Mies van der Rohe, Breuer o Gropius, Moholy-Nagy o Josef Albers, que se ven obligados a emigrar ante la situación prebélica en Alemania. Un tercer motivo derivado directamente de la propia guerra, lo constituye el avance de ciertas técnicas de producción desarrolladas para la industria bé-

lica, que las mentes creativas de la posguerra sabrán utilizar en su obra de diseño. Para la aeronáutica por ejemplo se desarrollan investigaciones sobre plásticos y fibras de vidrio, materiales ambos muy ligeros y baratos que colonizarán el mundo del diseño. Por otro lado el diseño, ante la escasez de materiales metálicos como el acero, tendrá que agudizar la creatividad y buscar en estos nuevos materiales nuevas oportunidades.

El *organicismo* norteamericano, es ciertamente más opulento en un principio que el nórdico, pues no olvidemos que se edifica estéticamente sobre el todavía presente *Styling*, que incluso en automoción todavía tardará décadas en dejar de ser el estilo dominante. Será una transición sobre aquel, con la influencia de las ideas racionalistas que llegan de Europa a través de exposiciones y publicaciones, la que llevarán a los principales autores a producir una simplificación de las formas dominantes durante casi tres décadas.

El *organicismo* en Estados Unidos tampoco será un movimiento ideologizado que se mueva entorno a manifiestos ni proclamas, se trata todavía de un cierto esteticismo funcional, que cristalizará en el *american way of life* de los cincuenta y primeros sesenta, cargado de optimismo y sentido del humor. En este sentido, el diseño no será el único; la publicidad y la prensa de esta época también harán gala de esta herramienta, en la edad de oro de las agencias de publicidad de la avenida Madison. Todo el contexto al unísono respirará esta conciencia colectiva en la que se muestra un cierto orgullo de haber salido victoriosos del conflicto y todo; el cine, las marcas, la publicidad, la prensa y el diseño miran hacia un futuro prometedor, solo ensombrecido por la Guerra de Corea de 1950 al 1953.

Dos instituciones que tendrán un gran peso en este periodo de relevo estético, serán *El Black Mountain College* y la *Cranbrook Academy*. Ambos centros, con fuerte influencia por parte de ex miembros de la Bauhaus, serán parte del motor de cambio que introduzca nuevas ideas en el arte y el diseño norteamericanos. *Cranbrook*, a treinta kilómetros de Detroit, bajo la dirección de Eliel Saarinen supuso más que un centro educativo en las artes, un lugar de creación, del que salieron entre otros Charles Eames, Eero Saarinen, Harry Bertoia y Florence Knoll. Saarinen su director la definió como “un lugar de traba-

jo para el arte creativo: el arte creativo no te lo puede enseñar nadie. Cada uno tiene que ser su propio profesor. Pero el contacto con otros artistas y los debates que se establecen entre ellos proporcionan fuentes de inspiración.”³¹¹ Por otro lado, el *Black Mountain College*, donde, pese a que se cerró en 1957, impartieron docencia Josef y Anni Albers, Walter Gropius, Buckmeister Fuller, Franz Kline y Robert Motherwell, se convirtió en el germen del *Expresionismo abstracto* americano, contando entre sus alumnos por ejemplo a John Chamberlain, Kenneth Noland o Cy Tombly.

La nueva visión del arte y del diseño propició que en este periodo se cumpliera verdaderamente el anhelo que casi todas las escuelas o tendencias en el diseño habían perseguido; la democratización y popularización del diseño. Los objetos y mobiliario creados por los autores de la época colonizaron los hogares norteamericanos con enorme naturalidad, y se produjo una verdadera apreciación del diseño por el gran público. Un factor que contribuyó a este hecho fue la posibilidad real de que el diseño de los grandes autores norteamericanos del momento se produjo industrialmente y esto permitió que esos diseños tuviesen unos precios asequibles. Por otro lado se popularizó el uso de este mobiliario que recibe el nombre en historia del diseño de *Mid Century Modern*, y que fue asociado a la nueva arquitectura de posguerra, en programas como los *Case Study Houses*, especialmente en California, de la mano de John Entenza, que propuso a una serie de arquitectos, entre ellos a Charles Eames, diseñar viviendas económicas a base de elementos prefabricados que se ensamblasen *in situ*, en Pacific Palisades. Como decíamos, la imagen que la publicidad y los medios venden en Estados Unidos en esta etapa es de optimismo, arquitectura popular y mobiliario moderno. Como ejemplo de la popularidad que alcanza el diseño, Charles y Ray Eames aparecen en programas de máxima audiencia en *prime time*, como el de Arlene Francis de la NBC en 1956, presentando sus nuevos diseños de sillas.

El diseño, es asequible, popular, cercano y optimista, o al menos así se comunica, y la relación con el diseño del usuario, es completamente distinta al panorama europeo donde casi siempre fue tratado como un estadio cultural superior, caro, exclusivo, y en absolu-

³¹¹ CONRAN, T. BAYLEY, S. *Design: la inteligencia hecha materia*, Ed. Blume, Barcelona, 2007, pág. 121.

to democrático, si se hace una cierta excepción con el caso del diseño escandinavo. Esta especie de arrogancia del diseño desde una cierta posición de superioridad y respondiendo a veces complejos programas ideológicos, no tiene en absoluto que ver con el panorama norteamericano.

Por otro lado, las instituciones culturales, como los museos, se dan temprana cuenta de la dimensión del diseño como hecho cultural y sociológico, y comienzan a coleccionar y a programar exposiciones de diseño o de diseño y arte intentando establecer un productivo diálogo entre ambas disciplinas. El Moma, como ejemplo, tiene un departamento específico dedicado al diseño y la arquitectura desde 1932 que actualmente cuenta con más de 28.000 piezas. Mientras en Europa todavía tardará mucho tiempo en surgir la idea de museo de diseño y abandonar el concepto de museo de arte decorativas. La creación contemporánea pasará a integrar en las mismas salas objetos de diseño y de arte con la intención de contextualizar arte y objeto mutuamente, como actualmente hace el Centro Pompidou de París.

Sobre este contexto tan receptivo, que en historia del diseño se conoce también como el *Good Design*, surge la obra de Charles y Ray Eames, Harry Bertoia, Warren Platner, Isamu Noguchi, George Nelson, Florence Knoll, entre otros, más los ya mencionados Jens Risom, Eero Saarinen y Arne Jacobsen de origen nórdico pero cuyo mobiliario tendrá una gran aceptación en este periodo en Estados Unidos. Además, esta popularización del diseño se ve apoyada por la dos grandes editoras norteamericanas de la época; Herman Miller y Knoll. Así describe Torrent este periodo:

“En los años 40 y 50, y junto a la programación aerodinámica, se produjeron unos significativos cambios dentro del campo del mueble. Los diseñadores del sector, desde el mismo inicio de los 40, estaban experimentando constantemente con las posibilidades de los nuevos laminados, a la par que con las técnicas de curvatura. La consolidación de los plásticos como nuevo material constructivo contribuyó a que las sinuosas conchas que con madera se veían de difícil realización pudieran llevarse a cabo, sin que ello supusiera el olvido del material ofrecido por la naturaleza. Se impuso, entonces, lo que se llamó «diseño orgánico», que venía a oponerse al diseño anguloso del mueble y que en

realidad era una vertiente más del Movimiento Moderno, en cierto modo heredera de algunas de las propuestas del diseño escandinavo personificado en los Aalto”³¹²

Los organicistas norteamericanos de este periodo se habían educado en el contexto del movimiento moderno y en algunos casos como alumnos de profesores de la Bauhaus a su llegada a Estados Unidos. Sin renegar totalmente de sus enseñanzas, propusieron un modelo de efectividad más dulcificado y un diseño que, si renunciar a la forma esencial, resolviese el problema funcional desde propuestas de menor frialdad.

“Se pretendía ofrecer un aspecto contemporáneo a los muebles, pero sin renunciar al humanismo. Se buscaba dotar al mueble, y sobre todo a las sillas (las «estrellas» de la época), de formas envolventes, vivas, no rígidas. No estamos, desde luego, ante una versión del estilismo. Es cierto que se optaba por el redondeamiento de formas. como también hicieron tantas veces los estilistas. Pero tal redondeamiento no era por una imposición de estilo, sino porque se consideraba que con estos parámetros se conseguía una mayor comodidad para el usuario, a la par que unas formas menos agresivas, mas relacionadas con el ser humano.”³¹³

La superación de la rigidez tanto de formas como de concepto les supuso como apunta Torrent, un acercamiento al hombre que les proporcionó un enorme éxito comercial. La popularidad y democratización del diseño que pretendió la Bauhaus, sí se logró en estos años en Estados Unidos, y estos diseños supusieron una auténtica irrigación estética en la cultura norteamericana.

Charles y Ray Eames se conocen en Cranbrook y comienzan a colaborar, al mismo tiempo que Charles realiza un primer proyecto conjunto con Eero Saarinen. Los Eames comienzan una investigación sobre materiales para diseño, en madera laminada, que habían visto utilizar en la industria náutica y con plásticos y fibras de vidrio que les permiten crear formas sinuosas con materiales ligeros y económicos. Utilizan la técnica del contramoldeo a presión de una forma similar a como lo había hecho Alvar Aalto en los treinta en Finlandia. Uno de sus primeros éxitos es una férula de pierna, la *Leg Splint*, (Fig. 2.50) para la inmovilización de heridos en guerra que realizan en contrachapado curvado en 1945. Es un objeto muy ligero, apilable, ocupa muy poco espacio y funciona

³¹² MARÍN, J. TORRENT, R. *Historia del Diseño Industrial*, Ed. Manuales Arte-Cátedra, Madrid, 2013, pág. 272.

³¹³ Ibid. Pág. 272.

perfectamente para su propósito con tan solo una cintas de sujeción. Desde 1948 a 1950 producen la series de sillas que serán comúnmente conocidas como *Plastic* (Fig. 2.51) pero que obedecen a diferentes siglas dependiendo del tipo, con o sin brazos -RAR, DAR, etc.- El gran hallazgo de los Eames es diseñar un sistema, es decir un conjunto de asientos en tres formas, e innumerables colores, que se adaptan a cuatro formas de pata diferente, resultando un conjunto barato de producción y absolutamente customizable por parte del usuario que puede configurar un alto número de posibilidades personalizando así su ejemplar. De 1956 es su icónica *Lounge Chair* (Fig. 2.52) que diseñan para Billy Wilder, su amigo, con la intención de que resultase, *tan comfortable* –en aspecto y uso- como un viejo y gastado guante de beisbol. Los Eames introdujeron, la ligereza, el humor y el color en el diseño y se convirtieron ellos mismos en un icono de la cultura del diseño, casi a la altura de su diseños. “Take your pleasure seriously” será una de las frases de Charles Eames que mejor defina la filosofía del estudio. Todos los diseños de los Eames fueron producidos por Herman Miller en los Estados Unidos y a partir de mediados de los sesenta por Vitra en Europa. La pareja que constituyen Charles y Ray Emes, es un modelo dentro de la historia del diseño, por el formato de colaboración de dos creadores que supieron aunar la visión técnica y constructiva de un arquitecto con la vocación creativa y experimental de una pintora, como muestra el documental de 2011, *The architect and de Painter*.³¹⁴

Entre otros autores de este periodo, destaca George Nelson que diseñará mobiliario, y será su especialidad las lámparas de papel armado con alambre, inspiradas en la linternas japonesas, y los numerosos relojes de pared, de formas angulosas en los que juega de forma audaz con el color y la forma. Su mueble más icónico será el *Marshmallow* (Fig. 2.53) sofá de 1956, que con sus superficies de asientos cilíndricos –simulando una tecladillo de máquina de escribir- y multicolor, comienza a anticipar lo que será el diseño en la próxima década. Del mismo autor la silla *Pretzel*, que ha pasado a la historia más que por sus alargadas y afinadas formas de madera laminada, por su secular disputa con Norman Cherner y la acusación por parte de este de plagio de su *Cherner Chair*. Harry Bertioia que había trabajado con los Eames, es conocido por la serie de sillas de alambre

³¹⁴ American Masters: *The Architect & the Painter: The Creative Lives of Ray & Charles Eames*. Quest Productions, 85 min. Dirigida: Jason Cohn y Bill Jersey

de acero, entre las que destaca la *421 LU* o *Diamond*, (Fig. 2.54) por su icónica forma, de 1952, producida por Knoll. Isamu Noguchi fue un escultor de origen Japonés que trabajó simultáneamente en el diseño de mobiliario y en la escultura, siempre con formas sinuosas que recordaban a su trabajo como artista. Como icónico dentro de su trabajo podemos destacar la *coffee table*, de 1947 (Fig. 2.55) en la que dos formas escultóricas gemelas de madera, soportan una gruesa plancha de cristal. También Japonés Sory Yanagui diseña en estos años su famoso taburete *Buterfly* que soluciona también con cierto aire escultórico en madera contrachapada, en dos piezas unidas por un solo tornillo, de 1954, para Vitra. En suma, el periodo en el que el diseño toma las calles y los hogares norteamericanos y una serie de diseñadores de talento conforman la estética de un país. A modo de resumen, puede resultar ilustrativa la frase de Charles Eames como lema propio y de toda una época: “Ofrecer lo máximo, al mayor número de personas posible y al precio más bajo.”³¹⁵

En el caso de nuestros autores hay varios ejemplos de objetos en los cuales la forma orgánica y el desarrollo en el proceso proyectual, ha llevado a la inclusión de una nueva técnica o a la aplicación al diseño de objetos de técnicas hasta entonces utilizadas para otros procesos. El objeto para ilustrar el paradigma organicista, son en realidad varios y el mismo, una suerte de *protoforma* que acompaña a Ronan y Erwan desde el principio de su carrera, casi como una suerte de *obsesión/visión* estética, apareciendo cristalizada en objetos con diferentes escalas, datado la primera vez en 2002. Se trata de un objeto cuya forma inicial se genera por la extrusión de ocho circunferencias que vacían una forma tubular. En 2002, aparece como parte de una instalación bajo el nombre *Nuages* (Fig.2.55) catalogada como un proyecto no editado. En este caso el objeto todavía de poliestireno expandido, crea una suerte de muralla o pared con la superposición de varios módulos iguales. De ahí nace *Cloud* en 2003, (Fig.2.56) para Cappellini, un objeto ciertamente indeterminado, y que aparece catalogado como elemento de partición. La escala nos indica que puede funcionar como biombo y estantería bifronte, y es básicamente la primera propuesta *Nuages* pero en material industrial. En 2015, Vitra junto con JP Ringier, editan *Cloud vases*, (Fig.2.57) en cerámica esmaltada en negro, edición de treinta ejemplares acompañando la edición de *Drawing*. Y finalmente en 2016 Vitra lanza *Nua-*

³¹⁵ VV.AA. *Capire il Design*, Ed. Giunti, Florencia, 2008, pág. 173.

ge vases, (Fig.2.58) que es la misma tipología que el último, pero en producción industrial en extrusión de aluminio, disponible en cuatro colores y en tres alturas.

Debido a su forma exterior, todos los formatos detallados, son interconectables entre sí, simulando una forma orgánica que puede ir creciendo y multiplicándose en tamaño y función. Este objeto explica claramente el paradigma de la forma en la obra de Ronan y Erwan, pues observamos que en este caso una forma única, llevada a diferentes escalas puede sugerir una o varias nuevas funciones diferentes, sin tratarse su trabajo de un formalismo a ultranza. A este caso nos referimos cuando hablamos de *función oculta* o *desvelable* en ciertos objetos de su producción; la versatilidad de una misma forma en la que el diseñador sugiere y el usuario completa o selecciona una de las funciones implícitas, como veremos en el capítulo cuatro.



-Nuages, (proyecto no editado), 2002, -Cloud, Cappellini, 2003, -Cloud vases, edición limitada, Vitra, 2015, -Nuage vases, Vitra, 2016.

2.3.4 Good y Bel Design.

El mismo apelativo, *Good Design* con que se había definido al organicismo norteamericano, se utilizó para definir el diseño italiano, alemán suizo, escandinavo, etc. Seguramente el diseño de los países nórdicos se puede denominar organicista, como hemos visto, hasta mediados de los años cincuenta, pero con la llegada de nuevas formas, materiales e ideas, pronto surgirán autores que se escapan a esta denominación. Lo cierto es que en Europa en general, triunfa el funcionalismo racionalista en el diseño en sus diferentes vertientes nacionales. Los motivos fundamentales que hacen que el *Buen Diseño*, bajo los principios del funcionalismo, triunfe en Europa, serán dos básicamente: es la filosofía estética que cala en las multinacionales que despegan y se reactivan después de la Segunda Guerra Mundial, y la política cultural relacionada con el diseño que apoya la versión racionalista del mismo. Comienzan en esta época a otorgarse en distintos países europeos, premios de diseño, entre los que destaca el *Compasso d'Oro* o las trienales de

Milán, y los museos, en algunos casos reanudan su política de apoyo al diseño y en otros la inician tras el conflicto al observar el éxito de éste vinculado a la industria y a la recuperación económica, tras el conflicto bélico. En algunos países con mayor tradición en diseño se crean instituciones que velan por el mismo, como los Consejos nacionales. Sobre la cuestión económica y las multinacionales, apunta Torrent:

“Las multinacionales y las grandes corporaciones internacionales apostaron a favor del estilo y las tesis del funcionalismo porque encarnaba a la perfección los ideales de racionalidad, optimización de recursos y eficiencia que inspiraban su modelo de gestión.”³¹⁶

Puede resultar paradójico que si en 1929, el vehículo de diseño que se creó para salir de la crisis fue el fomento del consumo a través de la forma excesiva del *Styling*, dos décadas después en Europa se opte por la austeridad y el funcionalismo para salir de la crisis económica provocada por el largo y devastador conflicto bélico. Estas dos maneras de enfocar el diseño como respuesta a ambos lados del atlántico se han convertido a lo largo de la historia del diseño en una constante. Ideología asociada a función con un concepto trascendente de uso, frente a optimismo color y formas exentas de carga ideológica alguna; la vieja Europa frente al nuevo mundo.

Europa se va a caracterizar como vemos por el racionalismo y el sentido común aplicado al diseño, que cristalizará en un apoyo por parte de la industria al diseño. En este contexto surgen autores aislados o tendencias nacionales que a continuación intentamos describir.

En Alemania en 1955, comienza la actividad definitiva –tras dos años previos en sede provisional- de la Escuela de Ulm, *HfG* o *Hochschule fur Gestaltung*. Fue dirigida en su primera etapa por el ex alumno de la Bauhaus, Max Bill y algunos de los antiguos profesores también impartieron clase en esta nueva escuela. Bill era partidario de aplicar casi literalmente la filosofía de la Bauhaus, convirtiendo esta nueva escuela en un epígono de la primera. Los planteamientos racionalistas de los antiguos miembros de la Bauhaus, pero que en cierta medida habían devenido en un esteticismo, eran vistos con desconfianza por el profesorado más joven, que pretendía ir un paso más allá, e incluso desvin-

³¹⁶ MARÍN, J. TORRENT, R. *Historia del Diseño Industrial*, Manuales Arte-Cátedra, Madrid, 2013, pág. 299.

cular definitivamente la enseñanza del diseño de las Bellas Artes, concibiendo una enseñanza exclusivamente basada en las propuestas funcionalistas puras. Esta idea era la defendida por Hans Gugelot, Tomás Maldonado y Otl Aicher entre otros. En palabras de Maldonado:

“En Europa la cultura está identificada con la literatura, teatro, música, pintura, escultura, mientras el mundo de los objetos, la base material de nuestra sociedad, hasta entonces no figuró en las temáticas bien vistas.(...)mi crítica hacia el *buen diseño*, se dirige contra la obsesión por los aspectos epidérmicos de los productos, la *Buena Forma*.”³¹⁷

Maldonado será el encargado de reorientar hacia una formación mucho más técnica el enfoque de la escuela tras la dimisión de Max Bill. Ergonomía, sociología y psicología serán potenciadas en los estudios en esta nueva etapa. La austeridad y la funcionalidad serán las reglas que midan la belleza en Ulm, y el cuidado de los detalles, descartando todo aquel elemento que dificulte la comprensión y uso de los objetos. Diseñar será en Ulm, depurar, prácticamente diseñar se convertirá más en restar que en añadir. Torrent ve en la conciencia social que el diseñador adquiere en Ulm, un origen en el racionalismo kantiano:

“En cierto sentido, la vocación social y democrática del funcionalismo racionalista alemán tiene un precedente teórico en las ideas ilustradas de Immanuel Kant. Su fórmula *Sapere aude. ¡Ten coraje de servirte de tu propio entendimiento!* Expresa la confianza de Kant en que el uso continuado de la razón nos liberará de las supersticiones irracionales y del totalitarismo, instalándonos en el camino del progreso científico-técnico y democrático. Para los racionalistas alemanes, continuadores del *movimiento moderno* que tiene su germen en la ideas ilustradas, las formas funcionales serán la mejor expresión de la racionalidad, que para ellos sigue siendo la mejor garantía de progreso y democracia”³¹⁸

La escuela se cierra en septiembre de 1968, motivado por diferentes razones: por un lado la tendencia izquierdista del equipo docente, que imponía una ideología dominante en la escuela y programas, que eran vistos con recelos por el gobierno territorial. Por otro lado, la falta de encaje de la escuela en el sistema alemán de educación, situada en un lugar indefinido entre la universidad y las escuelas de artes, y por último, la falta de escu-

³¹⁷ MARÍN, J. TORRENT, R. *Historia del Diseño Industrial*, Manuales Arte-Cátedra, Madrid, 2013, pág. 300.

³¹⁸ Ibid. Pág. 300-301.

cha a los alumnos ante cualquier planteamiento que no fuera estrictamente racionalista y escapara de las directrices generales de la HfG. Todas estas circunstancias llevan al gobierno territorial a dejar de apoyar económicamente a la institución y su tradicional situación económica inestable, se hace inviable.

Al igual que sucede con la Bauhaus, la diáspora de Ulm, condiciona en algunos casos el diseño de los países cercanos a los que emigran algunos de los actores más influyentes, que se instalarán en Suiza o Italia principalmente. Su influencia en el diseño de la época fue mucho más amplia de lo que pudieran indicar sus fechas de apertura y clausura.

Los productos más icónicos salidos de la Escuela de Ulm o bajo su filosofía son reconocibles con un cierto aire de familia. La colaboración con empresas tecnológicas, dado el carácter técnico de la enseñanza, será muy productiva y empresas como Braun o Kodak serán un reflejo patente de la racionalidad y funcionalismo a ultranza que plantea Ulm como escuela. Prima la facilidad en el uso, la duración, la sencillez de comprensión, la adecuada ergonomía, que cristalizan, según sus detractores en una cierta frialdad formal. Los objetos en el ámbito de Ulm parecen encarnarse en formas abstractas, casi impersonales, y pretenden ser lo que parecen, pero desde una novedosa concepción de la apariencia. En este sentido, una de sus mayores batallas será contra las formas establecidas en ciertas apariencias que todavía guardan un parecido cuya única razón es un historicismo, que según su visión está completamente fuera de lugar.

Los productos diseñados por Hans Gugelot –junto a Reinhold Hocker- para Kodak como el proyector de diapositivas *Carousel* de 1962, (Fig.2.60) o los de Dieter Rams, para Braun como el icónico *SK4 Phonosuper*, (Fig.2.61) de 1956, que observado en el contexto con los objetos con los que convive, todavía hoy irradia una tremenda modernidad. Este es un objeto que rompe alguna regla no escrita en diseño, como el hecho de ser blanco, inmaculado, cuando la tipología de objeto a la que responde en la época, es la de objeto de madera oscura, todavía obedeciendo a formas historicistas, etc. Rams explica de esta manera su forma de pensar y diseñar:

“Ha llegado el momento de redescubrir nuestro entorno y de regresar a los aspectos más simples y básicos. (...) los productos deberían estar bien diseñados y ser lo más

neutrales y abierto posible, dejando espacio para la autoexpresión de aquellos que los utilizan. Buen diseño significa el menos diseño posible (...)El diseño es el esfuerzo por hacer productos que sean útiles para las gentes. Es más racional que irracional (...) La labor de los diseñadores puede contribuir de forma más concreta y eficaz a una existencia más humana en el futuro.”³¹⁹

Como señala Campí, y en cierto modo como le sucedió a la Bauhaus, Ulm fue algo más que una escuela de diseño, pues se encontraba vinculada a una ideología de diseño, con la ambiciosa vocación de imponer una visión que pretendía regenerar a una sociedad por medio de la regeneración de sus productos.

“Hay muchos indicios que hacen pensar que la HfG de Ulm no era exactamente una escuela de diseño, sino una escuela dedicada a propagar la buena nueva del neofuncionalismo y cuando este credo se vino abajo, el ambicioso proyecto educativo de sus fundadores se derrumbó”³²⁰

Dimensión social, racionalidad, discreción, diseño inclusivo, serán las claves del trabajo de Rams, que encierran su visión de la belleza: fiable, armónica y clara. Los objetos de Rams, muy populares en los hogares europeos de los sesenta y setenta se llegaron a convertir en *invisibles*, es decir en objetos integrados en la vida cotidiana, que no nos hacían preguntarnos demasiado sobre ellos. Este era uno de los objetivos implícitos en la visión de Rams, más allá del objeto espectacular que nos ofrece una llamada a lo emocional. Como veremos, esta simplicidad, se tornará estética a partir de los años noventa en el que ciertas empresas vuelvan su mirada a este periodo con la intención de volver a la calma que se perdió con la posmodernidad y la exaltación de la vertiente simbólica y puramente formalista de los objetos.

La versión italiana del *Gutte form*, será el *Bel Design* y tendrá unas características particulares. Italia tenía cierta tradición de diseño desde los años veinte y treinta, que quedó en suspenso debido la Segunda Guerra Mundial y la devastación que causa en su propio territorio. Recordemos que un hito e icono del diseño mundial data de 1933, como es la Moka Express de Alfonso Bialetti, objeto que por rotundidad de formas geométricas y por fecha de producción, se ha enmarcado tradicionalmente en el *Art Déco*. La caracte-

³¹⁹ ZIMMERMANN, Y. en CALVERA, A. (ed.) *Arte ¿? Diseño*, Ed. GG, Barcelona, 2005, pág. 68.

³²⁰ CAMPÍ, I. *Diseño y nostalgia*, Ed. Santa & Cole, Barcelona, 2007, pág. 141.

rística especial del diseño italiano de la época fue la confianza de la industria en el diseñador, que hizo que no fuese concebible que una empresa de cierto calado no tuviese un jefe de diseño o consejero que en la mayoría de los casos era externo a la empresa y no de plantilla. Por otro lado la tradición de la vinculación del diseño a los arquitectos y la calidad de la formación de éstos. Las oportunidades que el diseñador tiene en Italia son incomparablemente mejores que en otros países europeos pues el tejido industrial sobre todo en el norte, en la zona de Milán, ofrece innumerables oportunidades de trabajo y formación. Empresas que se han convertido en modelos en la relación industria diseño como Olivetti, o Fiat, serán las más conocidas, pero habrá muchas más y de muy diferentes sectores. La primera, ha trabajado en estos años con Ettore Sottsass, Mario Bellini, y anteriormente con Nizzoli, autor de la *Summa* en 1940. La tradición -y el tejido empresarial que lo propicia- del diseño de automoción en Italia estará ligada a autores como Dante Giacosa, y después vendrán Pinninfarina, Giugiaro, o Zagato. Será la época de la aparición en el mercado de los scooter como la *Lambretta* y la *Vespa*, a mediados de los años cuarenta. Este impulso de la industria y el diseño se da en Italia en gran medida, gracias a su tradición de nación exportadora.

En mobiliario, el diseño italiano intenta hacer un mueble bello, poco pretencioso y sobre todo asequible. Un ejemplo será la *Superleggera* de Giò Ponti de 1947 (Fig.2.62). Es el periodo del inicio de las carreras de los que serán los padres del diseño italiano como Vico Magistretti, Marco Zanuso. El mundo empresarial del diseño de mobiliario lo componen Cassina que reedita los clásicos de la Bauhaus, o Kartel que se caracterizará por el uso de los plásticos y más adelante del metacrilato y policarbonato, se funda en 1949. Ya en el periodo que se encamina hacia el pop surge una de sus principales figuras que será Joe Colombo y su visión futurista y colorista del mueble y el interiorismo. Una personalidad peculiar será la de Carlo Molino, con cierto aire anacrónico en sus diseños mitad organicistas mitad modernistas, en los que lleva a los materiales como la madera y el contrachapado al límite de sus posibilidades. De 1957 data el radical e innovador *Mezzadro* de 1957 (Fig.2.63) de los hermanos Achile y Pier Giacomo Castiglioni, y de 1956 la lámpara *Arco*, de los mismos autores.

Como se observa, los años cincuenta y el concepto de *Good design* en Europa supone la cristalización de los ideales estéticos del movimiento moderno, pero aplacados en su radicalidad y adaptados a las particularidades de cada uno de los países. Desde la postura ultra funcionalista de la Escuela de Ulm y su vinculación a la industria a la traducción a un espíritu más abierto que supone el *Bel Design* italiano y los grandes nombres que edificarán el concepto de prestigio que los asocia.

2.3.5 Diseño y Pop; el fin de una era.

El *Good Design* tanto europeo, con sus variantes nacionales, como el organicismo norteamericano, parecen territorios demasiado estrechos para la creatividad, que propone el Arte y la cultura Pop que como veremos tendrá su versión en el diseño. El cuestionamiento de la propia función de los objetos, los nuevos materiales y sobre todo los nuevos argumentos venidos de los *mass media*, el mundo del cine y de la comunicación en general, supondrá el cierre de una era, que en su vertiente funcionalista, en cierto modo desde los años veinte todavía obedecía a las premisas del *movimiento moderno* y el *estilo internacional*.

En nuestro recorrido, sobre la alternancia de forma y función en la medida en la que afecta al concepto de belleza en el diseño, nos encontramos en los años previos a la postmodernidad donde lo que queda de ese vínculo acabará por romperse definitivamente. Música, arte, moda y por supuesto diseño sufrirán una verdadera revolución en cuestión de muy pocos años como recuerda Terence Conran:

“El movimiento británico pop de la década de 1960 ayudó a acabar con la autocracia del movimiento moderno, al poner en su lugar posibilidades de diseño más expresivas. Se inició en el campo de las bellas artes, pero también abarcó la cultura popular que hasta entonces se había desatendido, haciéndola intelectualmente respetable. La primera reacción tuvo lugar en la moda, de la mano de Mary Quant. Le siguieron los muebles y los interiores: una silla de papel a lunares de Peter Murdoch, los muebles hinchables y la silla *Sacco* de Zanotta. Al mismo tiempo, las fachadas grises de las tiendas de las calles comerciales empezaron a llenarse de colores impactantes. El pop británico fue una gran influencia para Ettore Sottsass y Elio Fiorucci. En muchos sentidos, la sensación de liberación que provocó el movimiento pop abrió paso a los numerosos caminos que ha adquirido el diseño durante la generación pasada, desde *Crafts Revival* hasta el movimien-

to posmoderno. El pop presentó la posibilidad de que el diseño pudiera satisfacer necesidades mas simbólicas que prácticas, y aumentó el interés popular por esta materia.”³²¹

El diseño trató de quitarle seriedad y solemnidad a los objetos que nos rodean, a través de una visión nueva del color y la materia. Los plásticos se habían abaratado en su producción y su durabilidad parecía suficiente para unos objetos creados desde la visión de lo efímero.

Si se ha de buscar una raíz en su fundamentación ética o estética, veremos que no existe más allá de la intención de acabar con lo establecido como *Buen diseño* en las décadas anteriores, como la música y la moda lo harán contra sus antecesores. La regla será que no hay regla, ni de uso, ni mucho menos estética, de tal forma que al diseñador pop le servirá cualquier recurso para trabajar en contra de lo que se suponen las reglas que regían el buen diseño. Sus referentes serán cualquiera que desafíe a lo convencional y que lleve a un eclecticismo visual: *modernismos*, *Op art*, *Art Decó*, etc. Si la modernidad fomentaba una mirada hacia el futuro y perseguía el ideal de una estética atemporal, el Pop pretende ser el diseño y el arte del momento sin plantearse una visión a futuro ni mucho menos su impacto o durabilidad estética, ni material.

El *Pop* supuso el último paso antes de la postmodernidad, que se encargaría de completar su estética y espíritu, de nuevo con un bagaje ideológico, que éste no tenía. El Pop en diseño será un lenguaje ciertamente internacional y no se podrá explicar fácilmente vinculado a autores por países, pues será un idioma que vehicularán formas, colores y materiales, con independencia del país de procedencia.

El plástico se reveló como el vehículo idóneo para plantear una nueva categoría de objetos que no pretendían ser eternos, y que llenaron el paisaje de formas y color. Era un material que permitía hacer muebles sinuosos, de grandes volúmenes y de cualquier color. Prima el sentido del humor como elemento común en el diseño Pop, independientemente, como decimos, de su país de origen.

³²¹ CONRAN, T. BAYLEY, S. *Design: la inteligencia hecha materia*, Ed. Blume, Barcelona, 2007, 248.

De este espíritu surgen en Italia objetos como el *Up 5 y Up6 Donna* (Fig.2.65) de Gaetano Pesce y el *Sacco* de Gatti, Paoloini y Teodoro, ambos de 1969 o el sillón de plástico transparente *Blow* (Fig.2.66) de De Pas, D'Urbino, Lomazzi y Scolari de 1967 para Zanotta. El primero simula la rotundidad de una venus del neolítico y el segundo es literalmente un saco cuya forma de asiento la determina cada usuario y su posición al utilizarlo. De 1969 data el icono del diseño en que se convirtió la Olivetti *Valentine*, (Fig.2.67) la máquina de escribir portátil diseñada por Ettore Sottsass, en 1969 en plástico rojo. Como apunta Torrent, relacionando el pop artístico con su versión en diseño:

“Durante algunos años todo parecía ser pop, tanto que se convirtió en el eje sobre el que giraba la cultura de masas en esta época. Los escultores convertían en esculturas perritos calientes y palas de jardinero; los diseñadores podían convertirlos en sillas. Unos intentaban quitar *glamour* al objeto artístico y los otros trataban de elevar a *glamouroso* el objeto cotidiano.”

El *Pop* coincide en el tiempo con el *Op art*, que juega con la geometría y la composición repetitiva de formas abstractas para crear efectos ópticos. Este estilo, vinculado al pop musical y a la psicodelia, tendrá su impacto en la obra de ciertos diseñadores de moda como Pierre Cardin, Paco Rabanne y Courrèges que militarán en el estilo llamado *Space age*, con una visión futurista de lo que sería el mundo en el tercer milenio. Elementos cromados, superposiciones, troquelados y plásticos serán al igual que en el diseño de producto elementos utilizados por estos autores. El *Op* y el *Pop* cristalizarán en la obra de algunos diseñadores franceses como Pierre Paulín, cuyas obras aparecerán sistemáticamente en películas y series que pretendan ambientar el futuro y la era espacial. La *Ribbon chair*, será uno de sus diseños más icónicos, consiguiendo de un elemento girado en forma de cinta construir toda la pieza. Con una visión similar surge el trabajo de Verner Panton, creador de auténticos iconos del estilo pop en plástico entre las que destaca la *Panton chair* de 1967 cuya investigación y desarrollo le llevó al autor casi diez años, hasta que consiguió hacer una silla monobloque y en *cantilever*, es decir suspendida y eliminando las patas traseras. Otros de sus modelos más populares serán la *Cone* y la *Pirámide* de 1959 y 1960 respectivamente. Panton será uno de los autores más revisitados y reinterpretados por las posmodernidad.

En la vertiente *Space Age* del diseño pop de este periodo cabe destacar el trabajo del finlandés Eero Arnio, siendo las sillas tipo globo, la *Ball* de 1965 y la *Buble* de 1968 sus diseños más conocidos. Joe Colombo y Olivier Mourgue serán otros autores destacados en esta época, con sus muebles de tubo de plástico y formas futuristas, el primero con la *Tube Chair* para Flexform de 1969 y con la visión futurista y organicista del segundo en la serie *Djim* de 1965, para Airbone icónica también el mundo del cine al aparecer en *2001: una odisea del espacio* de Stanley Kubrick en 1968.

Contemporáneo -en sus últimos años- del utilitarismo a ultranza que supone la visión de la Escuela de Ulm, que llevó los postulados heredados de la Bauhaus a su total y desvinculación de las prácticas artísticas, -tanto en la enseñanza como en la práctica-, surge en Italia el *Diseño Radical*, -también conocido como *Antidiseño*- en cierto modo como reacción liberadora de las estrictas reglas que aquel proponía. Supone una oposición total al funcionalismo y una renovación o liberación que llevará estéticamente a una deriva contraria y como tal a un acercamiento al arte, en concreto al arte conceptual; como herramienta argumentará sus diseños con una profunda ideología y carga simbólica. Su periodo de mayor influencia será el final de los años sesenta y el primer lustro de los setenta. Con manifiestos, trabajo multidisciplinar y un vocabulario de diseño poco convencional, lucharon contra el gusto establecido y el funcionalismo -básicamente contra todo aquello que recordase a la estética Bauhaus y al *estilo internacional* en general- intentando desbancar las propuestas que a su entender eran pura frialdad y demasiado alejadas de lo emocional y conceptual.

2.3.4 El desencanto: Diseño radical y *antidiseño*.

El *Diseño Radical* se genera en el mismo concepto que el *Pop Art*, es decir la cultura popular, y al igual que éste, pretende desacralizar el diseño, tomando como referentes elementos de los *mass media* y de la cultura de difusión más generalizada por los medios de comunicación. Al igual que en su versión artística, el pop en el diseño pretende desnudar de seriedad al diseño y lo lúdico y lo que al fin y al cabo mueva, comunique y remita a lo emocional, serán las claves casi únicas del diseño de objetos. En otras disciplinas del diseño tenemos ejemplos de la misma propuesta dominante en este periodo, como pueden ser los *PushPin Studios* de Seymour Chwast, Edward Sorel y Milton Glaser de cuyas

manos surge el icónico poster de Bob Dylan a finales de los sesenta, que acompañaba al disco *Bob Dylan, Greatest Hits*, o el célebre símbolo *I love N.Y.*

De igual forma que en la gráfica se rompen la normas clásicas de fondo figura, legibilidad, jerarquía, etc. en el diseño de producto, la norma básica de la usabilidad se convierte en un elemento secundario, primando el exterior, la forma, la textura, el color del objeto, que se convierte en medio de expresión del espíritu del diseñador que encarna una posición creativa muy cercana a la del artista.

Como en todo periodo que se vincula de una manera profunda a una propuesta estética más o menos radical, tiene el riesgo de fracasar en la lectura histórica posterior por excesivamente datable en términos estilísticos, y al igual que sigue una moda, deja de *estar de moda* con la misma rapidez y rotundidad. Desde la visión contemporánea, más equilibrada entre los parámetros de forma y función, el diseño radical ha quedado como una cierta anécdota coyuntural que a veces es más valorada como la apertura que supuso para diseñadores posteriores para los que derribó ciertas barreras conceptuales y formales, que por los logros reales alcanzados en el campo del diseño. Branzi lo ha definido como *la anarquía en el diseño*:

“Todo esto producía una especie de anarquía proyectiva que no se ha podido superar en los últimos 50 años. Ciudad, arquitectura y universo de los objetos constituyen aún hoy en día realidades que no se reconstruyen si no es por medio de la exaltación de su propia diversidad con respecto al contexto.”³²²

En este periodo se enmarca el trabajo de Caetano Pesce, sobre todo en sus inicios-, y los colectivos *Superstudio*, *Achizoom* (Branzi, Corretti, Dregranello y Morozzi) y *Studio Alchimia* con Alessandro Mendini a la cabeza, entre otros. La idea de *anti* de este movimiento se forja básicamente por su posición en contra de la estética de la modernidad y el gusto del *alto diseño*, que para ellos, ésta impone, y será el origen de los colectivos de diseño italianos en los ochenta, con cierta trascendencia en diseño *New Wave* norteamericano que supondrá la posmodernidad. Volviendo a Branzi, como miembro de *Archizoom*:

³²². BRANZI, A. (*Diseño Radical. La anarquía del diseño*) en VV.AA. *Capire il Design*, Ed. Giunti, Florencia, 2008, pág. 211.

“En este sentido, los años sesenta se distinguieron por inesperada disposición a poner en tela de juicios los sistemas estéticos y los principios disciplinares del pensamiento moderno; la dimensión del debate que estaban anunciando no solo era de naturaleza conductual o lingüística sino que también afectaba a la propia filosofía del diseño y al análisis crítico de sus fundamentos: la realidad invadía el campo invadiendo con su propio realismo persuasivo las últimas sombras sofisticadas de los lenguajes abstractos.”³²³

El enfoque postmoderno en el diseño retomará ciertos planteamientos estéticos e ideológicos del *Antidiseño* y en algunos casos los colectivos principales del momento estarán integrados por autores que militaron en el diseño radical. Al igual que aquel, promueve por reacción todo principio que se oponga a la modernidad y el racionalismo, apostando por lo ambiguo y lo contradictorio frente a lo lógico, lo simple y lo ordenado que para ellos ha impuesto el *movimiento moderno*. Tendrá, a diferencia de su antecesor, como movimiento, mayor trascendencia e implantación tanto en el diseño como en la arquitectura. El calado, tanto de autores como de la obra, soporta dignamente la perspectiva histórica más allá de lo puramente coyuntural o efecto de las modas. Sobre el concepto de posmodernidad, Torrent apunta:

“Resulta infructuoso tratar de averiguar quién fue el primero en acuñar el término posmoderno. En los años 50 ya era utilizado por numerosos escritores. (...) De cualquier modo, la postmodernidad estética, tal como nosotros la entendemos alcanza su máximo esplendor en los años 80, aunque hunde sus raíces en los cambios experimentados en las décadas anteriores.”³²⁴

Se produce una búsqueda como ideal estético de trascendencia y significancia que echan de menos en la obra surgida bajo los principios del racionalismo moderno, heredero todavía de las teorías de la Bauhaus, y lo simbólico y lo emocional son elementos prioritarios a la hora de concebir diseño y arquitectura.

“En 1972, la traducción al inglés del libro *Mythologies* de Roland Barthes (1957) desató un vivo interés por las teorías semióticas y alimentó la creencia de que, si los edificios y los objetos incorporaban simbolismos, sería más probable que los consumidores establecieran una relación psicológica con ellos. (...) Valores como la severidad, el esfuerzo, y el trabajo, heredados de la tradición protestante del capitalismo, fueron desplazados por valores postmodernos como la distensión, el humor, el juego y el ocio. Este cambio de sensibi-

³²³ Ibid. Pág. 208.

³²⁴ MARÍN, J. TORRENT, R. *Historia del Diseño Industrial*, Manuales Arte-Cátedra, Madrid, 2013, pág. 353.

lidad facilitó el abandono de la austera sencillez del estilo funcionalista a favor de otras formas más complejas y exuberantes.”³²⁵

La decoración superficial, la cultura de masas fundida sin solución de continuidad con las artes y el diseño, así como inspiraciones en periodos históricos como el *Art Déco*, se convirtieron en las señas de identidad del momento. Como cabeza visible de este periodo se sitúa históricamente a Ettore Sottsass, y entorno a él a los autores que integraron el grupo milanés de *Memphis* (Sottsass, De Lucchi, Du Pasquier, Thun, Zanini, Sowden, Cibic, Bedin), -que toma prestado el nombre de la ciudad norteamericana que es nombrada en la canción de Bob Dylan,³²⁶ que escuchan en una de sus sesiones de fundación- y que existió como grupo desde 1981 a 1988. Como objeto icónico de este periodo profundamente ornamental y simbólico, la librería *Carlton* de Sottsass, (Fig.2.70) se convierte en un manifiesto de la postmodernidad, con sus formas simétricas imposibles, su limitada funcionalidad y sus coloristas estampados. Así lo describe Morteo:

“Una librería en laminado plástico, muy coloreada y excesivamente figurativa. Una base que la separa del suelo como un pequeño monumento doméstico; una multitud de estantes simétricos con distintas inclinaciones; todo ello culminado por una figura estilizada en la que se reconoce un hombrecito con las piernas abiertas y los brazos levantados. Más que una librería, la Carlton representa uno de los muebles-manifiesto del nuevo diseño propugnado por Memphis. Creada por Ettore Sottsass, la Carlton pretende subvertir las bases sobre las que se funda el proyecto racional, privilegiando los valores simbólicos y figurativos respecto a toda supuesta prioridad técnica o funcional.”³²⁷

Además de visitar como referentes los estilos históricos del diseño de cariz más ornamental, vuelven su mirada hacia las vanguardias artísticas como el dadaísmo y el cubismo. Este periodo especialmente expresivo de la historia del diseño, verá decaer sus planteamientos estéticos a la sombra de la crisis económica de finales de los años ochenta en la que el consumidor demanda menor frivolidad y mayor contención en los objetos que

³²⁵ BHASKARAN, L. *El diseño en el tiempo*, Ed. Blume, Barcelona, 2007, pág. 217.

³²⁶ “Cuenta la leyenda que el nombre del grupo se debe a una estrofa de una canción de Bob Dylan: “Oh, Mama can this really be the end / To be stuck inside of Mobile / With the Memphis blues again...” En realidad, el grupo nace oficialmente en septiembre de 1981. No solo hay muebles, sino objetos, relojes, cristales y una gráfica inédita; más que una operación subversiva, se trata de propuestas radicales que por primera vez confluyen en un proyecto poderoso para conseguir algo nuevo” MORTEO, E. *Diseño: desde 1850 hasta la actualidad*, Ed. Electa, Barcelona 2008, pág. 342.

³²⁷ MORTEO, E. *Diseño: desde 1850 hasta la actualidad*. Ed. Electa, Barcelona 2008, pág.344.

necesita y adquiere. Por otro lado la obra del grupo de *Memphis* se había convertido - como ha sucedido a lo largo de la historia en varios momentos- en un artículo de lujo, inaccesible para economías medias, por un motivo fundamental; estos autores rechazaban el producto industrializado, por impersonal y falta de calidez, y su trabajo se desarrollaba en procesos artesanales y en tiradas cortas, con lo que no podían competir con otros objetos de producción industrializada y con menor pretensión estética o intelectual. El heredero natural de los logros estéticos y de concepto que supuso Memphis y la postmodernidad en diseño lo será el diseño de los años ochenta, que si bien todavía se puede considerar formalista esencialmente, habrá de plegarse a unas nuevas circunstancias, y sí conseguirá ser uno de los periodos en la historia del diseño, donde verdaderamente se consuman los objetos de alto diseño o de diseño de autor a medida que la producción industrial en masa lo permite, y que el diseñador toma conciencia del valor del diseño para cambiar el mundo. Según la visión de Bhaskaran:

“El enfoque antirracional en el campo del diseño floreció durante los decadentes años ochenta, cuando el estilo posmoderno se diversificó más y más y dio lugar al deconstructivismo, High-tech y postindustrialismo. Sin embargo, a principios de la última década del siglo sobrevino una recesión económica y los diseñadores comenzaron a buscar planteamientos más racionales. El credo postmoderno, sin embargo, continúa vigente hoy en día, en un momento en el que se replantea constantemente qué es esencial en el diseño.”³²⁸

Algunos objetos icónicos de los setenta serán, el sillón *Proust* (Fig.2.71) de Alessandro Mendini, de 1976 que juega con la forma de un sillón clásico rococó pero lo construye en plástico de diferentes colores o lo tapiza con telas que simulan las pinturas de autores puntillistas o fauvistas. La silla plegable *Plia* de Giancarlo Piretti, de 1971, que juega con la transparencia del metacrilato, material muy utilizado en este periodo. Como icono del diseño en iluminación en 1972, la lámpara *Tizio* (Fig.2.72) de Richard Sapper para Artemide que con un inteligente sistemas de contrapesos puede alcanzar numerosas posiciones, o el audaz sistema de plegado y extensión que plantea el colgador de De Pas, D' Urbino y Lomazzi *Sciangi*, data de 1977, para Zanotta.

³²⁸ BHASKARAN, L. *El diseño en el tiempo*, Ed. Blume, Barcelona 2007, pág. 218.

Este capítulo, ha tratado de condensar casi ciento veinte años de historia del diseño industrial –de 1851 a 1970-, sin ánimo de repetir una exhaustiva historia del diseño al uso. Los movimientos, escuelas y tendencias estéticas han constituido una suerte de hilo conceptual sobre la que se ha construido la historia de la humanidad y de los objetos que le acompañan.

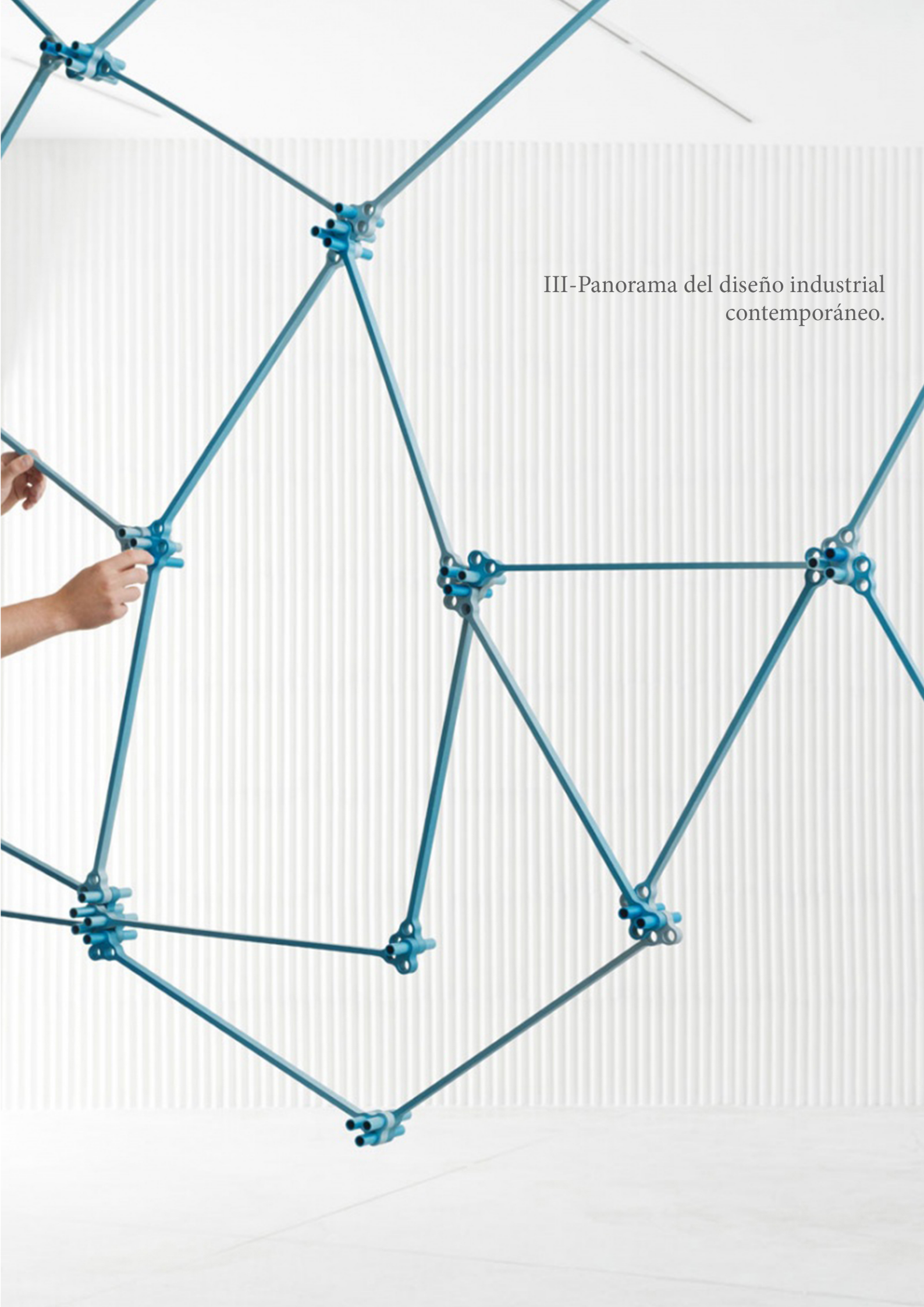
La concepción que en cada periodo el hombre ha tenido de lo bello, de la forma, de la función, de la materia y de la prioridad que ha otorgado a cada uno de estos elementos, ha configurado la realidad material de cada momento. Las circunstancias históricas, tanto políticas, como sociales o económicas, han condicionado y contextualizado la forma en la que el hombre ha proyectado los objetos con los que convive o ha apetecido más unas formas u otras. Estos periodos han sido especialmente complejos en algunos momentos, de tal forma que no ha existido una única forma de diseñar, sino distintas visiones coetáneas, cuya implantación y sobre todo influencia en el diseño posterior ha sido de diverso calado.

Las posiciones que defenderán el antidiseño y Memphis desde la estética postmoderna, sentarán las bases de lo que será el diseño en los años ochenta, que veremos en el siguiente epígrafe, y que configurará el contexto educativo y estético en que se producirá la formación de Ronan y Erwan Bouroullec.

Hemos visto de qué manera y bajo qué circunstancias, ciertas ideas estéticas y conceptos de diseño se han convertido en paradigmáticas, y cómo en algunos casos han marcado gran parte de lo que el diseño, su estética y el concepto de la modernidad ha sido a partir de entonces. Hasta la llegada de la Bauhaus, hemos visto la sucesión de movimientos que en su mayoría obedecen a un espíritu puramente ornamental y escasamente programático. La configuración del concepto de modernidad que supone la evolución de los principios gestados en los años veinte en el ámbito de la Bauhaus como escuela y desde el talento de creadores como Le Corbusier o Rietveld como individualidades, marcan a partir de entonces el sendero del movimiento moderno en diseño y arquitectura. Estas propuestas, desde férreos planteamientos estéticos en torno a la geometría el color y la

forma, se convierten con el trascurso de los años en una fórmula que especialmente la postmodernidad se encargará de desautorizar imponiendo una visión menos programática más libre y desenfadada, enfatizando principalmente en el componente emocional, lúdico y estético/formal del diseño. Como nexo entre ambos extremos, el diseño nórdico y especialmente el organicismo norteamericano, que sin renunciar a la funcionalidad plantean objetos que se convierten en enormemente populares y que escenifican un panorama principalmente optimista de forma y color tras los sufrimientos de la Segunda Guerra Mundial.

Tras los excesos de la postmodernidad, y su epígono en el diseño de los años noventa, el diseño recapitula en cierto modo todo lo sucedido y la generación de diseñadores que debutan en torno al final de siglo, realizan como veremos, un trabajo que sin renunciar a la experimentación en la formas, no pierde de vista el elemento funcional de los objetos. En este contexto se inicia el trabajo de Ronan y Erwan Bouroullec que destaca de manera preeminente sobre el panorama de diseño del siglo XXI. La manera en la que equilibran forma y función y otorgan a ésta un nuevo sentido, serán algunas de las características que veremos en el capítulo cuatro como claves definitorias de un nuevo paradigma en diseño.



III-Panorama del diseño industrial contemporáneo.

3- Panorama del diseño industrial contemporáneo.

El contexto de la estética del diseño a partir de los años ochenta quedará condicionado por lo sucedido en la década anterior, pues como hemos visto, la irrupción del concepto de uso y función de la postmodernidad, desarma completamente el discurso del estilo internacional, el *movimiento moderno*, racionalismo y funcionalismo. Comienza el periodo en el que diversión, sentido del humor, provocación y sobre todo, el potenciar todo aquello que los objetos tienen de simbólico y emocional serán los principales objetivos del diseño. La función pasa a un segundo término en el mejor de los casos, llegando incluso a desaparecer. El recorrido iniciado por el diseño *Pop*, continuado por el *antidiseño* como movimiento crítico en los años ochenta, alcanza su cenit, imponiéndose como estética y ética dominante.

En el capítulo uno, se vio como la función, por elemental que ésta fuese, es el factor que se vincula a todo objeto que llamamos *diseño*, y como ésta es en la mayoría de las ocasiones, la que sirve como hito para marcar la frontera con aquello que no lo es. Lo cierto es que en la postmodernidad y prácticamente hasta mediados de los noventa, la idea de diseño tratará en muchos casos de derribar esa frontera e indiscriminar la definición de los objetos entre arte o diseño. El subjetivismo vigente en el periodo posmoderno, en estética, en filosofía, en pensamiento en general, pretende que cada individuo evalúe si un objeto es una cosa o la otra, o en su caso cree nuevas categorías subjetivas.

La visión de Lipovetsky sobre este periodo, tal como la retrata en *La Era del Vacío*, nos muestra a un hombre autorreferencial, subjetivo, y en cierto modo asocial. La sociedad y el individuo postmoderno se ve seducido por lo efímero, en detrimento de lo cultural. El autor ve en la desmotivación política una tendencia hacia lo *light* y la falta de compromiso que cristalizan en la moda. Detecta un elemento de destrucción del pensamiento libre y la razón en la cultura mediática, y la superficialidad del consumismo, actúa en el mismo sentido. Todo es individualismo y subjetivismo, y se abandonan los valores que puedan ser de razón o contrastados. El gusto prevalece sobre el criterio y la opinión sobre el conocimiento. El autor critica una excesiva estetización de la sociedad y en los ob-

jetos que esta consume.³²⁹ En esta crítica, el diseño es el gran protagonista, debido a su carácter social, popular y accesible, en el que cristalizan modas con la misma celeridad con la que desaparecen. El arte, en cierta medida también, pero al tratarse de un hecho vinculado principalmente a la *alta cultura*, parece que la dificultad de acceso, y un cierto alejamiento de respeto hacia lo que se desconoce, lo mantiene algo más alejado de la línea crítica.

El sentido crítico de Lipovetsky hacia el uso del consumo o la sustitución a través de éste de elementos verdaderamente culturales y de reflexión tanto colectiva como individual, coinciden con la visión de la cultura o el hecho cultural de Baudrillard en *Cultura y Simulacro*:

“Y es la producción de esa demanda de sentido la que ha llegado a ser crucial para el sistema. Sin esa demanda, sin esa receptividad, sin esa participación mínima en el sentido, el poder no es más que simulacro vacío y efecto solitario de perspectiva. Mas, también ahí, la producción de la demanda es infinitamente más costosa que la producción misma del sentido. En el límite, es imposible, todas las energías reunidas del sistema no alcanzarían. La demanda de objetos y de servicios puede siempre ser artificialmente producida, a un precio elevado, pero accesible; el sistema dio prueba de ello.”³³⁰

Baudrillard, criticará el concepto de lo simbólico, cuando es puramente estético y está desvinculado de cualquier otro mensaje, más allá del símbolo de pertenencia a grupo social. Vemos que el concepto de *función simbólica* visto en Löbach en el capítulo uno, pierde todo sentido cuando, la función estética y la simbólica se funden en una y eliminan la funcional.

El uso del diseño y de la propia palabra tras el *boom* de este periodo, que lo relaciona con lo frívolo, la moda pasajera o lo arbitrario, lleva a rechazar el propio término por parte del sector del diseño y a utilizar *cultura de proyecto* en su lugar, siguiendo el modelo italiano.

³²⁹ LIPOVETSKY, L. *La era del vacío*, Ed. Anagrama, Madrid, 2006.

³³⁰ BAUDRILLARD, J. *Cultura y simulacro*, Ed. Kayrós, Barcelona, 1978, 134.

Otro territorio frontera que se analizó en el capítulo uno, fue la artesanía como disciplina distinta, pero en ocasiones complementaria del diseño al menos como medio de producción. En cualquier caso la postmodernidad, anula la diferencia entre estas disciplinas y cualquier medio, artesanía o actor; serán diseño y diseñador independientemente de la posición o actitud creativa hacia el proyecto. Las piezas únicas, o realizadas por medio de artesanías difícilmente reproducibles en serie, serán consideradas igualmente diseño, y así se potenciará la heterogeneidad, que rompe el concepto de *uniformidad*, que para el postmoderno transmite el código estético cerrado del racionalismo.

Estos dos factores, es decir la anulación de fronteras entre el diseño y el arte y diseño y artesanía respectivamente, planteará un nuevo paradigma estético y formal, que como consecuencia traerá el mayor acercamiento de la historia entre arte y diseño y entre la posición del artista y del diseñador, probablemente desde los modernismos y el *Art Dèco*.

Por lo tanto, el signo estético de la posmodernidad, será el eclecticismo y la heterodoxia, que darán como fruto un sin fin de tendencias, a veces difícilmente clasificables que miran a periodos históricos, que a su vez ya habían sido nostálgicos en su propia mirada. Sirva como ejemplo, la referencia desde la postmodernidad a estilos ornamentales como el *modernismo* y el *Dèco*, que como vimos ya se nutrían como inspiración del antiguo Egipto, Mesopotamia, etc.

Se trata de visitar lo revisitado, sin prejuicios sobre el posible resultado de las mezclas, que indefectiblemente en muchos casos llevará al *Kitsch*, que es por otro lado uno de los signos de la época. La visión de Branzi, que perteneció al movimiento y al grupo de diseño radical *Archizoom*, es la siguiente:

“El inicio de los años sesenta se caracterizó en Estados Unidos por el nacimiento de la cultura pop. La influencia de este movimiento en la renovación del diseño y de la cultura moderna fue mucho más profunda y de naturaleza distinta a como se cree normalmente. Los años sesenta se caracterizaron, en todas las sociedades industriales, por la urgencia de un gran realismo en el sentido de que introdujeron en la cultura racionalista la presencia de los consumibles y de los lenguajes de la comunicación de masas que habían

invadido las ciudades: presencias que la modernidad clásica hasta el momento había ignorado o rechazado en nombre de un calvinismo moralista.”³³¹

Como observa Branzi la cultura de lo consumible afecta a todos los ámbitos, también al diseño, y no se piensa en los objetos como algo duradero, sino como un elemento de paso, de moda, sin pensar en la trascendencia de los objetos ni de las acciones que los crean. Todo sucede en la posmodernidad, *aquí y ahora*, y todavía estamos lejos de despertar de una conciencia crítica y ética del diseño relacionado con la sostenibilidad. “La discontinuidad, la innovación constante y la diversificación, ocuparon el lugar del orden de la sistematización, de la unidad de los lenguajes y los comportamientos.” Como recuerda Branzi.³³²

El objeto y su diseño en cierto modo se banaliza, recurre lo antropomórfico a lo historicista y potencia lo expresivo. Por otro lado se carga de ideología como recuerda Morteo:

“Todo objeto y diseño es una señal para llamar la atención y desvelar el engaño de un modelo cultural fundado en una abundancia sin sentido ni valor, pero también una apertura a la alegría posible en el presente inmediato. Sottsass opone a una cultura del consumo un horizonte de experiencia y conciencia. Tras abandonar todo refinamiento formal, Sottsass adopta un vocabulario primordial, un lenguaje casi infantil, inmediato, coloreado y simbólico. No es un estilo, sino una provocación, una reflexión sobre la relación entre contemporaneidad y eternidad; una búsqueda expresada en materiales, técnicas y formas distintas.(...) Sottsass es, quizá, el primero en ver la fragilidad de las ilusiones de la modernidad, en desvelar sus límites y contradicciones. Lo que hace es abandonar la ilusión de una felicidad producida en serie, la esperanza de satisfacer necesidades mediante el estudio de las funciones, el consuelo momentáneo del consumo. Sottsass finiquita lo moderno y, con casi Veinte años de adelanto, comienza a reflexionar sobre lo que se perdió y sobre lo que se podría encontrar.”³³³

³³¹ BRANZI, A. en VV.AA. *Capire il Design*, Ed. Giunti, Florencia, 2008, pág 208.

³³² Ibid. 211.

³³³ MORTEO, E. *Diseño: desde 1850 hasta la actualidad*, Ed. Electa, Barcelona 2008, pág. 286.

3.1 Diseño y Postmodernidad: El ocaso de la norma.

Un autor que será muy reconocible por su aportación geométrica y conceptual al panorama de la postmodernidad será Shiro Kuramata, que maneja un concepto escultórico del volumen, y produce algunos de los objetos más icónicos del periodo. Su obra es estilísticamente reconocible por la utilización de materiales plásticos y superficies lisas en muebles que agudizan el ingenio hasta llevar a la función al límite. Algunos de los más icónicos serán el *Revolving cabinet* (Fig.3.1) y la cajonera *Pyramid* (Fig.3.2) de 1968 para Cappellini. Ya de finales de los ochenta es el sillón *How high is the moon*, (Fig.3.3) que se produjo en edición limitada en Vitra. Este objeto señala la estructura externa del arquetipo, pero está construido únicamente en malla metálica, literalmente sin interior. Los objetos de Kuramata de este periodo entroncan estéticamente con el diseño de los ochenta, que en cierto modo calmará las intenciones incendiarias de la posmodernidad, que sin perder cierto aire ornamental, volverá gradualmente a producir objetos algo más funcionales.

Los primeros años de la década de los ochenta será el periodo en el que la firma italiana Alessi, especializada en utensilios de mesa y cocina, lanza algunos de sus objetos más conocidos, y que en su mayoría constituyen hitos del diseño contemporáneo. La filosofía de la marca es replantearse la seriedad de estos objetos, y crear de la mano de los diseñadores estrella del momento una nueva idea de producto de cocina. Según Morteo:

“Imagina una evolucionada civilización comercial en cuyo centro la industria actúa como un productor de «objetos artísticos», que permite a un gran número de personas acceder a una dimensión estético-artística.(...) Al mismo tiempo interviene en el diseño de la producción estándar con la ayuda de diseñadores como Ettore Sottsass, Richard Sapper y Achille Castiglioni. No se trata de una orientación estilística, sino de un planteamiento abierto y plural. Si Castiglioni desarrolla la idea de una mesa lúdica y moderna, Sottsass ironiza sobre los rituales de los almuerzos burgueses y sustituye la tradición del decoro por una sistemática y sutil alteración de las formas, siempre un poco más voluminosas que lo estrictamente necesario. Por su parte, Sapper se enfrenta al mundo de los fogones reinventándolo en clave hiperfuncionalista la cafetera, un arquetipo del diseño italiano. Sin embargo, será en 1983 cuando el pluralismo y la investigación impulsados por Alberto Alessi alcancen su punto álgido en un proyecto encabezado por Alessandro Mendini. *Tea and Coffee Piazza* es una colección de once servicios de te o café diseñados por sendos arquitectos internacionales, casi un conjunto de

microarquitecturas de plata para la mesa. Ante todo una espectacularización de los objetos, que se convierten en auténticos protagonistas del paisaje de la comunicación global. Años después, esta cantera de ideas y de formas servirá a Alessi para seguir creando los productos de sus colecciones, vanguardias de una nueva dimensión estética, donde la belleza, la felicidad y la libertad parecen derivadas del consumo.³³⁴

Como vemos el concepto de lo lúdico sigue presente en el diseño de los años ochenta heredado de la década anterior, pero matizado y aplicado a objetos que sí cumplen su función de una manera apropiada.

De este periodo datan algunos trabajos de Gaetano Pesce y Mario Botta, que siguen a grandes rasgos –sobre todo el primero- los dictados de Memphis y su revisitación estilística de periodos pasados. De Botta será la silla *Quarta*, de 1985, y de Pesce, *Tramonto New York de 1980* ó *Feltri* de 1988. Muchos de estos diseños, no gozaron de popularidad en su momento, y hoy se han convertido en piezas buscadas por museos y coleccionistas.

Los trabajos de Aldo Rossi y Michael Graves para Alessi, recurren al sentido del humor y pese a las críticas a su compleja usabilidad, han encontrado su lugar en la historia del diseño como iconos de este periodo. Las más conocidas serán *Il cónico* (Fig.3.4) de Rossi en 1988, y *Hervidor con silbato en forma de pájaro* de Graves, (Fig.3.5) de 1985.

Otro fenómeno europeo del diseño de estos años será el nacimiento de la marca de relojes suizos *Swatch*, que surge de la reacción de una serie de empresas relojeras helvéticas que necesitan crear algún elemento nuevo que les permita reaccionar contra la invasión de relojes asiáticos tipo *Casio*, que ocupan una importante cuota de mercado y contra cuyos precios no pueden competir. Idean así el *Swatch* en 1983, que les permite aplicar a un reloj de plástico la tecnología suiza pero reduciendo casi a la mitad el número de piezas de su interior. Este hallazgo técnico, se funde con la posibilidad de crear un contenedor exterior atractivo, en plástico y que le permita lanzar nuevas colecciones periódicas, en algunos casos de la mano de conocidos artistas y diseñadores, lo que convierte a este objeto rápidamente en un elemento de moda y en cierto modo de culto.

³³⁴ MORTEO, E. *Diseño: desde 1850 hasta la actualidad*, Ed. Electa, Barcelona 2008, pág. 348.

Estos son también los años del comienzo del despegue de la norteamericana *Apple* en el mundo de la informática, que en 1984 lanza el *Mac*, (Fig.3.6) de la mano del diseñador Hartmut Esslinger y su compañía *Frog Design*, que ya incluía como novedad el intuitivo elemento del ratón para mejorar la experiencia de usuario. El siguiente hito para esta marca será el trabajo de Jonathan Ive en el proyecto *IMac* de 1999; el objeto se redondea, se introduce el color en las carcasas posteriores en cinco posibilidades, etc. y comienza la revolución técnica y estética hacia lo que *Apple* es hoy en día

El diseño italiano según avanza la década, va recuperando la seriedad y la fiabilidad que le había hecho merecedor del apelativo de *Bel Design* a mediados de los cincuenta, y será únicamente Alessi, la que se mantenga todavía muy vinculada estéticamente a la visión del *Antidiseño* e incluso al *Pop*. Éste es además el periodo de expansión de las grandes productoras italianas que empujan el éxito del diseño de su país a través de producciones de alta calidad. Morosso, Artemide, Zanotta, B&B, De Padova, Cappellini, Cassina, Magis, Edra, Luceplan, Driade, Kartell, Floss, Danese, Foscari, serán algunas de ellas, para las que diseñaran las principales figuras del diseño internacional.³³⁵

En este periodo comienza por otro lado, la implantación mundial de *Ikea* y su filosofía de diseño democrático, precios asequibles y elementos desmontables. Aunque su fundación data de 1943, en ese momento todavía era una modesta empresa de venta por correo. A mediados de los años cincuenta estos muebles comienzan a ser desmontables, para facilitar así los envíos. Cuando pasa de la venta por correo a la venta en grandes tiendas propias la empresa se plantea generar una experiencia de compra concreta, que involucre más allá de los objetos a elegir una conexión y fidelización del consumidor a un cierto espacio. Diseña al recorrido, el espacio, la disposición y orden del producto, y

³³⁵ Lógicamente, como se comentó en la introducción de la tesis, se centrará en el diseño de producto y dentro de este en mobiliario principalmente, pero cabe destacar en este apartado, el potente tejido industrial y de diseño en casi todos los ámbitos de la disciplina. Como ya se apuntó brevemente en el capítulo anterior en diseño de automoción, Italia tiene la virtud de ser puntera tanto en gama media de automóviles y motocicletas; Fiat, Alfa Romeo, Lancia, Benelli, Ducati, Guzzi, Vespa, entre otras, como en gama alta o de lujo; Lamborghini, Ferrari, Maserati, etc. En el mundo de la moda igualmente tanto por empresa de moda como por número de diseñadores, es sin duda la potencia mundial del sector: Armani, Gucci, Fendi, Ferragamo, Versace, Benetton, Valentino, Dolce y Gabbana, Bottega Veneta, etc. son solo una muestra del tejido industrial, que dedica una gran parte de su producción a exportación. De esta manera han sabido grabar el concepto de *diseño italiano* en el imaginario colectivo y hoy en día es uno de los principales atributos de esta *marca país*.

potencia la disciplina que hoy conocemos como *visual merchandising*. Hoy en día es sin lugar a dudas el gigante mundial del diseño. Heredando la filosofía del diseño nórdico organicista que vimos en el capítulo anterior, y contemporáneo de muchos de los grandes diseñadores del momento, ha sabido traducir a productos asequibles una cierta estética reconocible, siendo una de las primeras multinacionales en integrar conceptos de sostenibilidad en su filosofía.

Dentro del diseño italiano surgirán nuevos diseñadores, o autores de periodos anteriores que saben adaptar su trabajo a los nuevos tiempos y tendencias, como será el caso de Vico Magistretti que en 1989 diseña para De Padova el sistema de sillas *Silver*, (Fig.3.7) que a través de aluminio y el polipropileno desarrolla un sistema que recuerdan a la geometría de los objetos tramados ideados por Hoffmann en el Wiener Werkstatte a principios de siglo. Otro autor, en este caso algo más joven, será Antonio Citterio que comenzará a diseñar en estos años para B&B y Vitra sus primeros proyectos. Michele de Lucchi -con Giacarlo Fassina- que había militado en el antidiseño de los setenta, diseña en 1986 para Artemide, lo que será un icono del diseño contemporáneo, la lámpara *Tolomeo*, (Fig.3.8) objeto que con una leve estructura de aluminio y un tensor de cable de acero, permite ajustarla a múltiples posiciones y sostiene la tensión de su delicada estructura.

Una variante del diseño de mediados de los años ochenta será el llamado *High tech*, que surge como una prolongación o apéndice de la obra arquitectónica de ciertos creadores, que aplican la misma filosofía arquitectónica al diseño de mobiliario que proyectan. Los elementos metálicos cromados, el vidrio, y las soluciones técnicas similares y en algunos casos provenientes de la propia arquitectura, serán sus señas de identidad. Se trata de un minimalismo o esencialismo mecánico, que en algunas propuestas conecta estéticamente con alguno de los más emblemáticos proyectos de Le Corbusier y su concepto de equipamiento para la máquina de habitar que es para él la casa. Algunos de los más representativos autores de esta tendencia serán arquitectos como Jean Nouvel, Renzo Piano o el británico Norman Foster, con su conocida mesa *Nomos*, de 1986 (Fig.3.9) para Tecno, que será una suerte de “arquitectura a escala doméstica”, como indica Mor-teo.³³⁶ Esta tendencia como decimos íntimamente ligada a la obra de los autores como

³³⁶ MORTEO, E. *Diseño: desde 1850 hasta la actualidad*, Ed. Electa, Barcelona 2008, pág. 360.

arquitectos pretende mostrar el funcionamiento de los objetos y dejar la estructura vista, con lo que cuidan los detalles al máximo pues no habrá elementos ocultos. En arquitectura el ejemplo o epítome de esta tendencia será el edificio del Centro Georges Pompidou en París de Renzo Piano y Richard Rogers de 1977.

3.2 Arad y Starck: juego y diseño.

Uno de los principales actores del diseño de los años ochenta será el israelí Ron Arad, que milita, sobre todo en los primeros años en los que se dio en llamar *brutalismo industrial*, -también definido como neoartesanado o artesanado postindustrial- y como apunta Torrent fue considerado “el Mad Max del diseño”.³³⁷ Arad ejerce su trabajo como diseñador en los límites del arte y el diseño, ya que ante todo, sus objetos son totalmente artesanales y producidos como piezas únicas. Arad saca el máximo partido a los materiales crudos, y genera formas básicas simplemente curvando una chapa de acero, como hace en *Well tempered chair* de 1987. Otro de sus procedimientos será el *ready made*, que utilizará en el proceso de sillón *Rover* de 1981 (Fig.3.10), en el que toma el asiento de un vehículo -del que el mueble toma su nombre- y lo monta sobre una estructura para conseguir un mueble doméstico. Vemos que en Arad, tanto proceso como acabado de sus piezas, le sitúan muy cerca de la actitud artística. Posteriormente diseñará objetos de mobiliario muy populares en el mundo del diseño para algunas de las grandes editoras como la *Tom Vac* para Vitra en 1999 o la estantería *Worm* para Kartell en 1994. La vocación de Arad ha sido siempre volumétrica y escultórica, dando a entender que concibe un volumen y en el mismo trata de conseguir o insertar un elemento de mobiliario. Lipovetsky y Serroy en *La estetización del mundo* tratan el fenómeno de los diseñadores estrella de los ochenta y noventa y el caso de Arad en particular:

“La artistización contemporánea de los diseñadores estrella se expresa aún a través de múltiples exposiciones que les dedican las galerías, las ferias de arte internacionales, las fundaciones y los museos más prestigiosos del mundo. El Museo Groninger de Holanda organizó una retrospectiva de Marc Newson, el MoMA dedica una exposición a los hermanos Campana, el Centro Georges Pompidou expuso a Ron Arad. Los principales museos disponen hoy de una colección de diseño. La exposición «No Discipline» dedicada a Ron Arad se concibió como una obra de arte a todo tren cuya escenografía firmó

³³⁷ MARÍN, J. TORRENT, R. *Historia del Diseño Industrial*, Ed. Manuales Arte-Cátedra, Madrid, 2013, pág. 371.

él mismo. Cierta cantidad de piezas de diseño se sitúan ya deliberadamente en el ámbito de las escuelas artísticas, lo cual conserva la ambigüedad entre el diseño y las artes plásticas: la silla *Rover* de Ron Arad se valora bajo el signo del *ready made*.³³⁸

Arad se convertirá en un personaje popular dentro del mundo del diseño, e incluso fuera del mismo. Esta será una novedad de los años ochenta; el diseñador, que hasta este momento era alguien de rostro anónimo detrás de sus diseños, comienza a convertirse en un personaje conocido y a hacer apariciones junto a sus productos. Es el momento en el que se crea un cierto *Star system* del diseño. Morteo define así el proceso de Arad en diseño:

“Al no estar sometido a los límites normales de la profesión, Arad no conoce el arte del compromiso y trabaja siempre a partir de la comparación entre categorías absolutas y, a menudo, conflictivas. Sus objetos son siempre muy brillantes, muy pesados, muy blandos o muy grandes. Con frecuencia resultan también inestables, móviles, fluctuantes. Explorador del malestar y del exceso, Arad usa el diseño para investigar el límite del objeto, su dimensión más remota, la más cercana a la instalación y a la obra de arte. No es casualidad que dé lo mejor de sí en exposiciones o proyectos exclusivos, cuando trabaja a medida y con cantidades pequeñas. Entonces emerge su extraordinario talento para obtener del metal, su material predilecto, propiedades inesperadas como la suavidad, la elasticidad y el brillo.”³³⁹

En esta novedad que señalamos, la verdadera revolución fue la irrupción de un creador como Philippe Starck, el diseñador francés que aglutina todos los estereotipos posibles creados entorno a diseño y diseñador en los años ochenta, y que en gran medida ha dado forma a los tópicos habituales que sobre la disciplina aún se manejan. Starck cristalizó en los años ochenta los conceptos de humor, símbolo, color, y diversión en el diseño y opone su visión al diseño serio y racionalista y funcionalista que tuvo su última versión en Ulm. Para Starck, el diseño es juego, color y forma, y convirtió su estilo en una marca, de la que él como personaje ha sido siempre un fuerte activo. Ya se ha comentado en capítulos anteriores el caso de Starck, respecto a su objeto *Juicy Salif* de 1990 para Alessi, como paradigma de lo que sucede en diseño en este periodo esencialmente formalista, y se han visto ejemplos de historiadores y críticos del diseño que lo utilizan como metáfora para defender según que posiciones.

³³⁸ LIPOVETSKY, G. SERROY, J. *La estetización del mundo. Vivir en la época del capitalismo artístico*. Ed. Anagrama, Barcelona, 2014, pág. 56.

³³⁹ MORTEO, E. *Diseño: desde 1850 hasta la actualidad*, Ed. Electa, Barcelona 2008, pág. 388.

Starck se presenta como un diseñador total, y diseña desde mediados de los ochenta: desde interiores, a mobiliario, vehículos –embarcaciones y motocicletas-, escenografías, etc. nada escapa a su capacidad de inventiva y es especialmente hasta mediados de los noventa el diseñador de mayor éxito internacional. Al igual que ha sucedido en los últimos años con la arquitectura y el concepto de arquitecto estrella, cuando las ciudades buscan autores para tener su *edificio-símbolo* de firma, Starck se convirtió en una suerte de sello de calidad de diseño en sí mismo y en estos años su trabajo irrigó el mundo con proyectos, que abarcan desde el urbanismo y la arquitectura al packaging.

Starck, como algunos posmodernos, mira como referencia a los estilos decorativos de principios de siglo y su rasgo será la curva orgánica, la sensualidad y el volumen de las formas. La mayoría de los diseños de Starck están ocultos en una forma aleatoria, escultórica, al igual que observábamos en Arad. La forma exuberante, la calidez del color, el tratamiento de las superficies, con el objetivo de despertar los sentidos y realizar una llamada sensorial y emocional al usuario. Como apuntaba Lipovetsky; “el diseño como seducción.” Morteo destaca la capacidad de Starck para hibridar diversa influencias en su obra:

“Su capacidad para combinar con naturalidad ecos clasicistas y déco, revisitaciones y propuestas atrevidas parece ser la respuesta perfecta frente a un mercado que busca conciliar innovación y tradición, buen gusto e ironía. Starck es insuperable a la hora de apropiarse, con su trazo feliz, de la tradición decorativa francesa.(...). El joven parisino crece rápido y aprende a sintetizar distintas emociones mediante invenciones técnicas e intuiciones funcionales. Su importancia y su éxito aumentan gracias al sinfín de objetos en los que vuelca su afán regenerador. (...) Tranquilizador, alegre y divertido: el mundo de Starck nos acoge siempre con una sonrisa amistosa. Sin embargo, si lo pensamos bien, es un mundo del que, una vez que estamos dentro, resulta muy difícil salir. Más que un mundo es un universo donde se encuentra de todo y su contrario: ecología y tráfico, ética y transgresión, ahorro y consumo, lujo y democracia.”³⁴⁰

El exprimidor no ha sido el único objeto que se ha convertido en icono del diseño de Starck, pero sí, sin duda el más polémico y comentado. Otros serán; La silla *Costes*, de 1984, la *Hot Berta* (Fig.3.11), para Alessi de 1990. La silla *Louis Ghost*, (Fig.3.12), para Kartell del año 1995, plantea un objeto que en su forma hace homenaje a las sillas Luis XV–como ya había hecho Mendini con *Proust* -pero en metacrilato transparente, crean-

³⁴⁰ MORTEO, E. *Diseño: desde 1850 hasta la actualidad*, Ed. Electa, Barcelona 2008, pág. 370.

do una suerte de objeto invisible o fantasma como indica su nombre. Esta silla constituye uno de los iconos del diseño del siglo XX y ha sido, junto con algunos diseños icónicos de la Bauhaus, uno de los objetos más copiados y falsificados.

En el cambio de siglo Starck parece preocuparse por otros condicionantes del diseño, más allá de la forma, y se replantea el concepto de honestidad y popularidad del diseño con una visión anti elitista del mismo.

Torrent cita el texto de Morace, en que analiza la transición que se produce respecto al objeto en las tres últimas décadas del siglo XX, en el que interpreta como vemos una transición en lo que entendemos como atributos de los objetos:

“Francesco Morace distingue tres periodos de consumo, «el periodo señalético (desde principios de los años 60 hasta mediados de los 70), en el que los productos de consumo reflejaban un sistema de valores sociales y económicos un segundo periodo mímico (desde mediados de los años 70 hasta mediados de los 80) en el que los productos simulan un sistema de valores sociales y culturales un tercer periodo mayéutico (desde finales de los años 80) en el que los productos de consumo podrían generar un nuevo sistema de valores y calidades existenciales y culturales, así como estimular con firmeza la identidad indirecta, que busca nuevos criterios de relación con el mundo exterior.”³⁴¹

3.3 El final del espectáculo: Diseño y silencio

Este recorrido de adecuación del criterio de consumo y elección sobre los objetos que poseemos o deseamos poseer, nos conduce a una cierta vuelta a la razón y al orden, a una adecuación sobre todo entre forma y función, que sin perder el valor simbólico, no limite su uso por parte del consumidor. Esto es, hacia el cambio de siglo el diseño de producto y mobiliario parece equilibrarse entre ambos valores y se aleja en líneas generales de la radicalidad producida a finales del siglo XX. Como se ha visto, casi todos los movimientos estéticos en el diseño han surgido como reacción en contra de la estética vigente, potenciando un cierto elemento de antagonismo. No todo será calma y razón en el diseño a partir del año 2000, pues como veremos, seguirá existiendo una cierta tendencia metartística, pero a diferencia de la postmodernidad, se tratará de una actitud es-

³⁴¹ MARÍN, J. TORRENT, R *Historia del Diseño Industrial*, Ed. Manuales Arte-Cátedra, Madrid, 2013, pág. 388.

tética o creativa hacia lo emocional y un manifiesto o revolución ideológica. Así define Branzi el diseño del siglo XXI en un texto de 2003:

“The twenty-first century is starting slowly, with no general plan nor unique models of development. After a long period of violent transformations and revolutions (the twentieth century), brought about by mechanics and its search for strong symbols and final solutions, a new era begins, marked by endless waiting and progress without any single purpose.”³⁴²

El trabajo de los hermanos Bouroullec como nuevo paradigma, ocupará el contenido del siguiente capítulo, pero cabe destacar aquí que sus primeros proyectos conocidos datan de este final de siglo, concretamente de 1997 cuando Ronan está iniciando su labor como diseñador y Erwan todavía está completando sus estudios. Se estima importante esta puntuación, pues el diseño que se está estudiando será el caldo de cultivo en el que se eduque el talento creador de los hermanos Bouroullec, y será por tanto el contexto estético del diseño de sus años de formación

En este regreso a la razón que supone en líneas generales el diseño de los años noventa, cabe destacar las palabras de Torrent:

“El diseño de los 90 abandonó progresivamente los valores epidérmicos de la década anterior. Disminuyó su función ostentativa y, la hipertrofia de la dimensión formal que llevaba aparejada. El humor y el juego permanecieron como valores, pero no como expresión del desenfado y la frivolidad, sino como vínculos emocionales e interactivos entre los objetos y los usuarios. La afectividad se convirtió en un elemento clave. Se buscó que los productos emocionasen, desdramatizasen el tiempo e hiciesen sonreír.”³⁴³

El matiz que observa la autora es muy sutil, pero es fundamental en este cambio de actitud y de pretensión en el diseño, pues podríamos decir que la carcajada se tornó en sonrisa en el cambio de siglo, y el objeto se torna amable pero no desafiante para el usuario.

La visión de Enrico Morteo incluye factores económicos y sociales que han de tenerse en cuenta en los cambios de actitud –no solo de estilo- hacia ciertas disciplinas como el diseño:

³⁴² VV.AA. *Ronan and Erwan Bouroullec*, Ed. Phaidon, London, 2003, pág. 197.

³⁴³ MARÍN, J. TORRENT, R *Historia del Diseño Industrial*, Ed. Manuales Arte-Cátedra, Madrid, 2013, pág. 392

“Es una verdadera edad de la abundancia, protagonizada por múltiples lenguajes que reflejan perfectamente los estilos de vida relajados y opulentos de unas nuevas clases acomodadas, creativas y desenfadas. Todo es posible porque nada está prohibido, aunque, en un mundo que parece conformarse con un efímero presente, se hace difícil reconocer una dirección a la que apuntar. Se puede hacer de todo: recuperar con ironía los estilos del pasado; crear para la producción en serie; jugar con las sugerencias de un futuro de ciencia ficción; redescubrir el lujo de una nueva artesanía artístico-tecnológica; abandonarse a las ilusiones de un renovado gusto por la decoración. Mientras, en Berlín se derrumban junto con el muro los restos de ideologías ya acabadas, y el centro de gravedad de la innovación se desplaza a Londres. Desde allí llegan nuevos talentos que las revistas italianas descubren y publican con avidez. Pragmática y visionaria, la nueva generación de los diseñadores ingleses combina con desenvoltura profesionalidad y transgresión, moda e investigación, y conquista un horizonte hecho de formas libres y espectaculares. Más que posibilitar nuevas funciones, el diseño parece encaminado a crear la escenografía para evolucionados rituales de consumo.”³⁴⁴

Cabe decir que este desplazamiento, cierto, se refiere a centro de creación, pues la producción como apuntamos anteriormente será principalmente italiana.

En este panorama de diseño que desplaza su centro creativo hacia Londres surge la figura de Marc Newson, diseñador australiano que plantea objetos ultra tecnológicos tanto en su técnica como en su forma, que siempre tendrán una cierta vinculación con lo espacial. En palabras del propio autor:

“The space thing is life imitating art in my case. I grew up in a generation where I can remember when they landed on the moon, I was six years old, and I can't deny that was a massive event in my life. I was just old enough to begin to comprehend the enormity of that. There was an incredible sense of utopia at that point in my life. I guess maybe in everybody's life, through the sixties and all through the seventies, the future was still the future. The future was futuristic. It isn't futuristic anymore. The future is pessimistic somehow. At least there's nothing particularly utopian about it. But the future was all mixed up with my childhood, with my typical boyhood ambitions and dreams. So for me, it's completely inextricable.(...) People always ask me what's the one thing you'd really like to design. And, without sounding conceited, I'm doing it; I'm doing all of them.”³⁴⁵

Los diseños de Newson alteran el orden lógico e interpretable que tenemos de los objetos y su uso, y desde esa visión futurista, vuelve en algunas ocasiones a la artesanía y al

³⁴⁴ MORTEO, E. *Diseño: desde 1850 hasta la actualidad*, Ed. Electa, Barcelona 2008, pág. 364.

³⁴⁵ HUSTWIT, G. *Helvetica/Objetified/Urbanized: The complete interviews*, Ed. Gary Hustwit, Toronto, 2011, pág. 284.

objeto único. La obra de Newson será uno de los vínculos estilísticos en los que apoyen el trabajo de los hermanos Bouroullec; si bien es cierto, más en lo metodológico que en lo formal. La *Embryo Chair* (Fig.3.13), de 1988 para Capellini puede representar muy bien y en una sola imagen el estilo y la estética que caracteriza el trabajo del autor. Curvas antropomórficas, investigación en los materiales como *piel* del objeto, y cierto esencialismo o simplificación de las formas, serán algunas de las claves de su trabajo. Newson se interesa por la estructura o trama generativa de los objetos y lo aplica a sus diseños. Como se comentó en el capítulo anterior cuando se trató el tema del coleccionismo en diseño, Newson alcanzó cierta notoriedad al ser dos de sus objetos, los que consecutivamente batieron el record del precio más alto jamás pagado en una subasta por un objeto de diseño.

Un autor con algunos elementos comunes con Newson será Ross Lovegrove, un nuevo *high tech*, pero con una visión muy personal de la técnica, a la que aplicará conocimientos y estudios biomórficos teniendo su obra habitualmente un cierto aire futurista. Pionero en la utilización de materiales ultra tecnológicos en el diseño, como el carbono, el titanio y nuevas aleaciones plásticas o la impresión 3D, que le permiten dotar de enorme ligereza y casi de movimiento a sus diseños. Entre sus proyectos más conocidos cabe destacar, la *Supernatural*, de 2008 para Moroso, una silla ultraligera con aspecto aeroespacial, la *Go chair*, de 2001 para Bernhardt, que simula una interconexión ósea, o la revolucionaria botella para *Tynant*, (Fig.3.14), en la que simula en PET las propias ondas del agua, con el propósito conceptual de hacer, poéticamente, desaparecer la propia botella. Lovegrove forma parte de una terna, que representa el Biomorfismo británico en diferentes disciplinas; junto con la desaparecida Zaha Hadid en arquitectura con su visión deconstructiva y Anish Kapoor en escultura con su personal visión de la monumentalidad.

3.4 Jasper Morrison; la vuelta a la razón

También en el contexto del diseño británico de final de siglo la figura de Jasper Morrison será fundamental para entender el diseño en este periodo y el cambio de paradigma, y como tal será una de las principales influencias o antecedentes del trabajo de Ronan y Erwan Bouroullec. Cappellini producirá en 1986 uno de sus primeros diseños, *Thinking man's chair*, (Fig.3.15), un ejercicio todavía ciertamente conceptual, en el que plantea una silla metálica, con el aire clásico de una silla de jardín, pero implementando ciertos elementos de uso y con el guiño de escribir sobre ella los detalles técnicos de su construcción, como el radio de una cierta curvatura. No es en absoluto el diseño del inglés, espectáculo ni ruido visual innecesario, sino mucho más pausado y reflexivo, como apunta Morteo:

“Morrison nunca escondió su admiración por el trabajo conciso y riguroso de Dieter Rams, y se mantuvo fiel a este enfoque teórico del diseño. Cada uno de sus proyectos ofrece una lectura esencial de los problemas a la vez que preserva una cuota de innovación en cada cosa: en las modalidades constructivas, en la sobria componibilidad del sistema, en un nuevo perfil o sección. Lo que propone Morrison es un entorno de baja intensidad acústica y visual, casi una pausa para la mirada.”³⁴⁶

Jasper Morrison proyectará una mirada curiosa e investigadora sobre el mundo del diseño, y casi a la manera de Branzi, sobre los *objetos no diseñados*, es decir sobre el diseño *anónimo*. En este sentido, la investigación para su propio trabajo y para realizar algunas de las más interesantes publicaciones sobre el tema de los últimos años, vuelve su mirada hacia los pequeños objetos cotidianos que cumplen su misión de una forma correcta y fiable, lo que Paola Antonelli llamará *humble masterpieces*³⁴⁷. La observación de la naturaleza como *diseñadora* nos puede servir para tomar decisiones acertadas o no, y en muchos casos el diseño sencillo y efectivo actúa en base a la observación del hecho natural como referencia. Diseños, lejos de la pretensión, pero que consiguen de una manera efectiva funcionar correctamente. Esta falta de pretensión de los elementos sencillos llevará a Morrison y a otros autores a plantear una estética que sustente discretamente las funciones asignadas al objeto. No será un esencialismo a la manera de Ulm, pues com-

³⁴⁶ MORTEO, E. *Diseño: desde 1850 hasta la actualidad*, Ed. Electa, Barcelona 2008, pág. 374.

³⁴⁷ ANTONELLI, P. *Humble Masterpieces, Everyday marvel of design*. Ed. Collins Design, Nueva York, 2005.

bina un cierto componente emocional y estético, pero si será Rams el que ilumine muchos de los diseños de esta tendencia desde su máxima: “As less design as posible: less but better.”³⁴⁸

Algunas de las publicaciones de Morrison sobre esta cuestión³⁴⁹, serán, *A Good Life; Perceptions of the ordinary* y *Super Normal*, -esta junto a Naoto Fukasawa-. Este texto resume la intención del proyecto *Super Normal*, en el cual se busca la belleza de los objetos cotidianos, que fueron expuestos en diálogo con objetos de diseñadores que según ellos trabajan bajo una estética –y ética- similar:

“Why do so many designs fail to pass the everyday test? Why is Normal disappearing, and when it’s gone how do we replace it? Is beauty just a question of looks, or could there be more to it than meets the eye? What makes a good object, and how come some objects get better with time?”³⁵⁰

Así mismo, el propio concepto de normalidad, implica además de falta de pretensión en su origen una cierta capacidad de invisibilidad; *el buen diseño es invisible* será un principio que el funcionalismo más estricto tratará de aplicar en sus proyectos. Sin llegar a ese extremo, aludimos a la invisibilidad, pues en el uso cotidiano de los objetos, habitualmente reparamos en ellos cuando algo no funciona correctamente, discretamente. Así, esta colección de objetos como explica Silvana Annicchiarico, cumplen ciertamente la condición de invisibilidad que los autores atribuyen a lo *Super Normal*:

“From a conceptual point of view there are two elements that are particularly fascinating in the Super Normal category proposed and explored by Fukasawa and Morrison: the first is that the category is based on an absence; the second is that it rests on an intentional and extraordinary ambivalence. (...)

The objects selected by Fukasawa and Morrison are, indeed, all oxymoronic and superlative: they push the norm to the boundaries of the possible and at the same time introject a sort of paradoxical coincidentia oppositorum. By making them so “normal” they aren’t normal any more, they become both “normal” and “exceptional” at the same time. So exceptional they seem normal. In other words, they are not perceived or perceivable

³⁴⁸ RAMS, D. *Less but Better/Weniger, aber besser*. (edición Bilingüe) Ed. Gestalten Berlín, 2014.

³⁴⁹ Otra publicación del autor sobre este tema: MORRISON, J. *A World without words*, Ed. Lars Muller Publishers, Zurich, 2012.

³⁵⁰ FUKASAWA, N. MORRISON, J. *SuperNormal*, Ed. Lars Muller Publishers, Baden, 2007, pág 3.

as exceptional. At least, that is, until they are noticed and co—opted by the auctor/‘tas of Morrison and Fukasawa. It is only at this point that the Super Normal object reveals the paradox embedded in its genetic code: at the very instant it is perceived, catalogued, and exhibited as such, Super Normal transcends itself.”³⁵¹

Supernormal se convirtió como decimos en un proyecto expositivo, en que objetos comunes de diseñador desconocido dialogan con objetos de autores contemporáneos. Cabe destacar que en esta muestra se incluye la *Striped Chair* de los Hermanos Bouroullec de 2005 para Magis. El proyecto editorial *The Good Life*, trata la cuestión de la observación de la vida y la naturaleza por parte de Morrison, y desde un espíritu parecido al anterior, destacar la belleza de lo pequeño y lo humilde, aquello que pasa desapercibido y que en muchos caso aporta brillantes soluciones a problemas cotidianos. El buen diseño, en muchos casos utilizará esta observación para solucionar problemas en sus proyectos. Así explica el propio Morrison su concepto del libro:

“I’ve always liked walking around with a camera, hunting for things to take pictures of. Over the years it’s evolved into something of a collector’s obsession. I’m not looking to compete with real photographers for a beautiful composition or the perfect moment, but rather for a simple documenting of things I notice. For that reason I don’t have a fancy camera, preferring to keep a small Canon Powershot on me whenever I can, or if not then an iPhone just about does the job. Over the years these pictures have multiplied into several thousands and with the easy visibility a computer affords I have noticed certain patterns within their number. One of these groups of images is of clever solutions to everyday problems solved with modest resources. For me this instinctively human activity is the root of my profession. Without this rigorous practical thinking and the logic of common sense available to all of us, a designer had better keep his pen in his pocket. The more of these situations I gathered the more I enjoyed imagining the circumstances behind their existence.”³⁵²

La observación del entorno y la captación de imágenes aparentemente cotidianas pero en la que la mirada del diseñador encuentra lo inesperado, aquello que la experiencia humana ha sido capaz de solucionar desde la tradición y la intuición. Escuchar los lenguajes de diseño vernáculos y tomarlos como ejemplo será uno de los principios de Morrison.

³⁵¹ ANNICCHIARICO, S (comisaria de la Triennale de Milán) en FUKASAWA, N. MORRISON, J. *SuperNormal*, Ed. Lars Muller Publishers, Baden, 2007, pág. 3.

³⁵² MORRISON, J. *The good life*, Ed. Lars Muller Publishers, Zurich, 2014, pág. 3.

Un tercer proyecto editorial de Morrison será *Source Material*,³⁵³ coeditado junto a Jonathan Olivares y Marco Velardi, en el que solicitaron a sesenta y dos creativos de diferentes campos la elección de un material que hubiese sido importante en sus carreras. Estos provienen del mundo del cine, la cocina, la música y el diseño, entre los que se encuentran Ronan y Erwan Bouroullec. La mayoría de los objetos elegidos no son diseños muy conocidos, sino más bien fetiches u objetos en los que los creadores encuentran unas veces belleza, otras confianza, otras sabiduría. Richard Sapper el diseñador posmoderno -autor de la icónica *Tizio*- por ejemplo elige el libro *Lettere del lago di Como* de Romano Guardini. Resulta interesante como el propio Sapper explica la elección de esta obra del que fue su profesor de filosofía:

“I first read Letters from Lake Como when I was studying philosophy in Munich during the 1950s. Romano Guardini was my professor at the time. I read the book in German; I didn't speak Italian at that time, not a word. But Guardini spoke perfect German. While I was studying, I had a very close relationship with Guardini. I had two or three lectures with him every week, and he had an impressive personality, so you tried to take that in. I learned a lot about life and, well, about all sorts of problems from Guardini. Once I went to visit Guardini in his home, to discuss my future plans. I had heard of industrial design, and I asked Guardini if he thought it was a useful profession. Pointing at a Venini flower vase that stood on his dining table, he said, “Look how beautiful this vase is. Over the years, I look at it, and it gives me great joy. Naturally design is a useful profession. But if you want to dedicate your life to it, you must know this for yourself.” when I left university to pursue my career, as happens to many students, I left a whole world behind me and I entered a new world. I didn't look back. I have reread parts of Letters from Lake Como over the years, now and again, returning to my old professor's thinking.”³⁵⁴

Algunos de los más conocidos diseños de Jasper Morrison serán: *Low pad* (Fig.3.16) de 1999 para Cappellini, la serie de taburetes *Cork* (Fig.3.17) de 2004 para Vitra, la *Air chair* (Fig.3.18) de 2000 para Magis, y la silla *Bac* de 2009 con un aire ciertamente wagneriano también para Cappellini.

Con una filosofía de diseño y una estética similar destaca en estos años el también británico James Irvine, que ha trabajado para las productoras italianas Olivetti y Cappellini.

³⁵³ MORRISON, J. OLIVARES, J. VELARDI, M. *Source material*. Ed. Vitra, Weil am Rein, 2014.

³⁵⁴ Ibid. Pág. 112.

De líneas clásicas y produciendo una simplificación elemental sobre el objeto de referencia, la silla *Muji Thonet*, de 2009 para la firma japonesa Muji, representa muy claramente el concepto esencialista de Irvine. Así mismo la *Juno* para Arper en 2012, se asemeja enormemente a la ya comentada *Air* de Morrison, con el que comparte una visión muy similar de los conceptos de forma y función.

Naoto Fukasawa y Kenya Hara, serán dos autores de referencia para hablar de este contexto de vuelta a la razón que servirá de aprendizaje a Ronan y Erwan Bouroullec. Estos dos autores japoneses, aunque cada uno con sus peculiaridades, representarán el esencialismo oriental. Tradicionalmente la arquitectura y el diseño japoneses, han tendido así mismo al esencialismo. Se trata más bien en su caso de aplicar cierta filosofía tradicional al concepto de objeto contemporáneo. Fukasawa será autor de muchos de los productos de la firma japonesa Muji, -que significa literalmente *sin marca*-, y que resume muy apropiadamente su filosofía; productos de calidad, de la mano de prestigiosos diseñadores y que sin ser excesivamente costosos, puedan transmitir una idea de diseño concreta. De Fukasawa será el *lector de Cd* (Fig.3.19) de pared 1999, en el que de la manera más sencilla posible plantea un objeto claro y discreto que cumple de manera fácil una función. Estos proyectos tienen un cierto aire de familia con los objetos de Braun de los setenta concebidos por el equipo de Dieter Rams. En verdad existe un puente de influencia en los dos sentidos entre Rams y la sensibilidad oriental del diseño. El autor japonés se caracteriza por utilizar el método *Kansei* a través del cual el diseño intenta crear el producto teniendo en cuenta las sensaciones del usuario y pretende involucrar los mismos en el proceso de diseño y en las propiedades del producto, cuidando los aspectos sensoriales, funcionales y semióticos. Estas palabras de Morteo, ayudan a comprender el caso de Muji, Fukasawa y el concepto de diseño esencial:

“Una política de la discreción que ha hecho que todo un ejército de seguidores de la medida se sintiera atraído por Muji. Naoto Fukasawa es, tal vez, el más destacado. Tras trabajar para grandes agencias internacionales, Fukasawa abrió su estudio en Tokio en 2003. Su talento consiste en identificar una función clara y precisa en cada objeto y en limitarse a trabajar sobre ella, hasta que esa función se vuelve elegantemente intuitiva, evidente y bella. (...) Casi una ecología de los comportamientos, una noble resistencia

frente al alud de productos, formas y prestaciones que hacen que cada nuevo objeto sea a la vez inútil e importantísimo, superfluo pero necesario.”³⁵⁵

Kenya Hara, que ha sido director artístico de Muji, es además de un reconocido diseñador, un estudioso y teórico del diseño que ha plasmado su experiencia en varias publicaciones entre las que destacan *White* y *Designing the design*, en el que muestra su vocación teórica y crítica sobre el diseño: “Verbalizing design is another act of design”³⁵⁶. Así define Li Edelkoort, la personalidad y visión del diseño de Hara:

“Precise and rigorous, he discusses design like a philosophy of life while continually shifting his awareness of the process, always with a work in progress somewhere, challenging and changing his own wisdom. He is both the timely delivery-boy of communication and the inventor of exformation, struggling and toying with acquiring knowledge and deleting excess in both disciplines (...) Although he believes that foretelling the future (which is my profession!) is a futile occupation, he has, to my mind, a natural talent for it; he becomes an oracle when he speaks of our life in the 21st century and the task he lays before us is vast and all encompassing.”³⁵⁷

Hara defiende la máxima simplificación del diseño y la conciencia del usuario como centro de la idea de diseño y eje en torno al que ha de girar toda decisión en el proceso. Creador del *Hara Design Institute*, le preocupa la difusión y la creación del diseño y ha sido autor de innumerables proyectos gráficos e interdisciplinares en los que intenta siempre aplicar una visión de conjunto en el problema de diseño.

Otro representante de este periodo y filosofía y que también constituye uno de los referentes e influencias de Ronan y Erwan Bouroullec será el también británico Tom Dixon. El trabajo de Dixon se caracteriza por una profunda relación con las artesanías como medio de producción. Ya en 1988 había diseñado la *silla S*, un homenaje formal a las vanguardias y en especial a la *Zig-zag* de Rietveld, que produjo en una larga serie de prototipos en diferentes materiales. Dixon es conocido por sus trabajos en elementos de iluminación producidos en cobre como las *Beat wide* o *Beat fat* que se han convertido en verdadero icono del diseño contemporáneo y en uno de los elementos más imitados del mismo. En Dixon hay un aire de reinterpretación de la historia del diseño, especial-

³⁵⁵ MORTEO, E. *Diseño: desde 1850 hasta la actualidad*, Ed. Electa, Barcelona 2008, pág.402.

³⁵⁶ HARA, K. *Designing the design*. Ed. Lars Müller Publ., Zurich, 2007, pág.19.

³⁵⁷ Ibid. Pág. 8-11.

mente en sus elementos de iluminación, haciendo revisitaciones a los funcionalistas franceses como Mouille o Morgue o al *Bel design* italiano de Magistretti o Castiglioni e incluso al *Space Age* de Paco Rabanne. Un extremo cuidado del proceso de los materiales y de sus sistemas de producción, hace que los objetos de Dixon remitan al mundo del lujo, si ser en absoluto de materiales costosos. Estilísticamente, en la actualidad y aunque con mayor sobriedad ornamental, se puede definir a Dixon como un *Neodecó* y *Neocraft*. El brillo de las superficies doradas, los perfiles voluminosos y los materiales que sin serlo, aparentan un cierto aire de exclusividad. En los años ochenta se dio a conocer por objetos como la lámpara de suelo *Jack* (Fig.3.20) para Euro lounge en 1987, que con su forma escultórica, oculta su función principal y puede ser interpretado como un asiento también.

Desde 1998 a 2008 se convirtió en jefe de diseño y más tarde director creativo de la firma de Sir Terence Conran, Habitat, donde reeditó diseños de Verner Panton, Ettore Sottsass y Robin Day, propuso nuevas piezas a Ronan y Erwan Bouroullec y Marc Newson. Hoy, otra característica de Dixon es que, especialmente en sus proyectos de iluminación, es auto editor de sus lámparas, que se realizan artesanalmente y se distribuyen directamente desde su marca homónima.

Estos autores británicos, cuyo diseño de corte discreto, vuelve a la razón, equilibra los conceptos de forma y función de una forma armónica, e involucra al usuario en la toma de decisiones respecto a los objetos que le rodean serán los antecedentes y referentes más directos de la filosofía de diseño de Ronan y Erwan Bouroullec. Como hemos visto, el diseño en los años noventa ha producido una desaceleración en la espectacularidad y grandilocuencia que heredó de la postmodernidad y el diseño radical, y en este periodo será básicamente la calidad material y de proceso y el talento del diseñador los elementos que ofrezcan nuevas formas guiadas por la razón y el sentido común. Ciertamente es, como veremos en algunos autores, que en el siglo XXI, si bien no existe una única manera de plantear el diseño, incluso en las propuestas más radicales, no habrá ya la intención provocadora de los años setenta.

3.5 El diseño en el siglo XXI: hacia un eclecticismo sosegado.

El diseño en el nuevo siglo mostrará un regreso al eclecticismo, y se caracterizará por la ausencia de escuelas determinadas con ideologías concretas. Una cierta vuelta al *todo vale*, pero lejos de ser una mirada nostálgica, con algunos nombres a destacar dentro de la amalgama de propuestas multidisciplinares que supone el nuevo diseño. Desde la propia docencia del diseño se replantean cuestiones, como la sostenibilidad, el cambio social, la función social del diseño y sobre todo la convivencia y fronteras con arte y artesanía. Esta será la línea de la prestigiosa Eindhoven Design Accademie, que de la mano de Li Edelkoort, que la dirige de 1999 a 2009, se convierte en el centro de referencia del diseño mundial, e impone una cierta visión personal de la docencia del diseño. El diseño holandés se ha caracterizado en las últimas décadas por encabezar una línea investigadora que tiende a la experimentación y a una cierta radicalidad que cristaliza en algunos de los creadores y editoras que han creado tendencia en el panorama contemporáneo. Nombres como Tejo Remi, Marcel Wanders, Gijs Bakker, Hella Jongerius, Maarten Baas, Richard Hutten, Wieki Somers, en la mayoría de los casos alumni de Eindhoven, han creado escuela junto a editoras de diseño como Moooi o Droog Design. El diseño holandés de estos autores entre otros, no se puede considerar un estilo común, sino más bien una cierta actitud a la hora de diseñar los objetos. Frente a la pura función, prima el concepto, la descontextualización del material, y la provocación de interrogantes. El diálogo con el arte, especialmente con los formatos de videoarte y performance será constante y pretende, si no borrar completamente, sí desdibujar las fronteras con el diseño.

Tejo Remi es uno de los iniciadores de esta renovación del sentido del diseño en Holanda, y desde el colectivo y editora de diseño Droog Design, ha planteado objetos con un desafiante sentido del humor que intentan revertir cierta lógica implícita en el diseño racionalista. En este sentido, toma elementos o comportamientos del diseño tradicional y los reformula de una manera en muchos casos metartística. Recurre como otros autores al *ready made* o al *object trouve*, que convierte en principal protagonista del diseño, con una actitud hacia el mismo cercana por ejemplo a Marcel Duchamp. El objeto que reúne todas estas características será *A chest of Drawers: You can lay down youy memory*, (Fig.3.21) que está formado por frontales de cajones reciclados, a los que se les da

una nueva vida y el único elemento que los mantiene juntos como mueble será un cinturón con un fleje tensor. Este objeto icónico, ya un clásico del diseño contemporáneo constituye un paradigma de la nueva actitud hacia el diseño y es casi al nivel del exprimidor de Starck objeto de polémica y crítica en el mundo del diseño. Así definen desde el propio estudio este proyecto:

“The Chest of Drawers 'You can't lay down your memory' were created during an exploration of the workings of the memory. In memory art and -rhetoric, methods have been developed to train the memory. By relating situations and things with places in the house, memory art makes memories easy to call up. The same applies to the Chest of Drawers; by composing used, old drawers in a chaotic arrangement, the objects you place in a drawer obtain a particular spot on the chest. The chest is a metaphor for the memory system. The Chest of Drawers is a collection of picked up drawers that have been given a new enclosure. These are then piled up on each other and held together with a furniture moving strap. The Chest of Drawers is a part of three products, with the Ragchair and the Milkbottle lamp, which formulate the following idea: make your own world with what you encounter, as Robinson Crusoe created his own paradise on his island.”³⁵⁸

Al estar condicionado por el tipo, tamaño, color y acabado de los elementos reciclados con los que se construye, cada uno de los ejemplares producidos es único y distinto a cualquier otro de la serie. Otros proyectos de Remy serán la *Ragchair*, objeto generado por la superposición de numerosas capas de tejidos procedentes de excedentes de la industria textil o la lámpara *Milk Bottle*, ambos de 1991 para Droog Design. Esta es la visión de Morteo sobre el Droog como plataforma creativa:

“No es un grupo, ni un movimiento, ni una corriente; se trata más bien de un laboratorio de ideas y de experiencias a partir del cual se intenta dialogar con la nueva estructura múltiple del lenguaje, que ya no puede ser tan solo una suma ecléctica y redundante de estilos. Sin volver a caer en los moralismos puritanos del pasado, intentan acercarse a los objetos con un enfoque conceptual y «escueto» (droog significa «seco» en neerlandés). Conceptual, pero no abstracto, ya que Droog se ubica solo en una dimensión comercial, intermedia entre la empresa, la galería de arte, la artesanía postindustrial y el marketing. Ninguna poética de las formas ni premisa estética, sino el intento de reflejar en los objetos distintos comportamientos de uso, diferentes modalidades productivas y nuevas dimensiones económicas mediante los mecanismos del arte pop y conceptual: sorprender, desubicar, acumular, ironizar. Al trabajar como un director de arte, que selecciona, escoge y estimula, Droog Design consiguió reunir objetos diseñados por decenas de jóve-

³⁵⁸ <http://www.remyveenhuizen.nl/work/furniture/chest-drawers-you-cant-lay-down-your-memory> (última consulta: 1 de octubre de 2016)

nes creadores, no solo holandeses, y formar un catálogo en el que la densidad de las ideas reemplaza la abundancia de la materia.”³⁵⁹

Marcel Wanders, reúne muchas de las características del nuevo diseño holandés y en cierta medida al igual que se reseñó sobre Starck se ha convertido en personaje de su propia obra. En 1996 su nombre comenzó a ser conocido en el mundo del diseño debido a su *Knotted chair*, construida con cuerda, y solidificada con resina sintética, donde alta y baja tecnología sumadas producen un impactante resultado visual. Ha diseñado para algunos de los editores italianos más prestigiosos como Floss o Bisazza. En 2001 funda la editora de diseño Moooi que se convertirá en productora de muchos de sus proyectos y en signo del nuevo diseño holandés. El sentido del humor, y la multidisciplinariedad serán señas de identidad tanto del diseñador como de la empresa. De 2010 data la *Spar-kling chair* (Fig.3.22) para Magis que se produce con botellas de PET recicladas y en la que el autor consigue que este procedimiento quede patente en la forma y color del objeto. Así define Wanders su enfoque de diseño:

“Regarded by many as an anomaly in the design world, Marcel has made it his mission to “create an environment of love, live with passion and make our most exciting dreams come true.” His work excites, provokes, and polarises, but never fails to surprise for its ingenuity, daring and singular quest to uplift the human spirit, and entertain.”³⁶⁰

Uno de sus proyectos más recientes ha sido la colección de sobremesa para Alessi, que ha inspirado en el mundo del circo. Como ya se vio, la firma italiana mantiene vivo el espíritu desenfadado y humorístico del diseño de los años ochenta, y en este sentido ha sido para Wanders casi un lugar natural en la que desarrollar su visión del diseño. La producción reciente del autor holandés se aproxima al concepto de *neobarroco*, y suele plantear revisitaciones y reinterpretaciones contemporáneas del estilo histórico. En la misma tendencia y con similares intenciones se sitúa el trabajo de uno de los más influyentes diseñadores españoles como es Jaime Hayón.

Otro representante del diseño holandés más reciente será Marteen Bass. Con una similar aproximación humorística al proyecto de diseño, su serie más conocida y controvertida será *Smoke series* (Fig.3.22) para Moooi de 2004, que inicialmente fue su proyecto de

³⁵⁹ MORTEO, E. *Diseño: desde 1850 hasta la actualidad*, Ed. Electa, Barcelona 2008, pág. 384.

³⁶⁰ <http://www.marcelwanders.com/> (última consulta: 15 de septiembre de 2016)

graduación de la Academia de Eindhoven. La serie consiste en producir literalmente reproducciones de estilos históricos, a los que denomina *Vintage series*, o de la modernidad y quemarlos. El objeto con el aspecto de haber sido rescatado literalmente de las llamas y con el característico craquelado producido por el fuego, se finaliza con un tratamiento de resina epoxi para recuperar su usabilidad como mobiliario. Muebles de estilo rococó, la silla *Red & Blue* o *Zigzag* de Rietveld, la *Hill* de Macintosh, la *Batlló* y la *Calvet* de Gaudí o incluso contemporáneos suyos como la *Favela* de los hermanos Campana, pasan por el fuego y después son restituidas a su función. Como señalábamos, la aproximación de estos proyectos a la actitud del artista conceptual y al *ready made* es obvia, y aunque el objeto recupera su función tras el proceso, será la *idea* del autor la que prevalezca sobre el objeto final. El diseño como pura idea, al igual que el concepto en la mente del artista; el hallazgo será la característica principal del diseño de Bass y de una buena parte del diseño holandés más reciente. Así se describe desde Bass Studio esta propuesta:

“*Smoke* was Baas’ graduation project at the Design Academy Eindhoven, in 2002. It was the end result of his research on beauty and perfection. “In nature, everything is in flux, which creates a certain beauty. Yet, it’s a very human tendency to keep things as they are supposed to be and keep them beautiful as they originally were. *Smoke* plays with both perceptions of beauty.” After the pieces are charcoaled, they’re preserved in a clear epoxy resin, which makes them usable again. When needed, pieces are re-upholstered or otherwise fixed so that they get back their original function.”³⁶¹

Otra serie muy característica de Bass será *Clay*, de 2006, que plantea objetos de plástico, pero como su nombre indica, pretenden dar la sensación de ser un trabajo maleable y casi salido de las manos de un niño como trabajo escolar, estando de hecho el prototipo modelado a mano sin molde. Normalmente en vivos colores, los muebles de esta serie parecen inestables y plantean un aspecto entre juguete y prototipo.

Hella Jongerius, representa otro de los grandes nombres del diseño holandés ya asentado en el panorama contemporáneo, y que con una posición similar a Bass o Wanders, plantea un trabajo con una menor implicación crítica. Conocida durante mucho tiempo por su labor en la renovación contemporánea del concepto de cerámica y porcelana, la

³⁶¹ <http://maartenbaas.com/smoke/vintage/> (última consulta: 3 de octubre de 2016)

diseñadora holandesa se replanta los límites de esta técnica y produce objetos híbridos con el cristal, que en muchas ocasiones conservan el aspecto de prototipo no definitivo como en las *Long Neck and Groove Bottles* de 2000 para su propia marca JongeriusLab. Además de en la cerámica ha trabajado en el diseño textil, y fruto de estas investigaciones surge el sofá *Polder* en 2005 para Vitra. Plantea un objeto con una irregular geometría y pretende que cada ejemplar sea distinto personalizando algunos de los detalles.

Fuera del fenómeno holandés, que muestra ciertas características comunes, podemos señalar diversos autores y posiciones que más que trabajar en un ámbito estético programado, sintetizan el diseño de estas dos primeras décadas del siglo xx, desde propuestas personales. Algunos autores cuya obra por dimensión y trascendencia cabe destacar, serán; Kostantin Grcic, Karim Rashid, Barber y Osgerby, y los hermanos Campana.

Grcic, educado en el contexto británico del diseño, aunque alemán de nacimiento, puede ser junto con los Bouroullec, un ejemplo de diseñador del segundo milenio, en el que se decantan las características principales que se han desarrollado en este capítulo. Sin renunciar a lo simbólico de la forma, el diseño del alemán se mueve siempre dentro de los límites de la función implícita, huyendo de la obviedad, y proponiendo un cierto desafío al usuario. Más que humor, hay inteligencia aplicada a soluciones poco previsibles pero asentadas en la razón. El icono del diseño en el que se ha convertido la silla *One* para Magis de 2004 o la lámpara *Mayday* (Fig.3.24) para Flos de 1999 así lo demuestran. La *Mayday* plantea un estereotipo sacado de contexto, y con la idea y función de una sencilla lámpara de trabajo de taller, portátil, resuelve una lámpara doméstica multifunción, ligera, y utilizando los materiales mínimos. Al igual que James Irvine, Grcic recibió el encargo de la firma japonesa Muji en colaboración con Thonet de reinterpretar el clásico del siglo XIX, dando como resultado el *Pipe desk* de 2009. La obra de Grcic ha sido editada por las más importantes productoras de diseño como Vitra, Magis, Muji, etc. Sobre las virtudes que encierra lo esencial de un objeto como *Mayday*, resultan aclaradoras las palabras de Morteo:

“Cuando en 1998 Konstantin Grcic diseña para Flos una lámpara multifunción, se concentra en dos únicos elementos: la empuñadura y la pantalla. Sin embargo, la lámpara puede colgarse, transportarse, apoyarse, es irrompible y casi impermeable. Sin duda

funcional, la *Mayday* de Grcic también es divertida y coloreada, un objeto-comodín que no es perfecto pero se adapta a muchas situaciones. La materia se reduce para multiplicar los usos. Grcic es un proyectista muy serio, se dedica a su trabajo con abnegación, pero parece no haber olvidado que un objeto sin alguien que lo use vale poco.³⁶²

El concepto por el cual diseñar es más sustractivo que aditivo, implícito en las palabras de Morteo, suele ser una contante en el trabajo de Grcic, sin que por ello hablemos de minimalismo, cuestión que en bastantes ocasiones se suele confundir.

Karim Rashid por el contrario representa una cierta vuelta al estilo postmoderno y en concreto a Starck, pero con un matiz contemporáneo. Algunos de sus proyectos se han convertido en verdaderos bestsellers del diseño reciente como *Garbino* la papelera diseñada para Umbra en 1996. Rashid de origen egipcio, pero de formación en diseño en Canadá es conocido por desarrollar casi todos sus proyectos en plástico y casi siempre acudiendo a un brillante colorido, con un estilo entre *neopop* y *sapace age*. Utiliza la curva orgánica y el contraste de color en objetos que transmiten un cierto aire lúdico futurista.

Los hermanos Campana, representan una visión del diseño que arranca del análisis y la sensibilidad por problemas sociales y cristaliza en objetos que se plantean en algunos casos el reciclaje más como concepto que como proceso real. Para los brasileños siempre hay un concepto relacionado con ciertas situaciones de desigualdad, etc. especialmente en su Brasil natal, que transforman en conceptos de arranque para un proyecto. Como ejemplo de este tipo de procesos, la silla *Favela*, (Fig.3.25) de 1991 para Edra, en el que inspirados en el método de construcción de la infravivienda, van construyendo una silla con desiguales trozos de madera. Este proceso improvisado cuya práctica se parece a la de un escultor tiene su paralelismo en la *Corallo* de 2006, que se construye simplemente por el proceso de doblado de una maraña de alambre. La mayoría de los objetos se construyen de manera improvisada o al menos pretenden dar esa sensación. Así sucede con la *Blow up collection* de 2004 para Alessi que pretende ser un objeto contenedor simplemente formado por barras metálicas soldadas aleatoriamente. En sus propias palabras, se entiende esta intención:

³⁶² MORTEO, E. *Diseño: desde 1850 hasta la actualidad*, Ed. Electa, Barcelona 2008, pág. 394.

“Nuestra obra nace de la manipulación de los materiales. Las piezas empiezan a tomar forma tan pronto como comenzamos a jugar con los materiales; los materiales nos indican hasta qué punto quieren y pueden ser transformados. Nuestros objetos son fruto de esta experiencia lúdica, de la voluntad expresada por los materiales. La silla *Favela*, por ejemplo, ilustra una forma desenfadada de hacer una silla, a partir de trozos de madera, sin seguir regla alguna o ceñirse a un plan cartesiano. (...) Construimos de forma casual; nos gusta jugar con el azar, con la deconstrucción. Pero sigue habiendo un pensamiento racional, una idea lógica, detrás de todo ello. En uno de nuestros proyectos más recientes, la serie *TransPlastics*, indagamos en la naturaleza de los materiales, casando materiales artificiales con materiales naturales: el plástico y la naturaleza.”³⁶³

La forma la sugiere el objeto y diríase que en los Campana no hay una forma preconcebida, y depende del material, las circunstancias y el proceso. Junto con la *Favela*, quizás su objeto más icónico será la *Vermelha*, de 1998 para Edra, que se forma por la maraña de quinientos metros de cuerda de goma roja enredada a mano sobre la estructura que contiene las patas de acero. Este objeto como casi toda la obra de estos autores, parece siempre inacabado, como si el final de la producción hubiera sido el que presenta, pero también fuese susceptible de ser continuada o retocada.

Barber y Osgerby, representan también un estudio formado por dos autores como los Bouroullec y los Campana, pero la estética que guía su trabajo se asemeja en mayor medida a la de los hermanos bretones. Desde una aproximación distinta al problema del diseño, pero con una sensibilidad y estética cercana a los Bouroullecs, los autores ingleses plantean un universo muy sutil, con un profundo respeto por los materiales y su comportamiento. Entre sus proyectos más conocidos, además de la antorcha olímpica de Londres 2012, destacan la *De la Warr Pavilion* (Fig.3.26) de 2006, para Established & Sons, que pese a su aire contemporáneo, recuerda a las líneas clásicas de ciertos proyectos de Hoffmann de principio del siglo xx. La *Tip Ton* de 2011 para Vitra, es un objeto sencillo de formas, pero plantea una función añadida a una silla que puede ser de oficina o escolar, en función de dos diferentes posiciones de uso. Por último la *Bodleian Library Chair* de 2014 para Isokon Plus, que representa una fusión entre la tradición británica y nórdica de mobiliario, consiguiendo un objeto con aires clásicos. Este proyecto resultó el ganador del concurso convocado por la Biblioteca Bodleian de Oxford para la renovación de su mobiliario.

³⁶³ <http://www.experimenta.es/noticias/a-fondo/hermanos-campana-humberto-fernando-3768/> (última consulta: 18 de octubre de 2016)

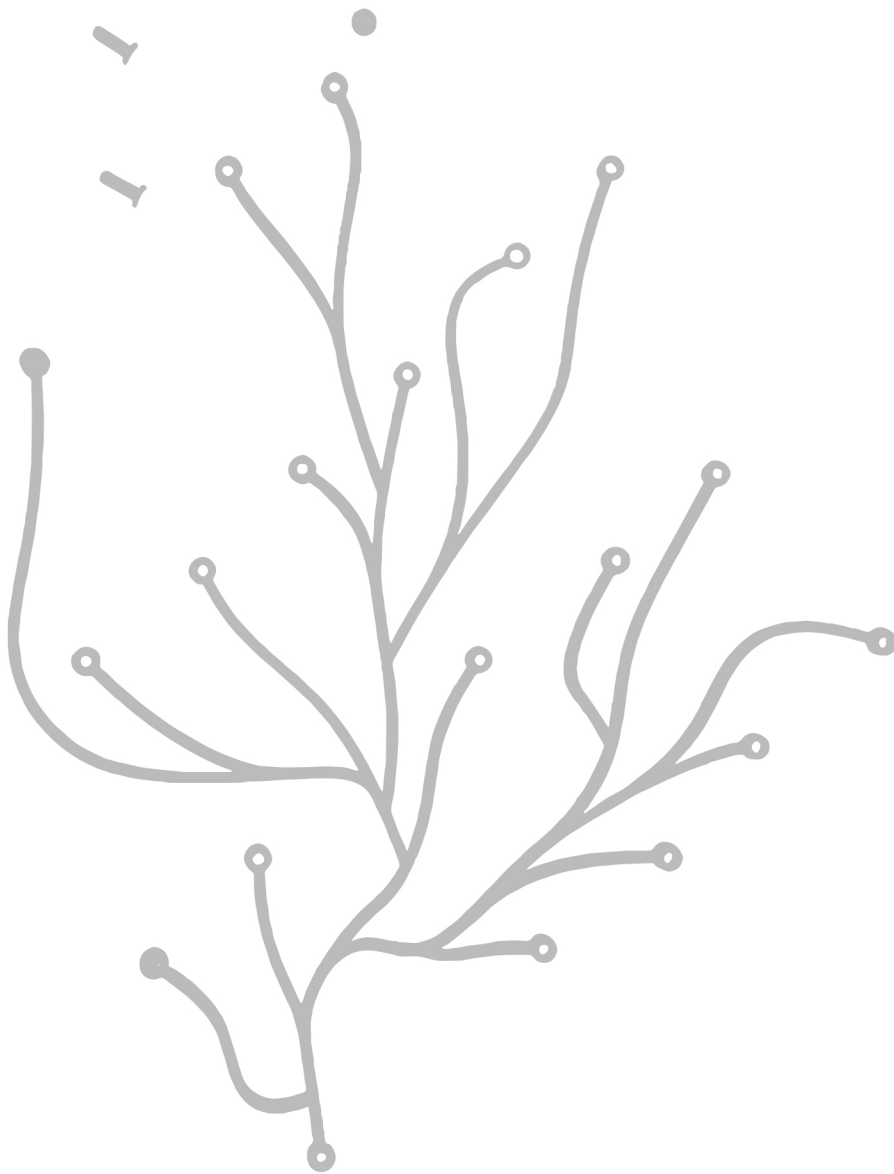
Hasta aquí, una visión del panorama contemporáneo del diseño de producto y específicamente de mobiliario, que en absoluto pretende agotar el tema. El objetivo principal que ha movido el presente capítulo, es trazar el dibujo de un contexto estético en el campo del diseño industrial, que nos sirva para pasar a estudiar en el siguiente, la obra de los Bouroullec, cómo se sitúa en dicho contexto y qué tiene de paradigmática frente a los ejemplos expuestos.

El cambio de siglo ha sido testigo de una verdadera revolución tecnológica y material que lógicamente ha afectado a la disciplina del diseño. Nuevos medios y procesos que diversifican en gran medida las posibilidades que el diseño puede afrontar. Como vimos en el primer capítulo la disciplina del diseño se vale del elemento material para solucionar una problema que involucra siempre una función. Esta función debe ser afrontada y concebida dentro de una forma contenedora, que puede ser protagonista del objeto en mayor o menor medida en función del planteamiento del diseñador, de su visión del diseño y de su concepto estético. Lograr el equilibrio correcto entre estas variables, no será solo producto de la visión personal del autor, sino también de la tendencia de diseño imperante en cada momento, que al igual que la obra artística, no puede ser analizada en su total complejidad, si no lo es desde la visión coyuntural de la estética e ideas dominantes.

El diseño contemporáneo en este cambio de siglo ha sido, a veces revisitación, a veces innovación y a veces reacción, pero como hemos visto, el diseño ha amainado o sosegado esa tendencia al eclecticismo fugaz que representaron los años de la posmodernidad. Lejos de las posiciones que tan acertadamente retratan Baudrillard y Lipovetsky, el pensamiento y la práctica de diseño contemporáneo parece encontrar su lugar en la sociedad y su definición en base a criterios sólidos, lejos de la volatilidad y relativismo de los mismos en los años ochenta. El puente entre la técnica y las humanidades que representa el diseño habrá de servir para que esta disciplina, debidamente humanizada y al servicio del hombre nos lleve a concebir un mundo mejor y más bello. En palabras de Terence Conran: “El trabajo del diseñador no consiste en repetir la historia sino en hacerla.”³⁶⁴

³⁶⁴ CONRAN, T. BAYLEY, S. *Design: la inteligencia hecha materia*, Ed. Blume, Barcelona, 2007, pág. 11.

IV-Ronan y Erwan Bouroullec
como nuevo paradigma en
el diseño de producto.



4 Ronan y Erwan Bouroullec como nuevo paradigma en el diseño de producto.

El presente capítulo comprende el estudio detallado de la producción de Ronan y Erwan Bouroullec en las últimas dos décadas, y en él se desarrolla un análisis de los principales hitos de su carrera como diseñadores, a la luz de las claves principales que han sido detectadas como paradigmáticas en su obra. Dichas claves lo serán en tanto se detectan vinculadas a las cuestiones de belleza, forma y función que, referidos al diseño de producto, son los tres elementos principales de la presente tesis. Dichas claves serán las herramientas a su vez, para desarrollar la tesis en base a la originalidad y particularidad del trabajo de los hermanos Bouroullec, qué les hace diferentes y por qué su trabajo decanta el sentido del diseño en las últimas dos décadas y se proyecta hacia lo que el diseño, muy probablemente, será en los próximos años.

Se han desarrollado en capítulos anteriores estas tres variables de cuya combinación, armonía o disonancia surgen los objetos en diseño industrial, tanto en su vertiente histórica –orígenes del diseño, escuelas de la modernidad, etc.- como en su aspecto más contemporáneo, vinculado al diseño que se ha producido como contexto estético en el que el trabajo de Ronan y Erwan se ha desarrollado. Todo diseñador, todo creador, se nutre como tal de su contexto, es un ser de su tiempo y forzosamente vive y crea en un momento concreto en el que se dan tendencias y modas en las que en mayor o menor medida se ve inmerso. Cuando hablamos de originalidad o personalidad, refiriéndonos a una trayectoria y no a una obra concreta, estamos subrayando lo que de único o reconocible tiene cierto autor frente al resto, es decir destacando en qué medida ha sido capaz de escapar de la tendencia dominante, que crea en ciertas ocasiones, un cierto magma indiferenciado. No obstante, por muy elevado que sea el grado de originalidad o heterodoxia de un creador respecto a la tendencia estética dominante, siempre será conveniente estudiarlo en su contexto. Además, más allá de la estética, tendrá la base común del momento económico, cultural, político, etc., es decir, el signo de los tiempos en los que su trabajo se desarrolla. El estudio de la originalidad de un autor en su contexto, necesita habitualmente de la distancia de un cierto tiempo, para ser valorada completamente como hallazgo personal y sobre todo como nexo con aquellos que vendrán después. A los elementos que resumen con cierta originalidad el signo de una época, perio-

do en creatividad o estética la asignamos el rol de paradigma. Definimos paradigma tradicionalmente como aquello que es ejemplo o ejemplar de una cierta disciplina, estilo o tendencia, y que como tal aglutina características esenciales que sirven a su vez para su definición. Consiste así, en un conjunto de características que, como núcleo central, nos suministra una base y modelo reconocibles y definibles. Vemos que las características que anticipa Gual Solé, precisamente ejemplificando con el caso de Ronan y Erwan Bouroullec, pronostican de una manera muy certera algunas de las particularidades del paradigma que encarnan los autores bretones:

“Asistimos a una redefinición del concepto de *autor*: el autor no como modelo, sino como activo social; no como constructor de refugios estéticos, islas de placer. sino como alterador y generador de estados de conciencia. El autor como productor cultural profundamente enraizado en el sistema productivo. que trabaja en equipo y que tiene responsabilidades tanto en la producción como en la postproducción y distribución de su obra: ahí cada vez mas el terreno es el mismo para un músico, un diseñador o un pintor.(...)otros como Droog Design con *Do Create* o Ronan y Erwan Bouroullec, con *Algues*, reclaman una actitud coautora en la pieza.”³⁶⁵

Como se explica en la introducción de la presente tesis, consideramos, *ejemplar* o paradigmático el trabajo de Ronan y Erwan Bouroullec en la medida en la que ejemplifica, condensa y resume lo que ha sido el diseño en las dos últimas décadas. Esto es, ha decantado las influencias de lo sucedido en los años ochenta y noventa del siglo XX y anticipa la visión de lo que el diseño de producto está en camino de ser en los próximos años. El trabajo de los hermanos Bouroullec se ha desarrollado en una trayectoria, que en principio y desde una cierta discreción -no es el mundo de Ronan y Erwan el del diseño espectáculo- les ha convertido en el estudio de referencia en los últimos años a la luz de lo demandado de su trabajo desde las principales editoras de diseño del mundo y los números galardones obtenidos. Rolf Fehlbaum, presidente de la editora de diseño Vitra relataba en el año 2002 la dificultad que una firma como la suya tiene para decidir cuál va a ser el nuevo diseñador con el que trabajar, pues en el pasado, su trayectoria indica que lo ha hecho con los mejores de cada momento, desde los Eames en los sesenta hasta Jasper Morrison, Ron Arad o Starck en la actualidad. Fehlbaum auguraba ya alguna de las características que se han dado en el trabajo de los hermanos Bouroullec:

³⁶⁵ GUAL SOLÉ, N. en JARAUTA, F. (Ed.) *Cuadernos de Diseño*, Ed. Instituto Europeo di Design, Madrid, 2006, pág. 47.

“A new relationship that has a major impact on Vitra started in november 2000 when I met Ronan and Erwan Bouroullec. What makes me so optimistic about the relationship? That so many of the ingredients that make great design possible seem to be present in the Bouroullecs, and that two years later we have the first result.”³⁶⁶

Su trabajo ha sabido aunar los condicionantes propios del diseño funcional, como son la ergonomía, la antropometría, la prestaciones de los materiales, las nuevas tecnologías y usabilidad, con un sentido estético único y una visión muy personal de lo formal; color, materia, juego, insinuación, carácter simbólico y significativo de los mismos. Ambas vertientes de su trabajo se aplican siempre desde la visión del hombre como contexto último de uso de estos objetos e intentando siempre que la interacción e intuición humana sea la que cierre el mensaje último de uso de sus diseños. En el propio proceso de diseño de los hermanos Bouroullec está implícita la capacidad del destinatario último del producto para completar o incluso mejorar con sus decisiones de uso la correcta función -y en algunos casos definirla totalmente- cerrando así el círculo que comenzó con la idea-ción del objeto y sus primeros bocetos en papel.

4.1 El zorro y el puercoespín. A modo de semblante.

Ronan y Erwan Bouroullec, son hermanos, son parecidos físicamente, dirigen el estudio Bouroullec, diseñan juntos desde hace dos décadas, pero no son la misma persona. Con una visión del diseño y caracteres no opuestos, pero sí complementarios, la confrontación de estos es lo que se convierte en una de las características más particulares del estudio Bouroullec. El título de este epígrafe se toma prestado del documental sobre diseño industrial, dirigido por Gary Huswit, *Objetified*³⁶⁷, en el que Ronan define el carácter y la relación de ambos en el estudio de esa manera:

“RB -We rest on each other. As Erwan said earlier, we can be working on a long-term project over many months or even a year, and we still realize that the solution is not strong enough to present. It does not reach our own internal expectations. So, since we are a team, it is easier to accept that result. We have approaches that are very different - Erwan is very talkative; I am more silent- so in that way there is a very subtle game that goes on, not at all in a way that is machiavellian, but that helps to push the process to its

³⁶⁶ VV.AA. *Ronan and Erwan Bouroullec*, Ed. Phaidon, Londres, 2003, pág. 49.

³⁶⁷ *Objetified*, dirigido y producido por Gary Huswit, 2009. Minuto 23-27

conclusion. Erwan has a way that is very direct in talking with the engineers. Erwan can be brutal with the engineers, when he wants something technical, and that can create tension. And then I can arrive to smooth things out, to make sure that we end up with the result we wanted in the first place.

EB - He is the fox, and I am the porcupine.

RB - There are two profiles in the basic understanding of psychology. There are the porcupines that move forward with an idea head-on.

EB - That's me.

RB - And there's the fox, who is cunning enough to get everyone to see things his way. That is the difference between us, and that is also our strength.”³⁶⁸

Como vemos, Ronan se define como el más negociador, más callado, y su complementario sería Erwan, que es más hablador, más directo e impulsivo. En una labor como el diseño de producto que involucra tantos factores y actores, es importante la relación con los colaboradores, y en ésta, cada uno tiene su función. Pero más allá de esto, podemos observar, como lejos de ver esta diferencia de caracteres como una debilidad, para Erwan constituye una fortaleza, pues confrontar con tu complementario la opinión sobre un proyecto, te proporciona la otra parte de la visión, que tal vez como creador individual la autocomplacencia nos impidiera ver. La cocreación lógicamente, como vemos no está exenta de crítica y autocrítica que les lleva a la excelencia que buscan en cada proyecto:

“Discutimos todo. Compartimos absolutamente todas las ideas. Yo soy muy crítico. Cada pregunta para mí es un proyecto o un desafío para iniciar una línea de pensamiento. Como el proceso de diseñar es muy largo y a veces muy frustrante, de vez en cuando cada uno se expresa a su manera, dibujando o escribiendo. Hacer algo interesante es realmente muy difícil. Yo soy muy crítico conmigo mismo y con Erwan, y él a su vez conmigo. Lo importante es que no tratamos de llegar a una situación de acuerdo entre nosotros, sino al mejor diseño.”³⁶⁹

Esta diferencia de caracteres, se refleja en toda la actividad del estudio, y en cierto modo en las labores que cada uno se atribuye en el proceso de diseño. Mientras que Ronan es feliz dibujando sin parar, -incluso mientras habla en nuestra entrevista-, Erwan confiesa que lo que más le emociona es el contacto con la materia y disfruta en la zona de taller en el estudio trabajando con las máquinas y los prototipos. Ronan es más conciliador a

³⁶⁸ Esta es la respuesta a la pregunta: “I’m sure that this is a question that you hear all the time, but working with your brother- How is that relationship?” HUSTWIT, G. *Helvetica/Objetified/Urbanized: The complete interviews*, ED. GARY HUSTWIT, Toronto, 2011, pág. 294.

³⁶⁹ ABIO, J. *Guest creative: Los hermanos Bouroullec*, *Revista Neo2*, octubre, 2012. Pág. 16.

la hora de tratar con los responsables de las editoras con las que colaboran, es más un hombre de palabra, mientras que Erwan es un hombre de acción, quizá respondiendo más al perfil ó estereotipo- de *artista*. No en vano en la entrevista mantenida con Erwan en su estudio como material metodológico de la presente tesis doctoral, salió a relucir su formación artística y pictórica y su completo conocimiento del panorama artístico contemporáneo, que condujo la conversación en un cierto momento, a compartir nuestra visión de una pasión común. En palabras de Erwan:

“Ronan y yo tenemos puntos de vista muy diferentes sobre esto. Cuando estaba en la escuela de arte me fascinaba el *Arte Mínimal* americano, que no estaba muy lejos de usar una definición muy precisa, en trabajos como los de Carl André, Donald Judd o Sol LeWitt, obras que se realizaban desde una receta que necesitaba una clara explicación o al menos explicar su intención. Muchos pueden ser “invisibles” o no considerables sin esta explicación, para el gran público.(...) A mí por ejemplo siempre me fascinó Polke o Jasper Jones, no sé, siempre hay en ellos un cierto punto de arranque conceptual y después está el placer de pintar, pero siempre hay un arranque conceptual, que es algo muy diferente a toda la obra de Robert Ryman, o Ed Ruscha. Para mí el arte es algo que ha de ser más sorprendente, algo como una cierta protesta en cierto modo. Por esto me gusta tanto alguien como Stella, que al final comienza a “ensuciar” su trabajo, pero realmente es un placer su contemplación, de una forma distinta.”³⁷⁰

También en Ronan se observa un interés por el arte como inspiración, y más allá de su formación en diseño, ambos declaran un interés global por el hecho artístico, elevando su mirada habitualmente más allá del mundo del diseño. De hecho veremos que se confiesan, como en absoluto admiradores o siquiera seguidores apasionados de tendencias en el mundo del diseño. En palabras de Ronan:

“Cuando empecé, el libro *Raume Spaces* de Donald Judd fue uno de los más preciados que tenía, mucho más que cualquier tipo de libro o publicación sobre diseño (...) Uno de los eventos artísticos más importantes de mi juventud fue la exposición de Barney en la Fundación Cartier de París, cuando tenía veinte años. Aun me acuerdo de ella: significó realmente mucho para mí. Barney es, para mí, alguien con un universo muy, muy único.

³⁷⁰ Respuesta a la pregunta: “Tengo la sensación al ver vuestras exposiciones, diseños, dibujos que hay algo que engloba todo como un proyecto total, que podríamos llamar *filosofía Bouroullec*, y que cuando descubrí vuestro trabajo hace años me llamó poderosamente la atención como algo muy personal y que en la medida de lo posible intento transmitir a mis alumnos, la importancia de la dirección de arte de todo aquello que hacemos. ¿Cómo definiría la filosofía, estilo o manera de hacer Bouroullec?” Anexo 1, Entrevista realizada por el autor a Ronan y Erwan Bouroullec en su estudio de París, Junio de 2016, pág.7.

Es precisamente lo que puede estar faltando hoy en día en el arte: el riesgo de la novedad.”³⁷¹

En cuanto a esa diferencia de caracteres que en diversas ocasiones han manifestado, cabe destacar que Ronan se declara incapaz de definir el *estilo Bouroullec*, pues por un lado dice no le interesan los límites o acotaciones tanto de estilo como de disciplinas, y por otro confiesa cierta inseguridad y duda, casi como método de trabajo. Da la sensación de ser una herramienta para evitar la posible autocomplacencia que el éxito en algunas ocasiones puede provocar:

“No sabría definir, en serio. Yo particularmente soy de lo más inseguro, e intento convencerme cada día de que en el fondo no soy tan malo. (...) Creo que nuestro principio es que necesitamos reinventarnos cada vez y siento que es demasiado sencillo repetirse y caer en una cierta fórmula. No me gusta la idea de estilo, pues necesito trabajar cada día con pasión y la pasión necesita siempre una cierta tensión. (...) Sí, y me gusta la idea de enfrentarme a tipos de cosas y problemas que son diferentes, que son nuevos y con los que me siento un poco incómodo en un sentido positivo. Todo para mí es un proyecto, como dije antes, desde un catálogo a una cuchara, desde un edificio entero a un interior, para mí es lo mismo, no hay jerarquía, todo es un tema sobre el que trabajar y un proyecto en potencial me gusta enfrentarme a ello. Aún así, no podría definir nuestra filosofía ni creo que me gustase aunque pudiera. No me gustan las etiquetas, estar atrapado en el perímetro de una cierta filosofía. Siento que soy alguien que duda demasiado y sobre todas las cosas, sobre mí lo primero, no podría ser de otra manera. No me gustan ese tipo de frases que...”³⁷²

En estas palabras de Erwan en las que rememora sus comienzos, traza un semblante de su actitud respecto al diseño y analiza el modo en el que se convirtió, casi por casualidad en diseñador al comenzar a trabajar con su hermano. Por otro lado reconoce la fortuna que supuso para un estudio incipiente como fue el suyo empezar desde muy pronto a trabajar con una de las grandes editoras italianas como Cappellini:

“Ronan started alone. At 15, he decided to go to applied art school; he made a number of decisions that led to design. I never experienced the kind of fright that he did, the fear of not having a job or not knowing what I would do. Ronan can sometimes be harsher, more difficult, because he’s more of a fighter than I am. I never needed a super fighting spirit to exist in the world. The beginning of the studio was established when I joined;

³⁷¹ ABIO, J. *Guest creative: Los hermanos Bouroullec*, Revista Neo2, octubre, 2012. Pág. 25.

³⁷² Anexo 1, Entrevista realizada por el autor a Ronan y Erwan Bouroullec en su estudio de París, Junio de 2016, pág. 20.

our first project was with Cappellini. It's like you start to play football and you're playing for Liverpool."³⁷³

Siempre reconocen que fueron muy afortunados en sus comienzos, pues a diferencia de muchos creadores en sus inicios, no tuvieron la sensación de no ser escuchados, o de encontrar dificultades insalvables que no les permitiesen continuar diseñando. Ronan explica que la cuestión de trabajar juntos surgió como cualquier asunto de familia en la que un miembro de la misma necesita ayuda en un momento concreto, con la diferencia que su colaboración se ha prolongado durante dos décadas. No fue una decisión, más bien una circunstancia:

“How did you come to work together? It happened in a very simple way -a family way. Like moving apartments, and you needed some help. I knew very early on, at 15, that I wanted to be a designer. When I was 19, I made a small table, which had a certain interest among the press. Then, very quickly, I needed some help, and Erwan started to help me, when he was 19 and I was 24. It was a family situation, not a decision.”³⁷⁴

Como veremos todos los proyectos que salen del estudio, salvo los dibujos que están firmados -muchos no lo están y son difícilmente atribuibles- lo hacen bajo el diseño y autoría de ambos. Aunque en el epígrafe siguiente se verán algunos proyectos que son firmados individualmente, todavía muy al principio de sus carreras, la obra Bouroullec es un labor conjunta de los hermanos, y como apunta Ronan, cada uno aporta una parte de la que tal vez adolece el otro. Sus visiones de ciertas cuestiones sobre el diseño difieren sensiblemente, y pese a que en la citada entrevista con Gary Huswit, todavía hablan en el mismo plano, en la actualidad, las entrevistas que conceden lo hacen por separado³⁷⁵ ya desde hace unos años. Se trata pues de diferenciar lo que puede ser una relación creativa en un estudio entre dos diseñadores que trabajan en conjunto, de la opinión o

³⁷³ VADINO, D. *Discreet Charm, Interview with Erwan & Ronan Bouroullec*, 22.08.2016.

<https://www.vitra.com/en-us/magazine/details/a-discreet-charm>. Publicada por primera vez en *Freunde von freunden*, el 5 de junio de 2016. (Consultado por última vez: 12 de noviembre de 2016).

³⁷⁴ Ibid.

³⁷⁵ La entrevista solicitada a los diseñadores y que fue realizada el 27 de junio de 2016 en su estudio de París por el autor de la presente tesis, se realizó de manera individual a cada uno de los dos hermanos, por indicación suya. De tal forma, se puede comprobar como consta en la traducción de la misma. Las cuestiones a plantear no fueron exactamente repetidas en los dos turnos, pues se optó por plantear en ambas una serie de preguntas generales iguales a ambos y algunas específicas a cada uno de ellos. (Fig.4.1a) y (Fig.4.1b). Anexo 1, Entrevista realizada por el autor a Ronan y Erwan Bouroullec en su estudio de París, Junio de 2016.

visión personal que sobre diferentes cuestiones pueden tener, entre ellas, el diseño. En alguna ocasión han sido preguntados sobre esta cuestión, y lo explican del siguiente modo, tan sencillo, en este caso Ronan:

“Ronan, why don’t you do interviews alongside your brother?
-Our ways of speaking about design are not the same.”³⁷⁶

Tal vez es simplemente una anécdota, más relacionada con la logística que con un hecho determinante y de relevancia, pero Koivu resalta la disposición del propio espacio de trabajo común, que ya en 2008, fecha de la que data la publicación, se había dividido:

“They work with a team of six assistants in a quiet, light—filled backyard studio. After having famously spent years sitting face-to-face at one table (*Joyn*), the brothers recently physically separated their workspaces, moving to individual standing desks located not far from one another. Taking these changes -both logistical and emotional -as a sign of growing up, they see a new phase beginning as a result. Codified creative structures are slowly being dismantled, and as organizational patterns shift, they are called into question -all of which will surely lead to yet another new and newly intriguing phase in the ever-changing, always evolving career of Ronan and Erwan Bouroullec.”³⁷⁷

División física del espacio de trabajo, que como indica la autora, parece corresponder a la madurez en la que cada uno de los diseñadores ha encontrado su lugar propio en el proceso de diseño y a éste se le asigna un lugar físico que demanda una cierta distancia. A fecha de hoy, esta división del espacio sigue siendo la misma, si bien se trata de un espacio común con dos mesas separadas, la sensación en el estudio es de ser un lugar de diálogo abierto no solo entre Ronan y Erwan sino con el resto de colaboradores que continuamente pasan por él. (Fig.4.1)

En la semblanza que la autora realiza de ambos diseñadores, define en base a dos caracteres distintos pero complementarios a cada uno de ellos:

“Ronan: “Said to be chaotic, yet with the desire to bring some order into the chaos, he takes on the role -and responsibility- of the diligent older brother who keeps situations

³⁷⁶ VADINO, D. *Discreet Charm, Interview with Erwan & Ronan Bouroullec* 22.08.2016. <https://www.vitra.com/en-us/magazine/details/a-discreet-charm>. Publicada por primera vez en *Freunde von freunden*, el 5 de junio de 2016. (Consultado por última vez: 12 de noviembre de 2016).

³⁷⁷ KOIVU, A. *Works* Ed. Phaidon Press, Londres, 2012, pág. 293.

under control. He is a perfectionist. He values the smallest details. Anxious to follow a project through all its twists and turns, from the first idea to the last photo shoot, he is aware that important decisions need to be made at every stage. He is intuitive (or should we say instinctive?) and strategic at the same time. He knows how to charm a person into his way of thinking, but becomes evasive when confronted with overly intrusive questions, and cunningly avoids being cornered. He is claustrophobic. Ronan says that repetition terrifies him, because it kills the pleasure of designing, eventually leading to boredom in his daily life as a designer.

Erwan: “impetuous and playful, enjoying the freedom of being a younger brother. He is into computers and all kinds of tools, from saws to sewing machines. He is fascinated with science fiction and robots. His interest in chain reactions and underlying patterns of all kinds is nourished by his readings of encyclopaedic books and prevailing patterns in society. In fact, he believes in hierarchy. Erwan pays attention to the fragments out of which the world is made and at the same time searches for ways to break free from a precast world. He calls himself ‘less cultivated in design history’ -he studied art and not industrial design. This degree of naïvety works as a protective shield against preconceptions, allowing him to adopt an unconventional approach towards the profession. Sometimes he might seem lost in his own thoughts, but only until he bursts out with a new idea. And he has at least one *great* idea a day.”³⁷⁸

Se observa que son caracteres diversos, y en base a ellos se reparten las labores del estudio, más que la propia labor creativa del diseño, que parece ser consensuada. Ronan es más comunicador, conciliador y ordenado, desarrollando principalmente las labores de diseño de exposiciones y de actos que tiene que ver con la faceta pública del estudio y su comunicación. Por otro lado Erwan, por su perfil más artístico, disfruta con el trabajo en el taller entre materiales, prototipos y maquetas, y parece ocuparse principalmente de la vertiente material y experimental del estudio, así como del trabajo digital.

Sobre la cuestión de compartir estudio y decisiones -y todavía mesa- de diseño con su hermano, Ronan explicaba así esta cuestión en 2003:

“Sure, we’re brothers. We have a similar underlying culture, but we haven’t experienced the same things at the same time. We’re quite different, and we’ve had to learn to work together, at the same table. It’s a permanent dialogue, striving towards a common goal, and you don’t get there without a fight.”³⁷⁹

La *lucha* que describe, Ronan es una lucha creativa, un dialogo productivo y una confrontación de pareceres respecto a la creatividad y al desarrollo del proyecto, que como

³⁷⁸ KOIVU, A. *Works* Ed. Phaidon Press, Londres, 2012, pág. 292-293.

³⁷⁹ VV.AA. *Ronan and Erwan Bouroullec*, Ed. Phaidon, Londres, 2003, pág. 8.

fruto produce una visión enormemente crítica y autoexigente con cada producto que sale del estudio. El rigor del diseño de Ronan y Erwan nace del diálogo y del contraste entre dos creadores con visiones como decimos complementarias.

Como decíamos en la introducción de la presente tesis, no es en absoluto extraño en el mundo del diseño el trabajo en común como parejas de creadores o incluso colectivos de varios miembros. Esta segunda variante fue bastante habitual en el periodo del *anti-diseño* en la posmodernidad, desde grupos como Archizoom, Studio Alchimia o el propio grupo de Memphis. Estos grupos como se ha visto en el capítulo anterior, dedicado a antecedentes y cuestiones históricas, se caracterizaban por un fuerte componente ideológico, donde precisamente se buscaba la obra colectiva que saliese casi como una conclusión de ideas, como un *objeto manifiesto*. Sin embargo, el formato de estudio con dos miembros ha sido habitual en la historia del diseño. Como se ha visto, Charles y Ray Eames en el ámbito del organicismo norteamericano de después de la Segunda Guerra Mundial, o en el mismo periodo los británicos Robin y Lucienne Day o los hermanos Achille y Pier Giacomo Castiglioni en Italia en los años cincuenta, son ejemplos de exitosos tandems en la historia del diseño. Otro ejemplo de trabajo en equipo en diseño, en este caso un trio, y cuya obra constituye un pilar fundamental del *estilo internacional*, lo constituyen Le Corbusier, Charlotte Perriand y Pierre Jeanneret, como hemos visto en el capítulo dos.

Contemporáneos de los Bouroullec, y siendo un estudio de prestigio en el diseño contemporáneo, cabe destacar a los brasileños hermanos Humberto y Fernando Campana. Si bien la conexión con este estudio será únicamente el ser hermanos, pues la propuesta de los Campana discurre como hemos visto, en un discurso ciertamente alejado del universo Bouroullec a medio camino entre el concepto de diseño y reciclaje y estéticamente más cercano al diseño espectáculo de finales de los años ochenta. En todos estos casos, salvo en el de los Campana, sus integrantes alternaron obra propia con obra conjunta firmada por el estudio sin especificar autor. El caso de los Bouroullec, lo compone un corpus de más de ciento ochenta proyectos que han salido de su trabajo en común desde 1998 hasta 2016. Los Británicos Barber y Osgerby, como se vio en el capítulo tres, tienen más elementos en común con nuestros autores, por estilo, edad y visión del diseño.

Sobre la cuestión de la cocreación es interesante la visión de Ronan, en el sentido en el que acota la relación como diseñadores de una manera distinta a su relación como hermanos:

“Cuando Erwan me empezó a ayudar nos redescubrimos como hermanos, ya que cuando eres pequeño se nota mucho la diferencia de edad, pero cuando te haces mayor las diferencias se disipan un poco” (...) Nuestro estudio es un sitio genial, pero al mismo tiempo es complicado de llevar, nos quita mucha energía. Sería definitivamente demasiado si nos viéramos también después del trabajo.”³⁸⁰

Alice Rawsthorn ve en los autores, una relación complementaria como base de las soluciones y compromiso en el diseño de los Bouroullec, y recalca su distinta relación con ambos en base a su diferentes caracteres:

“It was during the research and planning for that show that I got to know Erwan, who looked - and still looks- very like Ronan, but conforms to convention by being lighter in spirit, more playful and irreverent than his older brother. (As I, too, have an engagingly mischievous younger brother, I have always been charmed by Erwan, and sympathized with Ronan). The psychodrama of siblings is unfailingly fascinating, and it was evident that the Bouroullecs complemented each other perfectly and, despite bickering persistently, had a solid, unspoken bond.”³⁸¹

Mora destaca en base a las entrevistas realizadas a los autores, la misma capacidad de diálogo y confrontación a la que les conduce el hecho de buscar la excelencia en cada proyecto, y la diferencia de caracteres de ambos autores:

“En cualquier tipo de dúo o equipo profesional generalmente hay una cierta serie de rasgos comunes, lógicamente, y otros contrarios que generan sanos o insanos episodios de encuentro y desencuentro, dependiendo del grado de confianza y del tiempo que se lleve trabajando juntos. Entre dos hermanos el problema y la ventaja es que en cualquier tipo de encuentro o desencuentro hay confianza de sobra como para ser de un franco y abominable que, como dice el refranero español, da asco. Ronan y Erwan van mucho más allá de estas delicadezas de consanguinidad porque según nos cuentan no tratan de alcanzar un acuerdo entre ellos, temible e indeseable escenario al que se puede llegar fácilmente cuando se trabaja en grupo, es decir, que se trabaje más en estar simplemente de acuerdo que en hacer un buen diseño. Esto los Bouroullec lo tienen claro y no sólo es la clave de su método de trabajo sino también con toda seguridad la clave del éxito de sus diseños. Exigentes sin derecho a tregua.”³⁸²

³⁸⁰ *Guest creative: Los hermanos Bouroullec*, Revista Neo2, octubre, 2012, pág. 11-13.

³⁸¹ RAWSTHORN, A. en BONNEVIE, C,(ed.) *Bivouac*, Ed.Centre Pompidou Metz, Metz 2011, pág. 32.

³⁸² *Ibid*, pág. 3.

Sobre la misma cuestión, en conversación con Conran y Fraser, Ronan insiste en el concepto de precisión que buscan en su diseño, y el concepto de diálogo que lleve a entender un objeto en contexto:

“P-¿Sus diseños son el resultado de un trabajo en equipo o son más bien algo más personal?”

R-Buscamos siempre la precisión. Precisión significa que no se ha de terminar con un cierto tipo de potpurri confuso de consejos de todo el mundo. Pero como hemos dicho antes, el diseño emerge del diálogo, de una comprensión del contexto. Al final, a veces es como dirigir una orquesta. Si, por supuesto es un trabajo de equipo, pero a la vez tiene que ser muy individual: cuando el violín de repente suena esa increíble melodía, la orquesta tiene que ser lo suficientemente sabia como para dejarle tocar solo.”³⁸³

La dualidad que se establece entre el talento individual de ambos diseñadores, así como la cuestión de trabajar en un equipo formado por colaboradores, ha de ser resuelta sin perder de vista en ningún momento la visión general del proyecto, permitiendo a su vez cierta disonancia que puede ser positiva para el mismo. Esta visión holística, les permite mantener criterios propios, escuchar el del complementario y el trabajo en común con un pequeño grupo de colaboradores.

En un texto de 2003, Giulio Cappellini, hacía esta semblanza de Ronan, en el que como vemos encuentra un paralelismo entre el su obra y su carácter:

“Ronan Bouroullec is exactly like his designs: light, discreet, ironic, professional.(...) From that moment a splendid collaboration of studies, research, designs, prototypes and products began. Shortly afterwards Erwan started working with his brother, and our dialogue became even more interesting, because Ronan and Erwan complements each another in terms of their single identities. Working, whit them is always a great pleasure and a great learning experience”³⁸⁴

En este proceso se observa un desarrollo del aprendizaje en la propia experiencia de contraste de idea y visiones sobre un proceso de diseño, desde dos identidades individuales y diferentes. Así, lo propedéutico y la propia experiencia afianzan la precisión y excelencia que buscan en cada proyecto y que como hemos visto, es una de las claves del trabajo del estudio

³⁸³ CONRAN, T. FRASER, M. *Los diseñadores hablan sobre diseño* Ed. Blume, Barcelona, 2008, pág.64.

³⁸⁴ VV.AA. *Ronan and Erwan Bouroullec*, Ed. Phaidon, London, 2003, pág. 13.

Lo cierto es que el estilo o aire de familia que tienen todos los objetos creados por el estudio finalmente son un acuerdo o consenso entre dos mentes creativas que como hemos visto, en ciertas cuestiones tienen visiones distintas. Ronan y Erwan, distintos y complementarios persiguen un ideal común de belleza y de objeto y utilizan como una fortaleza el modo en que se complementan como diseñadores. En palabras de Ronan:

“I believe that the strength of our work is that we are each a little different. and our projects come into being via two minds. A good Project is a combination of lots of different elements: the thought process that forms something quite formal and at the same time quite simple- And to have two minds working together to develop these types of projects is something that's very important. But, at the same time, it's a complex process because it's important to find the commonality that runs through the ideas.”³⁸⁵

En términos similares define Erwan la relación creativa con su hermano y la manera en la que canalizan la creatividad, que como apunta en ambos es guiada por el deseo de diseñar objetos de gran solidez y honestidad. También reflexiona sobre cual es el motivo que les llevó a diseñar y cuales fueron sus referentes, que como ideales vemos que están muy alejados del *star system* del diseño contemporáneo. Sus *ídolos*, más en el campo de la pintura que del propio diseño, se cuentan entre aquellos que han llegado a una *forma absoluta* en su obra, que les inspiran para crear objetos en los que buscan principalmente rotundidad:

“What is good is that we're both inspired by the same desire to make things that are very. very strong. We did not create this agency to make money: we did not create this studio to become famous. In fact, I think we both come from a very romantic understanding of art that very old school in the deepest sense. The heroes who are the most influential to us are painters. such as Cezanne and others, people who have arrived at an absolute form in their work.”³⁸⁶

Relacionado con la cuestión de la coautoría de todos sus proyectos, y sobre el concepto de vocación, Ronan afirma, que son diseñadores por el simple hecho de haber elegido ese medio de expresión, pero podrían haber elegido cualquier otro y serían creadores de

³⁸⁵ HUSTWIT, G. *Helvetica/Objetified/Urbanized: The complete interviews*, Ed. Gary Hustwit, Toronto, 2011, pág. 293.

³⁸⁶ *Ibid.* pág. 293.

otra disciplina, si bien es cierto que el trabajo en común que realizan, tal vez no hubiera sido igual de factible:

“Also, what Erwan is trying to say is that we have what is maybe a naive hope in the absolute sense that in the end we could have been painters or we could have been writers; we just happen to be industrial designers. This is the medium we have come to to express ourselves. So, perhaps it is the best choice for us. and that's why it's also interesting to be a team of two. The creative experience. looking for purity in the solution is sometimes a very painful process. So being together gives us perspective after the emotional highs and lows experienced through the nature of the process. It's always our sense of camaraderie that bolsters us.”³⁸⁷

En suma, parece evidente, que con sus diferencias, la solidez que transmite la obra de Ronan y Erwan Bouroullec, se produce por la decantación de dos talentos que suman su creatividad para conseguir crear los mejores objetos posibles. Más que choque, se produce simbiosis de ideas, que cristalizan en objetos con una personalidad distintiva en el panorama del diseño contemporáneo.

4.2 Universo Bouroullec

La obra de los hermanos Bouroullec se desarrolla principalmente dentro del diseño de producto, tanto en su vertiente industrial como en la artesanal. Como se ha definido en el capítulo uno, la especialidad de diseño industrial, comúnmente se reduce a esta definición de una manera general, pero parece más exacta la definición diseño *de producto*, pues es más amplia y engloba todo tipo de procesos de fabricación. Básicamente lo que define la especialidad en sí, será el diseño de objetos que tengan una función, es decir que sirvan para realizar alguna tarea, por básica o esencial que ésta sea. Como se ha visto en anteriores capítulos, existe cierto tipo de objetos que pertenecen al mundo de las artesanías, que como técnica podemos vincular al diseño, pero como proceso creativo desvinculado de la materia que transforman, no son considerados diseño. Este campo límite es el que tradicionalmente se ha denominado Artes Decorativas, que como vimos, es el origen de lo que desde principios del siglo XX conocemos como diseño, y la mayoría de los museos de esta disciplina se han reconvertido en –o fusionado con– museos de diseño.

³⁸⁷ Ibid. Pág. 293.

La obra de Ronan y Erwan, comienza con el diseño de pequeños objetos, y progresivamente va aumentando la escala de los mismos hasta afrontar proyectos cada vez más complejos, sin abandonar el diseño de mobiliario que es el campo al que más proyectos han dedicado. En esa gradual progresión en la escala, nos encontramos con proyectos que están muy cerca de lo arquitectónico y lo urbanístico.

Un ejemplo de cada uno de estos casos será: *The Floating House* de 2002, (Fig.4.2 y Fig.4.3) y *Rêveries Urbaines* (Fig.4.4) de 2016. En el primero afrontan la construcción de viviendas para artistas en residencia, bajo un encargo del Centre D'art de Chatou en colaboración con los arquitectos Denis Daversin y Jean-Marie Finot. Este proyecto, en que encontramos mucho de la esencia de lo que será el estilo Bouroullec, es desarrollado cuando Ronan cuenta con apenas treinta años y Erwan, veinticinco, y se puede considerar uno de los más icónicos y representativos del trabajo del estudio, aún siendo como vemos, un trabajo de los inicios de su carrera.

“In 2006, Ronan and Erwan accepted the unusual commission to create an actual architectural piece. The project presented the perfect opportunity to explore their favourite design elements on a larger scale. The Floating House (2006), a residence for artists and authors developing projects with the support of CNEAI (Centre nationale de l'édition et de l'art imprimé), is composed of an alcove structure set upon the rectangular platform of a barge in aluminium. The inside opens on to the landscape by means of a large window; light filters through horizontal wooden slats on to the adjacent terraces. Overall, the effect the Bouroullecs have created is simultaneously one of great intimacy and great openness: a boat floating on the picturesque landscape of the river Seine.”³⁸⁸

Como observa Koivu, este proyecto pretende generar un espacio de gran apertura e intimidad simultáneamente. Esta será una característica de muchos de los proyectos de Ronan y Erwan, una vocación abierta y comunicativa, translúcida y comprensible. Por otro lado, generan espacios de silencio e íntimos, refugios de cierto recogimiento o lugares que invitan a la meditación. La significancia e intencionalidad de ambos conceptos, procuran a la obra de los Bouroullec un cierta sensación de misterio que ha de ser desvelado.

³⁸⁸ KOIVU, A. *Works* Ed. Phaidon Press, Londres, 2012, pág. 80.

La otra vertiente: Un proyecto muy reciente y que podemos considerar de plena madurez en el estudio, será *Rêveries Urbaines*, una propuesta de intervención urbanística, en la que plantean una serie de catorce intervenciones paisajísticas en el entorno urbano, incidiendo en la tematización de cada uno de estos espacios. Este proyecto, todavía en proceso ha sido presentado en forma de exposición en Rennes³⁸⁹ en el verano de 2016, y posteriormente en el Museo Vitra en el mes de octubre. A modo de explicación de este proyecto, en la publicación que acompaña a la exposición, vemos la intención de crear una nueva ciudad en torno a los conceptos de la naturaleza y la vegetación de una forma nueva e integradora:

“Léposition Reveries Urbaines est une vaste étude qui rassemble des solutions d’aménagement por la ville, un répertoire de formes nouvelles imaginables dans des contextes urbains très différents. À la manière d’un grand cahier de broillon ouvert, les recherches se présentent comme une déambulation au travers de maquettes, de photographies et d’animations.(...) Ces recherches sans commande préalable évoquent la nécessité de ramener aujourd’hui en ville des nouvelles formes naturelles: des végétaux, des animaux, l’eau, le feu. L’invention de la plupart de ces principes repose sur la manière dont la nature entre en contact avec la ville. Ces propositions prennent en considération des fonctions urbaines et évoquent une nouvelle direction dans la relation entre les bâtiments, la qualité d’un pavement, la situation d’une fontaine, la plantation d’une jungle: toutes ces attentions humaines qui feraient de la ville un enchantement.”³⁹⁰

Este reciente proyecto, demuestra la visión que Ronan y Erwan tienen del diseño, pues para ellos, es una disciplina sin límites; todo es diseño, luego todo puede ser diseñado. En su idea de diseño no existen fronteras entre proyectos, ni por escala ni por especialidad o material. Son enemigos de etiquetas y acotaciones y su interés se enfoca hacia todo aquello que pueda ser creado:

“Vivimos en un tiempo en el que los perímetros son bastante cerrados alrededor de tu trabajo; diseñador, arquitecto, artista, escritor...No entiendo por qué en este momento las cosas han de ser tan definidas o cerradas. La verdad es que me interesan muchos medios, varias plataformas, la foto, el diseño, el dibujo, la arquitectura, ahora el urbanismo.(...) Si pensamos en los grandes arquitectos del pasado, Alvar Aalto, por ejemplo

³⁸⁹ Con ocasión de clausura de la exposición en Rennes, capital de la Bretaña, Joëlle Léandre estrenó la pieza *Hommage à B* dedicada a Ronan y Erwan.

³⁹⁰ VV.AA. *Rennes Bouroullec*. Ed. Ville de Rennes, Parlement de Bretagne, Rennes, 2016. pág. 6.

vemos que estaban interesados en todo, es decir en el proyecto integral, y eso es lo que a nosotros nos interesa.”³⁹¹

Existe un interés global en Ronan y Erwan por los objetos en general, en su aspecto en su función, en su significado, y muestra de ese interés es el nivel de estudio de la forma del objeto y los detalles del mismo, para evitar cualquier elemento prescindible o que no aporte lo suficiente a la globalidad del proyecto. Este estudio a fondo de las características del objeto a diseñar, les lleva a realizar una serie de dibujos previos muy numerosa así como maquetas y prototipos de estudio donde observar y solventar posibles problemas o conflictos de formas que pudieran ocurrir. En la entrevista realizada por Terence Conran y Max Fraser, en 2004, Ronan y Erwan reflejan cual es su interés en el diseño, incidiendo en la importancia del contexto independientemente de la dimensión del proyecto:

“La pieza más grande que hemos diseñado es una casa flotante; la más pequeña, un anillo, El proyecto más «suizo» fue una colección de muebles de oficina que diseñamos para Vitra (*Joyn*, 2003); el más «italiano» fueron unos muebles para Cappellini (el sofá *Glide*, 2001; la silla *Samourai*, 2002; Spring, 2003). Tenemos la suerte de haber tenido la oportunidad de trabajar en una amplia gama de diseños, tanto de artesanía como industriales, tanto de producción en serie como en piezas de investigación de edición limitada... Hemos hecho multitud de productos diferentes, siempre fieles al principio de que todo diseño depende del contexto.”³⁹²

Metodológicamente los Bouroullec realizan un proceso de aproximación al problema de diseño que por un lado les lleva a procesos en muchos casos muy largos, debido a la exigencia con la que plantean cada proyecto, y por otro a utilizar de manera intuitiva el conocimiento que de la disciplina tienen en proyectos de menor duración. En los procesos más cortos aplican una especie de visión *metartística* de resolución de problemas delante de la *obra*. Estos procesos de taller, en los que trabajan desde el dibujo y sobre prototipo, pueden recordar a un híbrido entre la pintura y la escultura y las soluciones aparecen en el proceso. Para que se produzcan este tipo de procesos, la naturaleza del objeto ha de permitirlo también, esto es, la dimensión del proyecto, la relación con el tipo de

³⁹¹ Ronan Bouroullec, Anexo 1, Entrevista realizada por el autor a Ronan y Erwan Bouroullec en su estudio de París, Junio de 2016, pág. 19.

³⁹² CONRAN, T. FRASER, M. *Los diseñadores hablan sobre diseño* Ed. Blume, Barcelona, 2008, pág. 64.

producción –artesana o industrial- en algunos casos les permite esta relación creativa con el proyecto de una manera más intuitiva. Así relata Erwan como puede suceder en un día de trabajo en el estudio:

“Para mí estar en el estudio cortando, lijando cosas es muy importante, aunque no sea siempre lo más divertido. Por ejemplo, la semana pasada hemos estado trabajando abajo en el taller en el prototipo que has visto de un sillón muy avanzado, durante cinco días con Sibille y Philliphe, y el viernes teníamos una especie de visión de un sillón móvil, del cual yo trabajaba en el detalle pero pensaba en la totalidad. Como decía antes, el problema real en diseño industrial es que hoy en día conocemos muchos parámetros pero es importante que se interconecten entre sí. Desgraciadamente a veces no estamos preparados para realizar esta interconexión, porque muchas de las cosas importantes con las que al final tienes que trabajar y solucionar no te son enseñadas y se aprenden en la práctica”³⁹³

Por otro lado, en su visión del diseño, queda claro su condición de diseñadores y no de productores y aunque vemos que especialmente Erwan disfruta del trabajo en el taller, se trata de trabajo en prototipos de estudio o maquetas de concepto, pero nunca de objetos acabados ni de autoedición³⁹⁴. Así lo explica Erwan:

“We’ve never manufactured anything ourselves. As far as we’re concerned, design is a two handed business, in which we do the designing and someone else does the manufacturing.”

Ronan Bouroullec (Quimper, 1971) comienza su carrera como diseñador de producto en 1997, nada más terminar sus estudios de diseño de mobiliario en la École Nationale des Arts Décoratifs de Paris. Antes había pasado por ENSAAMA (École nationale supérieure des arts appliqués et des métiers d’art) y anteriormente, su primer contacto con el mundo de la creación había sido en el liceo de arte de su ciudad natal con quince años. De su periodo de formación recuerda de mayor provecho los años de la École Nationale des Arts Décoratifs de Paris, como aquellos en los que empezó en cierto modo a descubrir y confirmar su vocación. En la escuela anterior, solo destaca como recuerdo el sentirse en

³⁹³ Erwan Bouroullec, Anexo 1, Entrevista realizada por el autor a Ronan y Erwan Bouroullec en su estudio de París, Junio de 2016, pág. 14.

³⁹⁴ Esta variante es ciertamente habitual en estudios de jóvenes diseñadores al principio de su carrera, con la intención de abaratar costes de producción, y darse a conocer con sus primeros proyectos.

cierto modo alejado del concepto de dibujo y diseño que se enseñaba lo cual le reafirmó en su manera personal de afrontar el dibujo. Recuerda:

“Everybody seemed to love to sketch cars with the same standard technique and the same felt pens. I hated it, so I continued to draw on my own” (...) Ronan has not stopped since, saying that the only thing he could imagine being, if he had not become a designer is a *person who draws*.³⁹⁵

La relación de Ronan con la educación en general y en diseño en particular, ha sufrido altos y bajos y se describe como buen y mal estudiante dependiendo del contexto y la situación que ha vivido en cada momento, al tiempo que relata como descubrió una cierta vocación en la enseñanza:

“(RB) “Cuando era pequeño era muy malo en el colegio hasta que tuve la oportunidad de meterme en una escuela artística, que daba una formación diferente a la de la secundaria normal. Esto fue el principio de mi carrera, claramente. Pasé de ser un mal estudiante a ser uno de los mejores. Luego en París me quedé un poco frustrado con la formación universitaria que recibí y pasé a ser de nuevo un mal estudiante. Por este motivo siempre he estado de alguna manera tocado con la educación. Empecé a trabajar como profesor muy al inicio de mi carrera porque en aquel momento era más una necesidad que otra cosa, dado que a los diseñadores nos pagan por royalties y hasta que empiezas a ganar un dinero razonable pasan muchos años. Hace un tiempo me uní a la ECAL, en Suiza. Y aquí surgió algo nuevo, empecé a considerar lo de enseñar como un proyecto personal. Me produce mucho orgullo la trayectoria que han tenido algunos de mis estudiantes, como Big-Game o Adrien Rovero. La mayoría de la gente que ha ganado el premio del *Design Parade* de Noailles (Francia) en los últimos seis años han sido alumnos míos y Jean-Baptiste Fastrez, que ganó en 2011, ha sido asistente nuestro hasta hace nada. También, por supuesto, estoy muy orgulloso de muchos de nuestros asistentes como Constance Guisset e Ionna Vautrin”³⁹⁶.

Alice Rawsthorn como gran concedora del trabajo de los Bouroullec ha descrito estos años de formación y de inicio de la carrera de ambos como diseñadores:

“Ronan explained that Erwan had started to work with him the previous year after leaving art school, initially as his assistant and, more recently, producing his own pieces. Their parents were not very happy about it. The Bouroullecs had been farmers near Qimper in Britany for generations. According to Ronan, he had not done particularly well at the local high school where he studied at in Paris, although he has come into his own

³⁹⁵ KOIVU, A. *Works* Ed. Phaidon Press, Londres, 2012, pág. 293.

³⁹⁶ ABIO, J. *Guest creative: Los hermanos Bouroullec*, *Revista Neo2*, octubre, 2012. Pág. 18

at the second, the École Nationale Supérieure des arts Décoratifs. Whereas Erwan had been a star student, and their parents had high hopes of him becoming a doctor or an engineer. Instead, Erwan had insisted on going to art school and joining Ronan, who had subsisted on government grants since graduating from design school while trying to launch his career from a grungy lock-up in Saint-Denis”³⁹⁷

Como recuerda Rawsthorn, sus primeros proyectos son realizados gracias a becas y concursos, que le permiten realizar sus primeros prototipos y participar con ellos en algunas exposiciones. El objeto *Sans titre* (Fig.4.5) de 1997, es el primero³⁹⁸ que aparece en la bibliografía dedicada a los autores como diseñado por Erwan. En estos primeros objetos de Erwan ya se anticipan muchas de las cualidades y peculiaridades que convertirán con los años en un referente el trabajo de su estudio. Una de estas características será siempre replantearse la forma tradicional de los objetos, es decir cuestionar el arquetipo, o en la medida de lo posible crear los propios. El objeto plantea un pequeño contenedor para plantas, -para una planta, *jarrón monoflor* lo denomina Branzi³⁹⁹- casi un objeto *monodosis* que para empezar se replantea su forma externa en el sentido de no parecer un jarrón o contenedor de plantas, sino más bien un pequeño y sugerente objeto cuya misión hay que descubrir, un objeto significativo pero no obvio en absoluto. Ésta se convertirá en un línea de investigación estética continua en el trabajo del estudio Bouroullec. En primera producción será lanzado por *Evans & Wong*, en Francia en 1997 y posteriormente será Cappellini⁴⁰⁰, en Italia en 1998 quien lo produzca industrialmente en ABS. Sobre este proyecto de los inicios de su carrera y su relación con la belleza y las *naturalezas muertas*, Ronan recuerda:

“We’re interested in beauty. It’s a complex subject: to forget about function, to produce an object solely for the eye. A still life. The still life is built in two dimensions. First of all it is based on formal qualities of proportions and colours. Secondly, it works through more cultural, symbolic references. The doubt lies in reaching a finished image. The

³⁹⁷ RAWSTHORN, A. (*Meeting the Bouroullecs*) en BONNEVIE, C,(ed.) *Bivouac*, Ed.Centre Pompidou Metz, Metz 2011, pág. 31.

³⁹⁸ Existe documentación de prototipos y proyectos anteriores, pero todavía vinculados a ejercicios de su etapa de formación como estudiante.

³⁹⁹ BRANZI, A. (*Los objetos no son objetos*) en VV.AA. *Capire il Design*, Ed. Giunti, Florencia, 2008, pág. 13.

⁴⁰⁰ Giulio Cappellini figura en la mayoría de documentación sobre los autores como su *descubridor*, o al menos el primer gran productor de la industria del diseño que se fija en el potencial primero de Ronan y más tarde del tándem formado con su hermano Erwan.

Green or blue *Vase* is in the first instance an alcove, a hollow volumen. It holds a flower and, as in religious statuary, the *Vase* is a frame in which everything is controlled: background, light and color. It means seeing a flower, almost deified: seeing it perfectly and seeing only that. The candles carry the history of the ritual of wine, of welcome, as an image of benevolence.”⁴⁰¹

La innovadora relación con los materiales y procesos será otro elemento clave en la obra de los Bouroullec, y ya se da en este objeto; observamos un pequeño contenedor blanco, que una vez descubierta su función, asociamos a la técnica de porcelana cerámica, y sin embargo es de plástico inyectado. Por otro lado la personal relación con la forma que señalábamos se manifiesta en un objeto, cuyo arquetipo es tradicionalmente vertical, y Ronan crea literalmente un objeto sin base, y cuya forma nos indica su posición de objeto reclinado en un aro perimetral –que puede recordar al volante de un vehículo- que le sirve de apoyo.

Esta visión de la forma como una alternativa a lo predecible será utilizada por los hermanos en numerosos proyectos como una herramienta para huir de lo previsible y dotar a los objetos de algo más que una forma que sustente una función, independientemente de jerarquías entre éstas. Sobre la condición arquetípica de los objetos es muy aclaradora la visión de Pederbelli:

“Si bien es cierto que una familia de objetos cobra vida a partir de un objeto primigenio creado para responder aun problema generado por una necesidad concreta a la cual da una solución, con frecuencia, si el problema tiene características recurrentes en la vida del ser humano, esto origina una serie de soluciones, variantes y perfeccionamientos progresivos que se prolongan en el tiempo y en el espacio.(...) Siguiendo las líneas genealógicas de las distintas familias de objetos es posible remontarse hasta las manufacturas que le han dado origen. Son los arquetipos, que representan el modelo inicial del cual ha surgido una determinada tipología de objetos e instrumentos.”⁴⁰²

En la forma arquetípica como vemos está implícita una cierta forma para una cierta función. A partir de ella, se han producido variantes que han lidiado con ambos elementos heredados en base a; o bien dotar de nuevas funciones -o ampliar las existentes- o a

⁴⁰¹ VV.AA. *Ronan and Erwan Bouroullec*, Ed. Phaidon, London, 2003, pág. 115.

⁴⁰² PEDERBELLI, M. (*Historia de la evolución de los objetos*) en VV.AA. *Capire il Design*, Ed. Giunti, Florencia, 2008, pág. 19.

crear nuevas formas que básicamente respondan a la función ya definida en el arquetipo, que suele ser la visión del diseño convencional.

Para concretar el concepto de arquetipo en el diseño, acudimos a Sudjic y su idea de la *universalidad* de alguno de ellos, que los hace, según su visión, *invisibles*, metáfora que ya hemos estudiado en lo referente al binomio forma-función en el diseño de objetos, en el capítulo primero:

“La clave para la creación de un arquetipo no reside solo en el aspecto del objeto en cuestión. Un arquetipo con entidad requiere una forma que comunique, a la vez, su función y aquello que el usuario necesita saber para hacerlo funcionar. Podemos estar seguros de que un objeto nunca se convertirá en arquetipo si viene acompañado de un extenso manual de instrucciones. Algunos arquetipos tiene una historia milenaria, en cuyo transcurso una generación tras otra ha elaborado su propia interpretación del formato. Son tan universales que se han vuelto invisibles: cada versión es una actualización de las mismas características básicas. ¿A quién se le ocurriría preguntar quién fue el diseñador de la primera silla con una pata en cada esquina?”⁴⁰³

En los Bouroullec se observa la intención de asumir en parte la herencia arquetípica pero trabajar sus posibilidades hasta tal punto en forma y función que en algunos casos podremos hablar de nuevos arquetipos –éste es el logro más complicado en diseño- o elementos híbridos que combinan condicionantes arquetípicos con tal eficacia que nos llevan a nuevas tipologías en objetos de diseño. Conran y Fraser aportan la siguiente visión sobre la obra de Ronan y Erwan:

“Los hermanos Bouroullec a menudo hacen referencia en sus diseños a la simplicidad funcional y a los placeres de antaño, que reinterpretan de forma contemporánea. Están especialmente interesados en producir diseños que surjan de lo más hondo del comportamiento humano y que nos ayuden a sobrellevar mejor la vida cotidiana. Tanto si optan por trabajar con técnicas artesanales o con procesos industriales, sus diseños son inteligentes sin ser pomposos ni ostentosos.”⁴⁰⁴

Los autores vinculan la inteligencia en el diseño a la discreción, y por lo tanto a la ausencia de ampulosidad y ostentación; esta será claramente la manera de plantear el diseño de los hermanos Bouroullec. La aparente sencillez de sus diseños, es el resultado de una

⁴⁰³ SUDJIC, D. *El lenguaje de las cosas*, Ed Turner Noema, Madrid, 2009, pág. 53.

⁴⁰⁴ CONRAN, T. FRASER, M. *Los diseñadores hablan sobre diseño* Ed. Blume, Barcelona, 2008, pág. 64.

profunda investigación previa y durante el proceso de diseño que les conduce a eliminar los elementos no necesarios o superfluos.

Otra característica de la genética impresa en todo el trabajo del estudio Bouroullec y que este objeto ilustra, es la pretensión de hacer un diseño integrado armónicamente en el contexto, es decir, proyectar objetos que lejos de ser comunes, y trasladándonos a un universo creativo muy personal, huyen del espectáculo, de la grandilocuencia y de la broma visual⁴⁰⁵ que suele acompañar al diseño contemporáneo cuando pretende destacar como personal y único. En este sentido, lejos de ser un diseño que grita es una obra que susurra desde la inteligencia de forma. Hablábamos en la introducción del *diseño discreto*, que se puede ampliar al concepto de *diseño silencioso*, que podemos definir como aquel que pretende llamar nuestra atención desde el diálogo de las formas sin imponerse con recursos fatuos. Sobre el concepto de silencio y discreción resulta interesante la visión de Koivu, que recalca la ausencia de artificio y grandilocuencia en el trabajo de Ronan y Erwan así como de *funcional* y *flexible* como elementos necesarios pero no suficientes para definir su trabajo:

“The Bouroullecs, however, have avoided such aggressive statements. Design does not have to manifest itself in finger wagging, they argue; rather, it must reflect contemporary demands in regards to what objects should do. It is not about how much -or how little - someone owns, but about the ever -changing ways in which objects are used. Ronan admits, ‘life things that we make don’t satisfy a playful impulse like fireworks do.’ But to say that the design pieces of Ronan and Erwan Bouroullec should be considered solely as functional, flexible everyday tools would be misleading, too. After all, the brothers’ designs always provide something more: a feeling of home, a sheltering nest. Yes, their designs function impeccably. But their work simultaneously generates pleasure -and, thanks to its enormous portability, it contradicts the old truism: with a Bouroullec design, you can take it with you.”⁴⁰⁶

Como vimos en el capítulo dos, el diseño que se realiza en el contexto contemporáneo de los hermanos Bouroullec, en muchos casos ha tendido a buscar la originalidad desde

⁴⁰⁵ Alice Rawsthorn definirá el *humor seco* como una de las claves que encuentra en el trabajo de los Bouroullec, pero con una sutileza matizada: “Alice Rawsthorn: I detect a formal elegance with an underlying dry humour. You will always have a smile or small chuckle when you see their projects.” KOIVU, A. *Works* Ed. Phaidon Press, Londres, 2012, pág. 148.

⁴⁰⁶ KOIVU, A. *Works*, Ed. Phaidon Press, Londres, 2012, pág. 80.

el concepto de objeto provocador visualmente o excesivamente enigmático en su función, y el humor como recurso se ha convertido especialmente en la década de los ochenta en un ingrediente casi indispensable en los objetos de diseño. En estos primeros objetos del estudio podemos observar una inteligencia creativa aplicada a crear un mundo de objetos concebidos desde la sensibilidad para lo formal y lo visual en equilibrio con la función primera de los mismos. Sirva este primer objeto –tanto en su cronología como en su análisis en la presente tesis- para abordar algunas de las características que nos servirán para demostrar el carácter único de esta pareja de diseñadores y lo que de paradigmático tiene su obra.

Las palabras con las que Maddalena D'Alfonso realiza una semblanza del universo Bouroullec parecen muy apropiadas para ilustrar esta idea:

“Ronan y Erwan Bouroullec, bretones, elaboran calidades de una tradición campesina y preilustrada que evoca más a Molière que Voltaire. Una Francia menos parisina y más provincial, menos fanática, aparentemente más modesta pero lista y gentil, se refleja en sus diseños. Esta ingenua sencillez, porque pertenece a esa Francia que ve el mar, que abre nuevos espacios”⁴⁰⁷

La autora titula su texto sobre los hermanos Bouroullec; *El objeto hermenéutico*⁴⁰⁸, con la aguda intención de definir el contexto creativo del estudio como explicativo o interpretable. Ciertamente, así definen los propios diseñadores su intención a la hora de concebir los objetos y en esta intención apoyan sus numerosas exposiciones donde se muestra su trabajo de una manera pedagógica como Ronan han reconocido:

“Es bonito que te lo cuestiones así, pues algunas veces pensamos que no somos lo suficientemente pedagógicos. Cada cosa es un proyecto en sí, de tal forma que la exposición

⁴⁰⁷ D'ALFONSO, M. (*El objeto hermenéutico*) en VV.AA. *Capire il Design*, Ed. Giunti, Florencia, 2008

⁴⁰⁸ La autora utiliza lo hermenéutico para titular el artículo sobre los diseñadores en referencia a lo explicativo o interpretable que detecta en la intención del trabajo de los hermanos Bouroullec. Como vocación de ser comprendidos correctamente y también como la capacidad a través del diseño de hacernos comprender o conocer la realidad y el espacio que nos rodea. La definición del termino será: “Hermenéutica (gr. Hermeneutike tehne=arte de la interpretación). Doctrina filosófica de la comprensión histórica (-comprender) y de sus prerrequisitos. Originariamente una tecnología de la comprensión, como sistema y cano de las reglas para la interpretación de los textos(sobre todo teológicos y bíblicos), que por su objeto se divide en hermenéutica filosófico-histórica y teología y apunta a un progreso concreto de comprensión, pero en modo alguno a una teoría de ésta.” MÜLLER, M. y HALDER, A. *Breve diccionario de Filosofía*. Versión castellana de Alejandro Esteban Lator Ros, Ed. Herder, Barcelona, 1998, pág. 216.

no es solo un lugar donde mostramos lo que hacemos, es más, la exposición es una pieza en sí misma y por lo tanto todo; catálogo, etc. es objeto de trabajo en sí misma, y lo es cada vez más en cierto modo. (...)Volviendo al tema realmente me gusta que te plantees si somos pedagógicos, pues para mí una de las cualidades de la práctica del diseño frente a la práctica del arte, es ese intento continuo de explicar el por qué de las cosas, como las hacemos y proyectamos, y en cierto modo lo puedes *leer*⁴⁰⁹

La intención de Ronan y Erwan Bouroullec es ser comprendidos, que sus objetos se entiendan, y solventar ese vacío de entendimiento evidente entre diseño y sociedad. Así mismo, ven un cierto fracaso en el alejamiento entre los productos de diseño y el público en general e incluso una falta de comunicación correcta del diseño contemporáneo que lo hace seguir siendo visto como un lujo destinado a una cierta élite, o exclusivo para iniciados.

El estudio Bouroullec es hoy en día un caso único en el mundo del diseño ya que *se muestra y se explica* a través de exposiciones, conferencias y algunas publicaciones, aunque estas últimas, escasas todavía. Pero más que lo cuantitativo, interesa aquí lo cualitativo pues las grandes exposiciones que se le han dedicado a su trabajo, no se quedan en lo retrospectivo o antológico y en mostrar sus objetos acabados. Muy al contrario, junto con productos acabados se muestran profusamente dibujos, maquetas, prototipos de estudio, incluso imágenes de la maquinaria que se ha utilizado en la producción industrial o materiales del proceso (Fig.4.6). Por lo general no suele ser común en diseñadores de este impacto que este material salga del estudio. Se interpreta esta vocación como una cierta intención de transparencia, de eliminar la distancia entre proceso y objeto e intentar así un acercamiento al usuario final de sus diseños. Más adelante, en este capítulo se abordará la cuestión y análisis de las exposiciones de diseño y en concreto de las de los hermanos Bouroullec.

La incorporación de Erwan Bouroullec, (Quimper, 1976) no se producirá hasta 1999, realizando en un principio labores de asistente de su hermano Ronan. Erwan se había for-

⁴⁰⁹ Esta es la respuesta de Ronan a la pregunta: “¿Crees que es importante ser pedagógico en este tipo de exposiciones? ¿Mostrar los procesos y desarrollos de los proyectos? ¿Es una forma de abrir el estudio al espectador?” Ronan Bouroullec, Anexo 1, Entrevista realizada por el autor a Ronan y Erwan Bouroullec en su estudio de París, Junio de 2016, pág. 8.

mado en École Nationales Supérieure d'arts Paris-Cergy y recuerda aquellos años de formación como desafío a los convencionalismos:

“For him, the student years were all about challenging conventions, and confrontation triggered in him a need to question everything. Forging his own path, he spent most of his time in DIY stores, experimenting with different materials and machines, and continuing to build his own, as he has done in the workshops of his youth”⁴¹⁰



1 Silla *Steelwood*, 2007, Magis. La imagen muestra el objeto acabado, la plancha de acero a medio proceso y una fotografía de la maquinaria que pliega la pieza. 2 Silla *Stampa*, 2015 Kettal de proceso de producción y prototipo. 3 Prototipos de estado y Silla *Belleville*, 2015, Vitra. Exposición: *Retrospective*, FRAC Bretagne, Rennes, 2016. Foto: Roberto Campos.

Erwan se incorpora al incipiente estudio de diseño de Ronan, cuando todavía no ha terminado sus estudios. Hasta ese momento, Ronan había participado en algunas convocatorias de concursos de diseño y había producido gracias a estas algunos de sus primeros prototipos. El momento que recuerdan como la gran oportunidad que les dio a conocer siendo muy jóvenes, con escaso currículum y portfolio fue el hecho de ser descubiertos por Giulio Cappellini a través de uno de estos primeros prototipos. Este hecho les proporciona su primer encargo de diseño industrial, y desde entonces la firma italiana ha sido una de sus principales editoras. Así recuerda este hecho Erwan:

“Es bastante sencillo, en esa época, Ronan ya llevaba cierto tiempo trabajando y yo me acababa de unir a él. Él había participado en varias exposiciones en Francia usando una serie de becas, para hacer algunos prototipos, y yo hacía más o menos lo mismo, cuando en una feria en París, se expuso la cocina modular que Ronan había diseñado, Giulio Cappellini la vio y ese fue nuestro primer encuentro. En el segundo nos propuso producirla para el proyecto que estaba dirigiendo de cocina modular para Bofi, con la idea de una cocina por unidades móviles. Después de esto nos pidió ver que teníamos en nues-

⁴¹⁰ KOIVU, A. *Works* Ed. Phaidon Press, Londres, 2012, pág. 293.

tro portfolio del cual eligió una serie de diseños para ser producidos, lo que en esa época supuso un paso importante para nosotros.”⁴¹¹

Este hecho les proporcionó encargos y un cliente estable, pero sobre todo les permitió darse a conocer internacionalmente en el mundo del diseño, cuando todavía eran muy jóvenes y sus proyectos escasos. Erwan había trabajado en solitario en algún proyecto, como la *Lit Clos*,⁴¹² (Fig.4.7) curiosamente uno de los iconos del *concepto Bouroullec*, que se presentó en el año 2000 en una edición limitada en la galería Kreo de París. Este lugar se convertirá en la otra clave del apoyo que desde un principio tendrán Ronan y Erwan en su carrera y al igual que lo supuso Cappellini de cara a la industria, Kreo les brindó la posibilidad de trabajar en ediciones de objetos de pequeña tirada. La relación con Didier Krzentowski -que define la galería como un *espacio-laboratorio*- director de la galería Kreo, se produce desde finales de los noventa y siendo uno de los actores del mundo del diseño que desde el principio creyó en el potencial de su trabajo. El director de la galería Kreo, relata así la historia de su relación con los Bouroullec y su cercana colaboración con ellos:

“When was it that Erwan started to work with Ronan? Around 1999? So that’s about when we met. I felt in love with *Lit Clos* and *Objets Lumineux*, which were the first pieces I bought from theirs. When we started with Galerie Kreo a couple of years later, they were among the first designers to work with us. I have spoken with Ronan almost every day ever since. With Erwan I never speak on the phone, but when we met, I actually spend more time with him.”⁴¹³

Durante estos casi veinte años han expuesto regularmente en el espacio parisino –y ahora también en el londinense- y ha sido la productora de sus objetos más experimentales. Resulta reseñable el hecho de que algunos de los objetos que se han producido para la

⁴¹¹ Esta es la respuesta de Ronan a la pregunta: Erwan Bouroullec, “¿También fue de mucha ayuda para vosotros la relación o el interés por vuestro trabajo de Cappellini al principio de vuestra carrera no?” Anexo 1, Entrevista realizada por el autor a Ronan y Erwan Bouroullec en su estudio de París, Junio de 2016, pág. 5.

⁴¹² Este proyecto de Erwan es considerado por Ronan junto con su *Desintegrated Kitchen* el verdadero comienzo de su carrera y el paso a diseñar elementos de mayor calado y sobre todo el arranque de su trabajo en el concepto tradicional de escala, que es una de sus constantes en su trayectoria: “Taking the *Lit Clos* bed and the desintegrated Kitchen as our starting point, we embarked upon research in which we increased the traditional scale of furniture” VV.AA. *Ronan and Erwan Bouroullec*, Ed. Phaidon, Londres, 2003

⁴¹³ KOIVU, A. *Works*. Ed. Phaidon Press, Londres, 2012, pág. 148.

galería en edición limitada, posteriormente se han convertido en productos fabricados en serie por alguna de las editoras con las que habitualmente colaboran. Para esta *traducción* de un objeto de edición limitada a uno que va a ser producido industrialmente a gran escala, lógicamente hay que adaptar los materiales y procesos, con el fin de que este cambio de escala en producción y distribución sea factible. De hecho, Ronan y Erwan mantienen un acuerdo con la Galería Kreo por el cual pueden libremente convertir posteriormente en producción industrial cualquier objeto presentado en edición limitada en la misma, con cualquier editora de diseño, como así ha sucedido en varias ocasiones.

Lo objetos producidos para Kreo, lejos de ser prototipos, son productos acabados, pero su producción se realiza por medio de la artesanía. Erwan recuerda sus comienzos y los inicios de la propia galería que se produjo en 1999:

“Cierto es que en esa época estábamos también comenzando con Kreo, que todavía no era la galería que es hoy sino más bien una agencia de diseño que generaba contactos entre diseñadores y el mundo del pack de perfumes. Hicimos una serie de diseños que aún no estaban muy definidos como tales, pero que supusieron ciertos ingresos para el estudio en ese momento. Como consecuencia de esto vinieron a nosotros una serie de compañías que nos propusieron hacer algunos diseños más.”⁴¹⁴

Esta línea de trabajo para los Bouroullec ha constituido un verdadero laboratorio de ideas, en algunos casos demasiado experimentales para proponer un objeto de producción en masa, y les ha permitido introducirse desde sus inicios en el mundo del coleccionismo de diseño. Éste, no tan conocido desde luego como el mundo del coleccionismo de Arte, permite a muchos autores producir piezas en pequeñas tiradas, con el consiguiente menor riesgo en la producción. Independientemente del proceso comercial, esta otra variante les permite una *vía de escape* como describe Ronan:

“Sometimes we escape our usual working environment. The Kreo Gallery in Paris, with whom we work, gave us this chance; over many years we have established a great collaboration with its director, Didier Krzentowski.”⁴¹⁵

⁴¹⁴ Ronan Bouroullec, Anexo 1, Entrevista realizada por el autor a Ronan y Erwan Bouroullec en su estudio de París, Junio de 2016, pág. 5.

⁴¹⁵ KOIVU, A. *Works*. Ed. Phaidon Press, Londres, 2012, pág. 122.

Es un fenómeno que comenzó en la posmodernidad con el *Antidiseño* y el Grupo de *Memphis*, cuando se pretendió infundir a la obra de diseño características que ésta no tenía y que se tomaron prestadas de la pieza artística, como es el concepto de exclusividad. Tradicionalmente había existido un coleccionismo de diseños clásicos, pero el hecho de coleccionar diseño contemporáneo es reciente. Casos como el de los elevados precios que han alcanzado piezas de Marc Newson en subastas en los últimos años han abierto de nuevo el debate arte-diseño, pieza única-pieza seriada.⁴¹⁶ La obra de Ronan y Erwan también posee esa vertiente por la cual algunos de sus objetos se crean, no para el gran mercado de la producción industrial, sino para el mercado del coleccionismo de diseño.

Volviendo a los años de formación y primeros pasos de los Bouroullec como diseñadores tratando de posicionar su estudio, vemos que el hecho de su descubrimiento por Cappellini les abrió las puertas de otras grandes productoras a una edad muy temprana. Hasta que en 2002 diseñen el sistema *Joyn* (Fig.4.8) para Vitra, Cappellini será la productora para la que realicen un mayor número de proyectos, entre los que está el ya mencionado *Sans titre* de 1997, y en ese mismo año, *Vases combinatoires*, (Fig.4.9) previamente presentados en formato edición en la Galería Netou, y *Dessintegrated Kitchen*, (Fig.4.10) que como hemos visto supuso el espaldarazo por parte de la industria para entrar en contacto con las grandes editoras y comenzar a ocupar un lugar en el mundo del diseño internacional. En 1999 para la misma editora proyectan la serie *Hole*, que les dará oportunidad de diseñar su primera silla, la *Hole Chair* (Fig.4.11). Este objeto es de aluminio lacado con la técnica de spray y con un detalle de color simulando una suerte de reflejo en la superficie, que hace a cada uno de los ejemplares casi imperceptiblemente diferente del anterior. Es, comparado con los objetos que proyectarán posteriormente, un objeto básico y geométrico y que responde a la sencillez y casi frialdad del arquetipo.

⁴¹⁶ Sobre la cuestión del coleccionismo y las subastas de *design art*, el capítulo *Territorio Design* de Marín y Torrent, trata la cuestión de los objetos de Marc Newson y otros autores y concluye con la frase de Marie Pok que acepta al convivencia de varios niveles de diseño que se retroalimentan: “Al fin y al cabo, al *design-art* es para la industria lo que la alta costura para la moda: un horizonte que abre nuevas vías al *pret a porter*” MARÍN, J. TORRENT, R. *Breviario de diseño industrial. Función, estética y gusto*, Ed. Cátedra, Madrid, 2016, pág. 25. Sobre la misma cuestión Sudjic destaca también el caso del diseñador australiano y su otro objeto record: “La sensibilidad australiana de Marc Newson, soleada y surfera, dio como fruto la *Lockheed Lounge* en la década de 1980. Esta tumbona marcó un hito en la historia del diseño cuando se subastó por casi un millón de dólares según los datos oficiales, muy por encima de lo que alcanzaron jamás Rietveld o Mies.” SUDJIC, D. *El lenguaje de las cosas*, Ed Turner Noema, Madrid, 2009, pág. 186.

De este año datan también dos proyectos de mobiliario para Domeau et Pérès, *Safe rest* y *Un et Demi* con un perfil experimental, que tendrá continuidad y relación formal con proyectos posteriores para Cappellini y Ligne Roset. Estos objetos, especialmente el primero, *Safe rest*, todavía tiene un antecedente formal o un cierto recuerdo a las formas sinuosas y organicistas de Pierre Paulín⁴¹⁷, el más destacado representante francés del diseño *Pop*. Los elementos de continuidad de curvas suaves que buscan la posición natural del cuerpo, pero que por otro lado nacen de la pretensión metaescultórica de camuflar el aspecto del mobiliario en un objeto que no parezca lo que es, o que al menos esta lectura no sea obvia.

Hasta el año 2000, cabe destacar la edición de la serie *Torique* (Fig.4.12). y *Square vase* (Fig.4.13). ambos en cerámica. Ambos, unidos por el concepto de escala y por la materia empleada representan elementos esenciales en la forma de afrontar y solucionar el problema del diseño y claves de lo que de paradigmática tiene la metodología proyectual Bouroullec. En *Square vase* para Cappellini, retoman el concepto de creación de nuevas tipologías de objetos, dotando a la forma de los mismos de un cierto misterio formal que nos hace como usuarios interactuar hasta el punto de descubrir la acción inherente o bien aportar una cierta creatividad a la hora de completar nuevos usos. Al igual que *Sans Titre*, de 1997, se trata esencialmente de un elemento para colocar pequeñas plantas, que en lugar de plantear un único orificio como aquel, nos ofrece nueve iguales, en la configuración de un objeto de planta cuadrada en porcelana esmaltada. Es un objeto, como muchos de los de Ronan y Erwan que parece hablarnos en voz baja, solicitando el cierre de su ciclo de uso, aportando nuestra visión del mismo. El objeto presenta ciertas reminiscencias a la estética oriental, especialmente japonesa, y así es presentado en las fotografías realizadas en el estudio. Esta cuestión suele ser un referente en las preguntas que se les plantean sobre su estilo. Sobre esta posible influencia, Ronan escribe:

“It is sometimes said that our work evokes Japan. Of course it speaks of i tan unchecked, distant gaze. But it is, perhaps, rather a western impresión of simple and ethereal objects that has evoked this connection. The *Square vase* effectively suggests a particular way of organizing the flowers one-by-one, in line with the idea that we might have of

⁴¹⁷ Sobre este autor, el Centro Georges Pompidou ha realizado recientemente una exposición antológica: PITIOT, C. *Paulin* Ed. Centre Pompidou, Paris, 2016. También sobre el autor: VEDRENNE, E. *Paulin*, Ed. As-souline, París, 2004.

ikebana. But all these relations remain imagined because we've never thought of our objects as a direct reference to japanese culture"⁴¹⁸

Como vemos en las palabras de Ronan, asimila una cierta justificación de esa supuesta influencia pero no la reconoce de inicio como una intención a la hora de diseñar. Parece una constante en su trabajo, pero en algunos objetos como éste o el *Honda vase* de 2001 (Fig.4.14) se hace muy evidente un cierto espíritu oriental al que sin duda contribuyen no solo los objetos sino su dirección de arte al ser fotografiados y comunicados. No en vano, el trabajo de Ronan y Erwan despierta el interés de Issey Miyake quien les encarga su tienda de París *A Poc* –acrónimo de *A piece on cloth*- en el año 2000, y a quien deben la primera exposición de su trabajo en 2001 en la galería del diseñador japonés en Tokio. Sobre el trabajo de los Bouroullec Miyake ha escrito:

“An encounter with any work by the Bouroullec brothers is an essay on just how liberated design can be. Their designs are unusually free from preconceived notions and form the pressure of following a set convention. They are not only universal and contemporary, but are also endowed with vitality and delicacy; qualities that only ideas born out of the rich soil of culture and history can achieve. Ronan and Erwan are a breath of fresh air in the world of design.”⁴¹⁹

Otros objetos en los que esta conexión es evidente serán *Waijima lamp* (Fig.4.15) de 2009 y toda la serie de pequeños objetos que se fabrican con técnicas de lacado artesanal japonés bajo el mismo nombre para Japan Brand. Por forma y por concepto, aunque aportando una visión radicalmente contemporánea, *Lit Clos*, el único objeto firmado de manera individual como diseño de Erwan, juega con la idea en miniatura de la casa tradicional japonesa, sustituyendo los elementos movibles de papel de arroz de aquella, por materiales sintéticos contemporáneos. Ciertamente, que a partir de esta serie, este cierto *japonismo*⁴²⁰ en la obra de los Bouroullec comienza a atenuarse en favor de nuevas in-

⁴¹⁸ VV.AA. *Ronan and Erwan Bouroullec*, Ed. Phaidon, London, 2003, pág. 124.

⁴¹⁹ Ibid. Pág. 132.

⁴²⁰ Se toma aquí este término aplicado al diseño de los Bouroullec referido más al concepto de diseño que a la forma o a un mero esteticismo orientalizante. La aclaración se estima pertinente, pues este término se puede encontrar literalmente utilizado como una tendencia o estilo en algunas obras de la historia del diseño como una variante del *Art Nouveau*: “Hacia finales del siglo XIX, muchos diseñadores dirigieron sus miradas hacia Oriente, y especialmente a Japón, en busca de inspiración. (...) La exposición universal de París de 1867 presentó a Occidente elementos de la cultura y artes japonesas, y atrajo a la capital francesa a numerosos visitantes nipones. En 1872, el crítico francés de arte Philippe Burty describió este nuevo estilo como *japonismo*.” BHASKARAN, L. *El diseño en el tiempo* Blume, Barcelona 2007, pág. 38.

fluencias devenidas de la producción industrial. Es constatable en cualquier caso, que la conexión con la estética japonesa en los Bouroullec, más que formal, será de concepto o de intención, ya que si bien no podemos considerar su trabajo como minimalista, coincide en una cierta discreción o silencio a la hora de diseñar objetos que huyen de lo ornamentado pero no descartan cierto nivel de emocionalidad y misterio. En palabras de Anne Koivu:

“Part of the fascination of the Bouroullecs’ work is the way in which their designs -in particular, the shapes they use- spark the imagination. The eye of the observer cannot help but be drawn into a playfull engagement when confronted with the brothers’ objects.”⁴²¹

Por otro lado, como se ha visto en el capítulo tres, las influencias directas de Ronan y Erwan son diseñadores europeos que a su vez han asimilado una manera de hacer común en el diseño japonés como Jasper Morrison o Tom Dixon, así como algunos diseñadores japoneses del mismo periodo como Naoto Fukasawa o Kenya Hara. Como en ese mismo capítulo se vio, el denominador común del diseño de todos estos autores será el sentido común basado en una efectiva observación de la naturaleza y en la tradición de los objetos –a veces anónimos- pero que tienen un funcionamiento adecuado. Todo esto sin renunciar al componente emocional y creativo del diseño, pero siempre en equilibrio con una premisa general de *sensatez*. Estos autores, como se vio en el capítulo tres, se han preocupado de propagar su visión del diseño de una manera pedagógica -al igual que los Bouroullec- con la publicación de algunas obras dedicadas a los objetos *anónimos*, entre las que cabe destacar: *Extraordinary*, *The Good Life*. o *Source material* ⁴²² en las que investigan más allá del diseño de autor, el concepto de objeto. En cierto modo, la estética de los Bouroullec se basa en la visión de belleza que deviene del análisis que estos autores han realizado sobre los objetos cotidianos y su concepto de lo *Supernormal*.

⁴²¹ KOIVU, A. *Works* Ed. Phaidon Press, Londres, 2012, pág. 155.

⁴²²MORRISON, J. *The good life* Ed. Lars Muller Publisers, Zurich, 2014

MORRISON, J. OLIVARES, J. VELARDI. M. *Source material* , Ed. Vitra, Weil am Rein, 2014

FUKASAWA, N. MORRISON, J. *Supernormal*, Ed. Lars Müller Publ., Zurich, 2010.

Sobre el mismo campo de investigación es muy interesante el enfoque de Paola Antonelli, comisaria del departamento de arquitectura y diseño del Moma de Nueva York, en ANTONELLI, P. *Humble Masterpieces, Everyday marvel of design*. Ed. Collins Desig., 2005.

La otra serie de ese mismo año será *Torique*, que realizan como un encargo de la Dirección regional de Asuntos Culturales de la Provenza-Alpes-Costa Azul, y que se produce en la ciudad de Vallauris, en el taller de Calude Aiello. En esta serie de nueve objetos, proyectan un conjunto que será producido por el método tradicional de la cerámica al torno. Ronan y Erwan tienen la capacidad de adoptar una técnica milenaria a una estética contemporánea, tomando los medios como lo que son, y renovando la idea de cerámica tradicional.

Claude Aiello, el ceramista de Vallauris, célebre enclave en la tradición cerámica y conectado con las vanguardias artísticas principalmente por la obra cerámica de Picasso, analiza de este modo su conexión y relación con los hermanos Bouroullec.

“What was very interesting was the Exchange of knowledge. Both Ronan and myself were totally immersed in that Project. We worked through osmosis, Ronan’s initial ideas evolved along with our collaboration. He consulted me, asked me if it was possible to do one thing or another. Sometimes we erased everything or went further, refining the form. Working with Ronan is a pleasure. It’s always a joy to meet passionate people. My job allows me to earn my livelihood and I pursue it with my passion –it’s the best thing you can do. And that’s rare.”⁴²³

La tradición está en una técnica heredada, pero esto no debería condicionar que la estética se quede anclada en la repetición de modelos históricos. En este sentido, desarrollan una serie de objetos, que formalmente tiene una clara conexión con la serie anterior, *Combinatory vases* de 1998. Al igual que aquellos desafían a la forma arquetípica conocida con nuevas funciones denotativas, que frente al objeto han de ser descubiertas, guiadas por la intuición o por la insinuación formal que el objeto propone. No se trata tanto de una función oculta en una forma, sino de una función *completable*, ampliable. En este proceso, que evita la obviedad total que el funcionalismo más ortodoxo propone, se desvela el componente estético, emocional, en esa relación de *descubrimiento* que nos ofrecen los objetos bellos y que lejos de provocar la indiferencia, nos inquietan, nos llaman a la interacción aludiendo a elementos tal vez más allá de la pura función. En *Combinatory vases* es incluso más evidente la intención de involucrar al usuario en la responsabilidad de cierre del mensaje del objeto y su función análoga, en una serie de ocho formas que como anuncia su nombre se pueden superponer creando variables que conforman

⁴²³ VV.AA. *Ronan and Erwan Bouroullec*, Ed. Phaidon, London, 2003, pág. 66.

nuevas formas y nuevos usos; es un diseño abierto que propone un cierto juego. Este concepto de *diseño sistémico*, va más allá del hecho de diseñar un objeto u objetos de sentido único y cerrado y permite la asociación y configuración de funciones. Éste es solo el segundo objeto firmado por el estudio y ya sienta las bases de lo que será una constante en el diseño de los Bouroullec; replantearse el arquetipo y encontrar en variantes de formas conocidas nuevas formas que en parte ellos sugieren y que el usuario completa o rediseña. Ronan aclara la intención de este proyecto:

“The *Combinatory Vases* are based on a double game: producing, in eight moulds, a set of pieces that have no function in isolation, -combining those pieces to assemble a vase, the number of configurations is almost infinite. It's a way of producing a certain diversity in series, to try to escape authoritarianism, to hand the job over to the user.”⁴²⁴

En las palabras de Ronan, se confirma la importancia que le dan al usuario, para en este caso completar el sentido de este proyecto, en el que reconoce que las piezas aisladas no tienen sentido y será su interrelación la que las complete. Es una propuesta colaborativa con el usuario, una suerte de *work in progress* de la que el diseñador se ocupa solo hasta cierto momento del proceso. De hecho parece anhelar, que este sistema fuese posible con todos sus proyectos, y ve en el sistema del diseño actual una desconexión del creador con sus piezas una vez estas están el mercado. Puede parecer una posición romántica, en nuestro mundo industrializado y demandante, pero en cierto modo el *slow design*, parece ser el modelo más adaptado a un estudio que pretenden siga siendo pequeño y familiar, que es por otro lado una de sus señas de identidad:

“We've never designed a unique piece, or at least we've never thought of an object in those terms. Multiplgng, mass-producing, is *a priori* the basis of our work. For us an object is always destined to be abandoned, in the context of a system of distribution that means that the piece slips away l from us. The object is designed, perfected, then sold: the system is fairlg chaotic, and its rules can be surprising.”⁴²⁵

El concepto de serie les sirve para enriquecer el producto final, sin desprenderse de opciones o tentativas que en proceso aparecen. Esta característica se observa en las numerosas maquetas y dibujos previos de cada proyecto; las ideas que fluyen y se descartan en ese proceso, parecen merecer el completar una idea o concepto general de la obra. Una

⁴²⁴ VV.AA. *Ronan and Erwan Bouroullec*, Ed. Phaidon, London, 2003, pág. 19.

⁴²⁵ Ibid.19.

cierta deconstrucción de la idea en su proceso, y de cuyos fragmentos se nutre la totalidad de la idea. La reconstrucción a base de detalles o matices les permite redondear el concepto subyacente. La combinatoria de posibilidades, amplía el concepto de objeto casi de manera infinita.

En estos proyectos de la mano de la artesanía y en series limitadas, Ronan y Erwan encuentran el ámbito de trabajo necesario para atender esa demanda de tiempo, detalle y proximidad que en su visión, necesita la creación:

“In art, generally speaking, a work is autonomous. But with an ordinary object, once it's out of the factory, it has to seduce within a context that is no longer within the designer's control. And besides, mass production in a global market is a complex terrain. By virtue of being reproduced and distributed on a worldwide scale the object imposes itself, through its very distribution, in an authoritarian manner. You have to understand that for an injection press that produces a plastic chair in a few tenths of a second, the expensive thing is stopping the machine.”⁴²⁶

La comparación que plantea Erwan respecto a la relación del artista y la obra de arte, con el proceso industrial del diseño denota un cierto deseo de convertir en durable el contexto en el que la obra de diseño se crea, y vuelve sobre la cuestión de lo que de *autoritario* el objeto, fuera de contexto, tiene. Ronan y Erwan Bouroullec, reflexionan con profundidad sobre el diseño, su impacto en la sociedad, el nivel de comprensión de lo que hacen por parte del usuario, y que porcentaje de esa idea primera que fundamenta los proyectos se pierde en el proceso. Esa concepción de la idea casi platónica, que Löbach resume de la siguiente manera:

“El diseño es a veces una idea, un proyecto o un plan para la solución de un problema determinado. Es decir, un razonamiento, un proceso intelectual, que sin embargo, no es visualmente perceptible, ni siquiera traducible, en la mayoría de los casos verbalmente.”⁴²⁷

Desarrollar un sistema centrado en el usuario, será una característica del estilo Bouroullec, más propiamente de su metodología; en el cual la dimensión humana está siempre

⁴²⁶ Ibid, pág.19.

⁴²⁷ LÖBACH, B. *Diseño industrial: Bases para la configuración de los productos industriales*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1981, pág. 13.

contemplada. El concepto *Human centered design*,⁴²⁸ que actualmente representa uno de los grandes debates del diseño, es un elemento implícito en el trabajo de los hermanos Bouroullec, no solo en cuestiones ergonómicas o antropométricas, sino en su vertiente humanística, al fomentar la inclusión del usuario, y no diseñar de espaldas al hombre como en muchos casos ciertos formalismos e incluso racionalismos, han hecho. La obra de los Bouroullec es expresión del criterio y el talento de sus creadores, pero es para el hombre y sobre el hombre. En los siguientes términos reflexiona Erwan sobre la cuestión del funcionalismo puro:

P.-Una pregunta clásica, -tal vez las habrás respondido mil veces-; ¿es la función lo primero? ¿siempre?

R.-No creo que lo sea, para mí, todo el problema de diseño se reduce básicamente a una cuestión de equilibrio, de tal forma que pienso un poco como ejemplo en una nube, con un enorme número de parámetros dentro que hay que comprobar y tener una cierta visión de todos ellos en conjunto, que significa cada uno y sobre todo como es de importante para todo lo demás. Se me ocurre como símil un móvil de Calder, todos los elementos cuelgan juntos, y el movimiento o giro da cada uno de ellos afecta a la pieza completa. Así, función, belleza, precio, funcionalidad, etc. ninguna de ellas es más relevante que las otras como cuestión a preguntarse en este momento.”⁴²⁹

Sobre esta cuestión, en conversación con Conran y Fraser, Erwan explica su concepto de cómo y a quién han de plantarse las cuestiones sobre las necesidades en diseño y la importancia del hombre en esta pregunta. Por otro lado, el concepto de diseño como sugerencia, no como imposición de sentido único e invariable:

P-Qué creen que motiva sus diseños?

R-El diálogo: el diseño no es algo que se haga solo. En primer lugar, porque una gran parte del trabajo se centra en responder a las necesidades de una compañía; la compañía, a cambio, trata de encontrar cuales son las necesidades de sus clientes. Y el cliente es un

⁴²⁸ “Human-centered design taps into the creative abilities we all have, that typically get overlooked by more conventional problem-solving practices. It relies on our ability to be intuitive and to recognize patterns, to construct ideas that are emotionally meaningful as well as functional, and to express ourselves through means beyond words or symbols. Human-centered design is a process used across industries and sectors. It’s inspired by behaviors rather than demographics, takes place in natural contexts versus controlled settings, and relies on dynamic conversations rather than scripted interviews. Ultimately, it is a process that helps teams transform difficult challenges into desirable solutions—all through design.” http://plusacumen.org/wp-content/uploads/2014/04/Class_1_readings.pdf HCD, +Acumen Workshop *An introduction to Human Centered Design* (última consulta: 20 de septiembre de 2016).

⁴²⁹ Anexo 1, Entrevista realizada por el autor a Ronan y Erwan Bouroullec en su estudio de París, Junio de 2016, pág. 2.

ser humano. Así pues, ¿quien es el primero que formula la pregunta? Y, ¿cuál es la pregunta? El diálogo es una forma de minimizar las desavenencias. Las sugerencias; nuestros diseños son sugerencias, no afirmaciones. Nos gusta mantener cierta distancia y cierto sentido del humor de forma que las soluciones a las que llegamos no terminen convirtiéndose en normas «a rajatabla».⁴³⁰

El clásico funcionalismo del movimiento moderno, ha devenido en cierta medida en el diseño contemporáneo en muchos casos en un minimalismo mal entendido, que despoja a los objetos de la calidez que Ronan y Erwan Bouroullec no quieren que sus diseños pierdan, en aras de continuar una cierta tendencia. Muy al contrario, el estilo Bouroullec se caracteriza por un tratamiento de todo aquello que afecta al objeto, sin jerarquías, es decir no hay aspectos más importantes que otros, y el objeto ha de ser producto de *una cuestión de equilibrio* parafraseando a Erwan. Así, lo que sucede dentro del objeto, condicionará el aspecto –forma- y funcionamiento –función- de éste, y al contemplar ambos en un mismo plano, ambos están profundamente interrelacionados, y no hay ninguno menos importante. Desde esta posición metodológica consiguen transmitir la calidez que transmiten desde la forma, el color, la textura, etc. que en resumen hace que reconozcamos un cierto estilo o forma de hacer propia en toda su obra.

Los detalles son muy importantes, pues el conjunto está compuesto por infinitos detalles, que deben ser cuidados por igual para que esa *nube* o *móvil de Calder* de la que nos habla Erwan funcione sin desequilibrios. El equilibrio será una de las claves que hacen de la obra de Ronan y Erwan un nuevo paradigma en el diseño contemporáneo. El balance apropiado entre objeto y proceso, entre forma y función, entre artesanía e industria, entre pretensión y realidad. Todos estos factores equilibrados en su justa medida nos hacen comprender su trabajo como un todo compuesto por muchos proyectos que incluso en los más experimentales, siempre se muestran verosímiles, al primar en ellos la medida del hombre y el sentido común. Parafraseando a Mies van der Rohe: *Dios está en los detalles*.

Sobre este extremo, la relación de los elementos puntuales con el problema del proyecto global en su totalidad, conviene recordar las palabras de Löbach cuando definía el objeto del proceso y del método en el diseño:

⁴³⁰ CONRAN, T. FRASER, M. *Los diseñadores hablan sobre diseño* Ed. Blume, Barcelona, 2008, pág. 64.

“Las fases de este proceso se denominan diseño tanto en una contemplación parcial como referidas a la totalidad del proceso. La confusión aumenta si ampliamos aun más el concepto y consideramos que diseño también significa el intento de que un producto o sistema de productos responda a las exigencias de un entorno humano”⁴³¹

Cuando Annina Koivu consultó a una serie de expertos⁴³² en el mundo del diseño sobre una posible definición de la obra de los Bouroullec, como resultado, aparecieron una serie de términos e ideas comunes. Transcribimos aquí algunas de ellas:

“Annina Koivu: Let’s begin by describing the work of Ronan and Erwan Bouroullec. Typical Words used here are elegant, refined...

-Didier Krzentowski: Oh no, I don’t like that word — ‘refined’. It sounds right but it is also too general, too abstract. It is the same with elegant; it fits too many designers. These words are not precise enough to capture the brothers’ work.

-Rolf Fehlbaum: I agree. Their design is very pleasurable, organic, but not too sweet. There is a rougher side, and at the same time a particular sensuality there, specially in the smaller objects. A good product has character. Refinement alone can threaten this character.

-Alice Rawsthorn: I detect a formal elegance with an underlying dry humour. You will always have a smile or small chuckle when you see their projects. *Ovale* is beautiful and spirited, yet conceptually rigorous. I would never describe it as decorative or refined, as they are too limiting.”

-Anders Byriel: *Unmittelbarkeit* -that’s it! The brothers’ work is immediate. It is direct. It is easy to understand. Ikea hijacked the word democratic; so let’s call it accessible.

-Eugenio Perazza: They also use a very precise language. From the beginning their design has been highly recognizable.

-Alice Rawsthorn: You don’t have to think about one of their objects for very long to understand why it is the way it is. It stimulates the intellect but not in a snobbish or elitist way. To produce something with such a high level of formal, technical and conceptual sophistication paired with the level of clarity is very difficult to achieve. Yet that combination is what makes them such extraordinary designers.”⁴³³

Koivu propone dos adjetivos que suelen ser recurrentes cuando se trata la obra de Ronan y Erwan; *elegante*, *refinado*, pero vemos que estos tópicos no son lo suficientemente completos para definir una obra por otro lado tan compleja. Para Krzentowski, *elegante*

⁴³¹ LÖBACH, B. *Diseño industrial* : “Bases para la configuración de los productos industriales” Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1981, pág. 14.

⁴³² Didier Krzentowski, Director de la Galería especializada en diseño Kreo en París y Londres, Rolf Fehlbaum presidente de la firma suiza Vitra, Alice Rawsthorn ex directora del Design Museum de Londres y crítico de diseño del New York Times, Anders Byriel presidente de la firma danesa Kvadrat, Eugenio Perazza, presidente de la firma italiana Magis.

⁴³³ KOIVU, A. *Works* Ed. Phaidon Press, Londres, 2012, pág. 148-149.

se ajusta a demasiados diseñadores, y le parecen términos poco precisos para definir su trabajo. *Agradable* y *orgánico*, pero no *dulce* exactamente, para Fehlbaum, que ve en los pequeños objetos una cierta sensualidad. Rawsthorn detecta una *elegancia formal* con un sustrato de *humor seco*, y *decorativo* o *refinado* le parecen escasos también. Es interesante su visión del humor en el trabajo de los Bouroullec, pues como afirma, no son piezas divertidas -como el diseño espectáculo pretende- sino, provocadoras de una sonrisa, que suele acompañar una reflexión podríamos añadir. Sobre todo, insiste en el rigor de sus diseños aun cuando transmitan elegancia o sensualidad. La crítica británica insiste en el carácter *estimulante* y autoexplicativo, cualidad que ensalza ligada al alto nivel conceptual, formal y técnico de su obra. Ese alto nivel de claridad dice, es lo que les convierte unos diseñadores tan relevantes. *Inmediato* y *directo* para Byriel, no democrático pero si *accesible*. Perazza encuentra un signo reconocible en su uso preciso de un lenguaje.

Rawsthorn en el texto *Meeting the Bouroullecs*, señala las condiciones que debe tener el diseñador contemporáneo para alcanzar la dimensión que los Bouroullec han alcanzado a una edad relativamente temprana, y la dureza de este proceso en el contexto actual:

“As a design critic, I meet lots of ambitious, talented young designers, but design is such a demanding discipline, and the design world so competitive, that very few of them will be successful, however hard they try. The handful who do succeed (and, by that, I mean really succeed on an international scale by producing work that is so strong and so distinctive that it changes our lives in some way) do so for such dramatically different reasons that it seems foolish to generalize but, in my experience, they all have three non—negotiable qualities: a) the ability to produce a singular design style, which is not only completely coherent but applicable to a range of different products, materials and processes; b) complete confidence in their own work; and c) an absolute determination to realize it.”⁴³⁴

Determinación para llevarlo a cabo, completa confianza en tu propio trabajo y la habilidad para producir un diseño personal que sea versátil, es decir que sea aplicable a diferentes productos, procesos y materiales. Comenzando por esta última, que es la base de las dos anteriores, podemos decir que el trabajo de Ronan y Erwan tiene la capacidad para adaptarse a diferentes sistemas de producción que como hemos visto abarcan desde

⁴³⁴ *Meeting the Bouroullecs*, RASTHORN, A. en BOUROULLEC, R. & E. *Bivouac* Ed. Centre Pompidou, Metz, 2012, pág.31.

las grandes producciones industriales al trabajo artesano más delicado. Cuando en el capítulo dos tratamos el tema de *Arts & Crafts* analizamos varios objetos de los bretones que se basan en la producción artesana. La cuestión del estilo en diseño que fue tratada en el capítulo uno, ha de ser vista aquí y aplicada a los Bouroullec como una manera de hacer y un cierto aire de familia, que lejos de ser férreo se adapta a las condiciones de cada proyecto que afrontan. No se trata así de imponer un estilo, sino de aplicar una cierta visión estética y formal al proyecto que involucra un sentido del color de la forma y la materia que asimilamos como personal de estos autores. Al mismo tiempo poniendo la máxima atención en la resolución de los detalles técnicos, para que aquella *nube o móvil de Calder* que Erwan utilizaba como ejemplo, no se desequilibre, y no caer en pura estética. No es una visión formalista ni funcionalista, pues será el sentido común el que les lleve a encontrar el equilibrio entre esos extremos. Basado en este planteamiento, desde luego, una determinación que como vemos les lleva a procesos incluso de cuatro años hasta que consideran que el diseño ha llegado a su mejor versión y por supuesto desde la fe en el trabajo propio, que les lleva a rechazar ciertos proyectos, si no intuyen que se adaptan al carácter y dimensión de estudio que se esfuerzan en no desvirtuar.

La combinación de todas estas visiones, parece poder configurar en cierto modo, algunas de las características que se atribuyen al trabajo de los Bouroullec. Una cierta calidez que les separa claramente de propuestas radicales en el diseño, pero a su vez un dominio formal y conceptual que hace sus objetos reconocibles y amparados bajo una misma visión creadora. Algunos de estos mismos términos aparecen en Mora:

“Innovador, bello y delicado. Estos serían los tres adjetivos que mejor definen su trabajo. La notoriedad que han adquirido estos dos hermanos en el mundo del diseño viene respaldada por un rigor a la hora de trabajar y una exigencia que quizá sólo es posible de llevar a cabo hasta tal extraordinario extremo si hay un vínculo muy fuerte de por medio que permita apretar las tuercas tantísimo. Los diseños de los hermanos Bouroullec son pura innovación. Sin embargo, mantienen unas ciertas conexiones formales con la contemporaneidad que los hacen al mismo tiempo familiares, evitando ese impertinente nanosegundo de rechazo que a veces suscitan las cosas muy nuevas, aunque al nanosegundo siguiente las estés ya adorando. Cuando uno examina cualquiera de sus diseños, aprecia al instante, pero con total naturalidad, que se trata de algo novedoso. Rechazo cero. Y en ese flechazo instantáneo es donde interviene su arrebatadora estética, tan sumamente fina, delicada y sexy. Aseguran que es algo plenamente deliberado, que trabajan muy a fondo. Desde luego lo consiguen. En el mundo del diseño, como en el resto,

todos los profesionales tienen defensores y detractores. Desconocemos detractores de los Bouroullec, lo cual dicho sea de paso es infinitamente más insólito que todo lo citado anteriormente.”⁴³⁵

Innovador, bello, delicado, novedoso, estético, son algunos de los adjetivos que suelen utilizarse para describir su trabajo, y que de nuevo aparecen aquí. Es interesante la puntualización, pues describe la autora la ausencia de rechazo como una característica del trabajo de Ronan y Erwan, que puede ser interpretada como ausencia de aspecto de objeto *de diseño*, en los términos en los que se describió en el capítulo uno. Es decir objeto lujoso, poco familiar, hostil en cierto modo. El aspecto que como estilo general podemos atribuir a la obra de los Bouroullec remite más a la calidez que a la frialdad, a lo cercano que a lo exclusivo, a lo comprensible que a lo indescifrable, y en ese sentido recalca la autora estos atributos como procurados e intencionados como propósito de inicio. Por otro lado, es cierto como señala Mora, que existe en el mundo del diseño contemporáneo un respeto generalizado y una admiración por la calidad objetiva del trabajo de los hermanos Bouroullec, que transmiten la visión de la virtualidad que en ellos existe de ser considerados clásicos contemporáneos. Este concepto, fácilmente comprensible, pero no tan sencillamente explicable, remite a la coincidencia en un autor de una serie de valores, por un lado atemporales y por otro paradigmáticos y ejemplares de un cierto periodo.

Continuando con la cuestión metodológica, Ronan y Erwan son conocedores lógicamente de la historia y las teorías del diseño, pero han construido su propio método personal basado en la observación y en la experiencia, que desconfía de metodologías preconcebidas y herméticas. Su visión es siempre adaptativa a las circunstancias del encargo o proyecto personal. Definen su método como muy sencillo y desconfían de dogmas mucho más que de la intuición y la experiencia, reconociendo que la solución a muchos de los problemas a los que se enfrentan cada día como diseñadores, no se les mostró en la escuela de diseño. Por otro lado, la revolución material es tal en el diseño contemporáneo que parece un imposible una completa actualización en procesos y materiales.

“P.- ¿Sigues reglas en el diseño? Crees en los principios universales del diseño, etc.?”

⁴³⁵ MORA, T. en ABIO, J. *Guest creative: Los hermanos Bouroullec*, Revista Neo2, octubre, 2012, pág. 3.

R.-Sí, creo que al final, hay un cierto tipo de asuntos o materias específicas en nuestro trabajo que hay que conocer, pero si al final observas la imagen global, nosotros seguimos una especie de reglas bastante tradicionales, digamos que el objeto primero ha de ser capaz de tener una cierta habilidad para describirse a sí mismo, un aspecto, ¿la técnica?, en el fondo no se ha de ocupar salvo de lo que es... pero hay ciertos mínimos en nuestro trabajo, una especie de dogma claro, -y además pienso que es algo que hemos aplicado bastante bien a nuestro trabajo- es la universalidad de su lenguaje, funcionalidad, de su forma, tanto si está hecho por el más sofisticado artesano o por el proceso industrial más complejo o si son muy caros o extremadamente baratos. Sí, seguimos unas reglas tan básicas que se podrían explicar en la escuela de arte o diseño en el primer día o en la primera semana como mucho...”⁴³⁶

Como podemos observar en las palabras de Erwan, las cuestiones técnicas, siendo muy importantes en el diseño, no son la prioridad de su manera de hacer, sino más bien la relación con los procesos y un cierto conocimiento de los mismos. El estudio colabora con técnicos externos a la hora de testar los materiales a utilizar, que en algunos casos pueden ser miembros del equipo de desarrollo de producto de la productora en cuestión con la que se encuentren desarrollando el proyecto. La prioridad será la cercanía y la comprensión de los problemas a afrontar y un acercamiento metodológico donde prima lo intuitivo guiado por la experiencia. En palabras de nuevo de Erwan, observamos su visión del diseño, es más práctica y de acción que la de Ronan y disfruta con el reto de crear y afrontar cosas nuevas cada vez con su equipo de trabajo. Se apoyan en la ciencia y en la técnica cuando es necesario, pero no cree que sea el medio para simplificar o clarificar nuestro mundo:

“-How does that practically translate into the way you create work?
-I think we feel quite at ease and try not to conform to the idea of “professionalism.” If we’re making a video, we do our best, but we’re not going to hire someone to finish the coloring. We like the challenge of working in a new field, testing, exploring and trying things out.
-What are the advantages of this approach?
-Our relaxed, product driven, and autodidactic approach is one way we connect to something more human. That’s a method we’ve always had. We’re in a time of science and engineering. But they’re not necessarily making the world more clear or more simple.”⁴³⁷

⁴³⁶ Anexo 1, Entrevista realizada por el autor a Ronan y Erwan Bouroullec en su estudio de París, Junio de 2016, pág. 2.

⁴³⁷ VADINO, D. *A Discreet Charm, Interview with Erwan & Ronan Bouroullec* 22.08.2016. <https://www.vitra.com/en-us/magazine/details/a-discreet-charm>. Publicada por primera vez en *Freunde von freunden*, el 5 de junio de 2016.

Sobre la visión metodológica, la cuestión del tiempo en los proyectos y el desarrollo de los mismos entre ambos y su equipo, Erwan ha declarado:

“Hacer comprender a las empresas con las que trabajamos que nos han de respetar el tiempo que consideramos necesario para hacer un buen diseño es también algo muy importante para nosotros. No nos gusta ir con prisas. Una de nuestras principales características es que diseñamos eliminando lo que realmente no es necesario. En lugar de añadir, quitamos y condensamos. Por eso necesitamos tiempo, para meditar y hacer muchos dibujos y maquetas. Antes trabajábamos mucho más así, últimamente nos hemos organizado un poco más. Algunos proyectos son muy cortos e intensos, duran unos seis meses. Esto sería el mínimo de los mínimos que necesitamos para un proyecto, es algo más bien excepcional. Lo normal es que un desarrollo nos lleve dos o tres años, y de ahí hasta incluso seis. Las ideas generales de los proyectos las trabajamos entre Ronan y yo. Después las desarrollamos colectivamente en el estudio entre todos”⁴³⁸

La cuestión del tiempo es esencial como vemos para afrontar con la calma y la honestidad suficientes los a menudo complejos procesos de diseño. Por otro lado, es necesario recalcar el concepto que consiste en quitar y condensar, es decir ser altamente autocrítico, e intentar eliminar elementos que se juzguen innecesarios o prescindibles. Para producir esta suerte de decantación de la esencia del objeto, volvemos a la necesidad del tiempo para reflexionar, prototipar, descartar, etc. En este sentido, aquel en el que plantean el proceso de diseño más como sustracción que como adición, coinciden con la idea descrita por Morteo:

“Restar sin quitar. Esta paradoja matemática podría considerarse uno de los motores de la búsqueda promovida por el diseño: una tensión encaminada a concentrar las prestaciones sin sobrecargar la forma. No se trata de una renuncia, sino de una selección casi natural de los componentes.”⁴³⁹

Andrea Branzi en un texto que titula *The France that looks over the sea*, realiza una semblanza de Ronan y Erwan y destaca el carácter familiar del estudio que ve como la “garantía antropológica de la calidad del diseño”

“The Bouroullec brothers have interpreted this approach to design with extreme spontaneity, in a manner little concerned with stylistic issues, new technology and marketing strategies because only partially willing to face up to the industrial logic of major “mass production”. They have, instead, opted for their family dimension, as if it were a guaran-

⁴³⁸ ABIO, J. *Guest creative: Los hermanos Bouroullec*, Revista Neo2, octubre, 2012, pág. 8.

⁴³⁹ MORTEO, E *Diseño: desde 1850 hasta la actualidad*, Ed. Electa, Barcelona 2008, pág. 394.

tee of the anthropological quality of a design, a sure platform on the chaotic scene of global markets and international competition.”⁴⁴⁰

El estudio Bouroullec es familiar, así lo definen ellos mismos y así desean que siga siendo. Pese a la continua demanda de proyectos por parte de las principales editoras de diseño del panorama contemporáneo, su metodología impone un cierto ritmo de trabajo pausado, una extrema atención a los detalles y un enorme cuidado de todo el material que sale de su estudio y todo esto lleva tiempo. Son conscientes de que existen proyectos cuya dimensión exige tal vez un estudio mayor, pero el suyo parece se va a mantener así por mucho tiempo. Su equipo lo integran Ronan y Erwan y cinco colaboradores, cuyas labores están bastante definidas, aunque en cierto modo, es un equipo flexible que puede realizar también diferentes cometidos dependiendo de los flujos de trabajo y demanda. Ronan y Erwan delegan en cada uno su misión pero al mismo tiempo supervisan cada detalle y su actividad en el estudio es un continuo pasar por las mesas de sus colaboradores, charlar, discutir y acordar ciertos detalles del diseño en el que estén inmersos. La conversación a media voz entre diferentes partes del equipo es la impresión que da el estudio cuando pasas allí unas horas. Así lo describe Erwan:

“Al principio éramos solamente nosotros dos, pero ahora somos siete. Felipe Ribon y Fanny Morére llevan con nosotros tiempo ya, pero luego solemos tener además tres diseñadores asistentes que cambian con una cierta frecuencia. La mayor particularidad de nuestro estudio es que es pequeño. La gente que ha estado por aquí, o bien ha terminado recientemente los estudios, o bien aún están estudiando. No hemos estado nunca muy profesionalizados. Preferimos tener gente que sea un poco autodidacta y que tenga ganas de encontrar nuevos métodos de trabajo.”⁴⁴¹

El estudio en el barrio de Belleville en París, ocupa dos plantas y una semiplanta, y es un continuo bullir de actividad constante, pero nunca frenética, no hay ruidos, tampoco música. Sobre este particular Ronan aclara:

“Nunca escucho música mientras trabajo. Cuando escucho música, escucho música, solo eso, no hago ninguna otra cosa. La música como ruido de fondo o como elemento de-

⁴⁴⁰ Branzi, A. *The France that looks over the sea*, en BONNEVIE, C.(ed.) *Bivouac*, Ed.Centre Pompidou Metz, Metz, 2011, pág. 45.

⁴⁴¹ ABIO, J. *Guest creative: Los hermanos Bouroullec*, Revista Neo2, octubre, 2012, pág. 6.

corativo es algo que no me gusta nada. Por ejemplo, odio los restaurantes que tienen la música muy alta, no consigo entender por qué lo hacen”⁴⁴².

El estudio es un espacio lleno de actividad pero emana cierta calma, parece reflejar muy fielmente el carácter de los hermanos Bouroullec, donde a pesar de trabajar siete personal al mismo tiempo, no parece haber prisa ni urgencia, ni en los periodos previos a la presentación de un nuevo producto por parte de las grandes editoras para las que trabajan. El espacio refleja la forma incluso de conversar de los hermanos Bouroullec; eficiente pero calmado y sin estridencias. Así describe Erwan el espacio:

“Our studio in Belleville has a cellar and two floors, which receive lots of light through a large northern window. On the ground floor are desks and computers, papers and glue, which we share between our collaborators, Ronan and myself. The first floor is for a bit of administration and a large empty place to visualize projects and store assorted mock-ups, prototypes and sketches. Usually it's pretty chaotic. Finally the cellar: it's full of dust and chips, because that's where our woodworking machines and do-it-yourself tools are. It's where I work on our prototypes. It doesn't have to be; we're a small team of seven people plus an intern or two. Considering this, 350 square metres are plenty. On the other hand, we work on numerous projects at the same time, so our studio is always full of multiple blueprints and models from different projects. Interestingly, this is quite advantageous.”⁴⁴³

A propósito de la música surge una comparación con el diseño, cuando melodía, letra y extensión parecen ser imposibles de imaginar de otro modo y todo funciona en sincronía. Erwan hace sobre esta cuestión el siguiente paralelismo:

“A veces comparamos el diseño con la música pop, porque está muy bien definida como tipología. Es muy básica. La mayoría de las canciones duran tres minutos, las letras han de ser sencillas y agradables para cualquiera, etc... en términos generales como diseñador has de hacer lo mismo. Ofrecer lo mejor con lo mínimo, y no ser provocador o tratar de hacer algo tan grande que no puedas controlarlo. La creatividad es una cosa que tienes que controlar un montón. Por eso hemos rechazado proyectos que pensábamos que se salían de nuestra escala. No queremos malgastar tiempo y energía en cosas que pensamos que no seríamos capaces de hacer bien o con la potencia suficiente”(…)El diseño tiene un cierto poder. Cuando haces algo muy bonito puede llegar a tener mucho éxito, como los productos de los Eames por ejemplo, que tienen tanto éxito como las canciones de The Beatles. Nosotros pretendemos hacer esto. Quizá no con cada uno de nuestros proyectos, pero sí en general. Cuando un objeto es muy exitoso es porque tiene

⁴⁴² Ibid. Pág. 21.

⁴⁴³ VV.AA. *Workspirit 012*, Ed. Vitra, Ditzingen, 2009, pág.115.

algo detrás. La gente no está obligada a comprarlo, así que si lo hace es porque ese objeto tiene algo.”⁴⁴⁴

En este párrafo convergen algunas de las ideas que estamos viendo definen el carácter y la dimensión del estudio y de sus creadores. Controlar la dimensión del proyecto administrando inteligentemente la creatividad, concentrando la potencia en el tipo de proyecto que puedes o quieres abarcar para no dejar de ser lo que quieres ser, son al fin y al cabo señas identificativas de personalidad. Como se observa, conectan la belleza de los objetos con su capacidad de éxito o popularidad por parte del usuario, y anhelan ser comprendidos. Esta será otra constante de su pensamiento, no ser diseñadores para una élite iniciada, sino llegar a la mayor cantidad de gente posible, como sucedió con los Eames que utilizan como ejemplo, y cuyo trabajo vimos en el capítulo dos. Popularidad que asocian a entendimiento, a que sus diseños se comprendan y en base a esa comprensión, sean deseados y vividos.

En paralelo al método, es aconsejable indagar sobre la cuestión inspiracional, es decir dónde encuentran o buscan Ronan y Erwan sus ideas, o qué o quién les influye a la hora de plantear un nuevo proyecto. Sobre una cuestión planteada en términos similares por Conran y Fraser, esta fue su respuesta:

“Por una parte, está el mundo, todo lo que se puede ver, aprender y adoptar. Por otra, están las personalidades, la gente que conoces compartes un camino desconocido..., la vida, a menudo tan familiar y predecible debería darnos sorpresas, incluso decepciones, para hacernos ver lo que en verdad es real: los hechos. Quizás lo más importante sea escuchar, ser receptivo, entender y luego usar lo que se ha aprendido para transformarlo o adaptarlo, o para olvidado después... Nos gusta prestar atención a las cosas, ya sea al detalle de un tornillo que mantiene un grifo en su sitio o a una novela japonesa. (...) Después vienen nombres que al lector no le dirán gran cosa seguramente porque no son conocidos, pero que comparten con nosotros este camino común, desconocido... Nunca sabemos adónde nos lleva, pero a veces entendemos de donde viene, compartes un camino desconocido... predecible, debería darnos sorpresas,”⁴⁴⁵

La inspiración y las referencias utilizadas por Ronan y Erwan vienen principalmente del humanismo como referente, de la vida y de su observación, y como explican, cualquier

⁴⁴⁴ ABIO, J. *Guest creative: Los hermanos Bouroullec*, Revista Neo2, octubre, 2012, Pág. 10.

⁴⁴⁵ CONRAN, T. FRASER, M. *Los diseñadores hablan sobre diseño* Ed. Blume, Barcelona, 2008, pág64.

cosa o pequeño detalle puede ser esencial para la resolución de un problema de diseño. El diseño para Ronan y Erwan es por y para el hombre y como tal será el principal referente que condicione, escala, uso y material. El diseño, como se vio en el capítulo dos, en ciertos periodos ha cometido la osadía de crear de espaldas al hombre y el diseñador ha creado para sí mismo, perdiendo de vista la trascendencia que para la vida del hombre tiene aquello que le rodea y de lo que se sirve.

La profundidad y el carácter de esa mirada es lo que llevará a ciertos creadores como los bretones, a encontrar allí donde el común de los hombres no encuentra nada destacable. Ha de ser una mirada intencionada y analítica que enriquezca las posibles respuestas y consecuencias que extraemos de los hechos cotidianos. El concepto que veíamos en Morrison y Fukasawa, *Supernormal*, cobra, relacionado con el método Bouroullec todo su sentido. Escuchar como metáfora no solo de lo auditivo, sino en la medida en la que tiene que ver con prestar atención de una manera consciente a lo que nos rodea para poder extraer consecuencias y soluciones. Pensar y reflexionar antes de hacer y para hacer; el diseño como pensamiento y como reflexión.

Erwan define *invención, creatividad y diferenciación* como intenciones en toda su obra, ya que influencias como tales le resulta complicado encontrar, cuando es preguntado por sus referentes estéticos. Estos tres factores tienen sentido en tanto buscan una personalidad clara en los objetos que diseñan. Por otro lado *rigor y lógica*:

“Tenemos cierta dificultad para identificar las influencias externas que afectan a nuestro trabajo. Supongo que las hay, pero no sabría decir cuáles son. Nosotros estamos obsesionados principalmente con dos factores. Uno de ellos es muy difícil de definir. Sería como una mezcla entre invención, creatividad y diferenciación que se materialice en un objeto con una personalidad muy clara. Buscamos una diferencia, esto está claro. La otra es que perseguimos un cierto rigor y lógica. Esto suena como una lección de primero de diseño, pero es así. Aparte, no nos gusta trabajar visiones generales. La mayoría de las veces construimos un concepto a partir de pequeños detalles.”⁴⁴⁶

Las influencias que se detectan en su obra como decimos, vienen por un lado del propio mundo del diseño, pero sobre todo de la observación de la naturaleza y de la misma co-

⁴⁴⁶ ABIO, J. *Guest creative: Los hermanos Bouroullec*, Revista Neo2, octubre, 2012, pág. 14.

mo diseñadora, es decir, de aquello que funciona bien y es difícilmente mejorable por la mano del hombre. En su caso, más que mejorar, se trata de adaptar funcionamientos naturales al proyecto y al producto de diseño, intentando optimizar el proceso. Las influencias de su entorno natural de su infancia en Bretaña, o los elementos sencillos y poco pretenciosos creados por el hombre son en el caso de Ronan y Erwan más importantes que el diseño en sí. No se consideran como se ha visto, consumidores de diseño, ni expertos en la historia del mismo, ni siquiera Ronan que se formó en diseño industrial. Una de las cuestiones tratadas en la entrevista fue precisamente ésta, al tratar de encontrar sus raíces en el propio diseño, pero como vemos no son acérrimos seguidores de las últimas tendencias ni se dejan influir por el contexto del mismo. En palabras de Erwan:

P.-Cuál sería tu objeto favorito de la historia del diseño o de la historia de los objetos? ¿tiene alguno?

R.-No, ni siquiera estoy obsesionado con la idea de mantener recuerdo de objetos en la mente, no...

P.-¿No eres coleccionista de sillas clásicas por ejemplo?

R.-No, y si tengo que escoger entre un museo de tractores antiguos o máquinas de agricultura o uno sobre las antiguas Thonet, probablemente iría a la primera... (risas).⁴⁴⁷

Por otro lado, Erwan tampoco se declara un obseso del diseño ni de la posesión de objetos clásicos de la disciplina, ni de *sacralizarlos*, muy al contrario, ni siquiera quiere estar rodeado de objetos de diseño, en lo que coincide con Ronan:

“I find that I need very few objects to survive. and I am happy to have them. but I can also live without objects. I do not feel any need to make certain objects sacred. And to be able to think clearly about the work I'm doing, it is important that I am not surrounded by other objects.”⁴⁴⁸

De aquí se puede extraer su particular visión de la belleza en diseño. Los referentes serán más naturales que artificiales, más armónicos que calculados. De hecho, su baremo cuando proyectan y prototipan un nuevo diseño será su convivencia con el entorno natural, es decir, como soporta una nueva silla la exposición a un contexto de naturaleza

⁴⁴⁷ Respuesta de Ronan a la pregunta “¿Cómo definiría su idea de la belleza?” Anexo 1, Entrevista realizada por el autor a Ronan y Erwan Bouroullec en su estudio de París, Junio de 2016, págs. 4-5.

⁴⁴⁸ HUSTWIT, G. *Helvetica/Objetified/Urbanized: The complete interviews* Ed. Gary Hustwit, Toronto, 2011, pág. 296.

que para ellos encierra belleza y resume muchos de los conceptos que tal vez en forma de palabras son muy complicados de acotar.

R.B (risas)...Es probablemente la cuestión más complicada, y por supuesto no conozco una única respuesta, pero mi experiencia me dice que es una cuestión en la que valorar diferentes factores. Desde que recuerdo es un tema que me ha interesado; por qué es bella una chica, unos zapatos, un reloj, un paisaje, un abrigo...Me gustaría ser capaz de definirla pero hay tantos tipos...Creo que algo relacionado con cierta tensión, no es una cuestión de mínimos. Hoy diría –mañana no sé (risas)- que es una cuestión de relación y armonía. La relación con el entorno natural –no obra de la mano humana- y un objeto o persona. La relación entre cosas que son construidas y las que no lo son. La confrontación entre ambos da un resultado que podemos dar como respuesta. Podemos hablar de belleza cuando el nivel es interesante para actuar con ese entorno. Muy a menudo cuando trabajo en un nuevo proyecto, es mentalmente un collage de esa nueva idea, objeto, etc. e intento pensar en el en mi terraza en Bretaña –mentalmente claro- para intentar visualizar si será inmediatamente rechazado o absorbido, y si es lo suficientemente fuerte para aguantar esa *competición* –no tanto competición, pero sí relación- con algo que para mí es extremadamente bello e interesante.

P.-Se trata de testarlo en la belleza natural...

R.B..-Sí, sí, pero no en una confrontación básica, es más, algo puede ser extremadamente abstracto y totalmente artificial expresando a una mente artificial y puede ser por sí mismo bello e interesante, y la confrontación funciona. No es una cuestión de ser capaz de integrarse agradablemente en el paisaje, es más una cuestión de equilibrio.”⁴⁴⁹

En el análisis de su respuesta, se observa que el nivel o determinante de belleza de los objetos lo otorga su capacidad de resistencia e integración en la belleza natural, aquella que no es producto de la mano del hombre. La palabra clave en su visión puede ser la armonía, que conducirá a esa integración. La belleza que encierra el propio concepto de *euritmia*, puede definir de una manera muy aproximada esta idea, pues nos habla de la adecuación armónica y natural, “un ritmo regular, que se repite con mesura (...) la armonía de las relaciones entre el espacio y el tiempo, utilizando el mínimo de fuerza y energía física.”⁴⁵⁰

Cuando definíamos su diseño como silencioso, esta idea de integración es fundamental para entender y después intentar definir su obra. La naturaleza como ejemplo, y los objetos a diseñar armónicamente integrados en la misma, respetando una cierta jerarquía

⁴⁴⁹ Anexo 1, Entrevista realizada por el autor a Ronan y Erwan Bouroullec en su estudio de París, Junio de 2016, pág. 17.

⁴⁵⁰ SOURIEAU, E. *Diccionario de Estética*. Ed. Akal, Madrid, 1998.

estética en aras de no subvertir un orden estético que para Ronan es muy claro. En esta jerarquía el diseño no ha de imponerse, más bien integrarse y reflejarse en cierto modo en el concepto de belleza natural. Como se vio en los capítulos dos y tres, tanto en su dimensión histórica, como en su contexto contemporáneo, en muchas ocasiones el diseño, y el hombre que lo produce se ha situado en un plano superior y autoreferencial, exento del contexto natural y guiado por la pretensión de generar su propia belleza. Para Ronan la referencia y esa suerte de test que plantea es muy claro. El hombre -diseñador- como ideador de objetos para el hombre -usuario- sin perder de vista el contexto de una belleza superior, la naturaleza, lo sublime.

Por otro lado la cuestión del equilibrio y la armonía que busca en sus objetos resuena a los orígenes del pensamiento clásico, tal vez sin la significación que el concepto del número tenía para los pitagóricos. El número unido a la geometría de repetición en la naturaleza llevará al estudio de la geometría fractal y la sección aurea que tanta importancia han tenido en la historia del arte y de la ciencia.

La visión de Erwan, aunque comparte algunas características con la de Ronan, tiende a incidir más en la cuestión cultural y significativa del diseño como hecho estético:

E.B.-Para mi la belleza tiene realmente una fuerte relación con la tradición, y en la mayoría de los casos es algo que pertenece más bien al contexto de la cultura y el tiempo. Cuando de niño estudias estos temas, tiene mucho que ver con el signo de la cultura, pero en el caso del diseño, se parece más a la manera en la que en la escuela de arte te enseñan sobre belleza, proporción, pintura, etc. En el caso del diseño de producto tiene más que ver con una serie de códigos no escritos, así, para mi gran parte del problema consiste en intentar encontrar algunos de esos signos, que en muchos casos aparecen en la propia construcción del objeto, para mi, descubrir todo lo que vas a hacer es conseguir gran parte del aspecto y del signo que son de la mayor importancia en lo que podemos llamar belleza.”⁴⁵¹

El objeto como significante de unos valores estéticos, como una visión personal del autor, pero inmerso en una cuestión cultural. Los códigos no escritos de los que habla Erwan se refieren a criterios de belleza que son aceptados como una convención en cada momento. Estos signos, que a veces aparecen en la construcción del propio objeto guía-

⁴⁵¹ Anexo 1, Entrevista realizada por el autor a Ronan y Erwan Bouroullec en su estudio de París, Junio de 2016, pág. 1.

do por la intuición, son diferentes a las referencias de Ronan respecto a lo bello pues como vemos, pertenecen más al contexto de lo natural,.

Tradicionalmente, asignamos al arte la capacidad de crear nuevos criterios estéticos o de transformar los vigentes, a través de la creación intuitiva y experimental que nos propone nuevos retos por parte del artista. Algo que históricamente en diseño se ha asimilado a las modas o tendencias, es decir a como el gusto se ha transformado en la medida en que ha sido capaz de seguir el ritmo de lo que el diseño en sus diferentes vertientes le ha propuesto. En ese sentido, a configurado el signo de los tiempos en cada periodo. Como se vio en el capítulo dos, estos criterios han fluctuado entre lo formal y ornamental y lo racional y funcional, prácticamente desde mediados del XIX. El diseño, como elemento transmisor de ideas estéticas asociadas a las formas, es virtualmente capaz de crear nuevos conceptos estéticos o nuevas bellezas. Veamos la visión de Erwan sobre esta cuestión:

“P.-¿Crees que el buen diseño es capaz de crear *nueva belleza* -nuevos sentidos, o formas de belleza-, crees que es tan sencillo? ¿De la misma forma que el arte genera nuevos criterios estéticos?

R.-Creo que existe una paradoja real en el diseño, ya que algo que es innegable, es que necesitas mostrar un cierto signo de progreso incluso si no lo hay. En la moda, el arte o la arquitectura por ejemplo se puede observar claramente el concepto de progreso o evolución de un estilo o temporada a otra y todo ocurre dentro de un cierto tipo de modernidad que evoluciona con el tiempo. Esto puede en diseño resultar un poco una limitación u obstáculo, pues en cierto modo tenemos una obligación de diferenciarnos de la generación anterior. Visto así, el problema es realizar ese signo de cambio, incluso si el cambio no es efectivo -real- podemos pensar que será motor de cambio en la propia sociedad, que ha de adaptarse a la diversidad, que hoy en día es el factor más increíble en mi opinión. Ciertamente es que el diseño no afecta nunca directamente a estos cambios, aunque ciertas piezas han sido icónicas en su tiempo, incluso si las observamos hoy en día totalmente desconectadas de su contexto de creación, puede que recordemos a cierto personaje sentado en cierta silla y entonces el icono se convierte también –al menos en parte- en signo del cambio. Así, para mí, es bastante paradójico que estemos obligados constantemente a crear objetos novedosos, lo que no asegura que estemos creando nuevas bellezas.”⁴⁵²

Existe en Erwan como vemos un enorme interés por el diseño como signo y específicamente como *signo de cambio*, es decir como portador de una cierta modernidad que se

⁴⁵² Anexo 1, Entrevista realizada por el autor a Ronan y Erwan Bouroullec en su estudio de París, Junio de 2016, pág. 1-2.

diferencie del estilo o movimiento anterior: como signo de cambio. Es un tema muy interesante que puede resultar contradictorio en muchos casos. Si asignamos al diseño como valor añadido el concepto de novedad o innovación, como propone Dieter Rams en uno de sus *mandamientos del buen diseño*, indudablemente, constituirá un cierto avance sobre diseños existentes. Por otro lado parece lógico que le exijamos al diseño una cierta atemporalidad, un elemento que lo convierta en clásico, y que una vez superado su contexto temporal, aglutine una serie de características que lo conviertan en icónico y lo eleven sobre el resto de sus contemporáneos; estos objetos serán los que pueblen los museos y las enciclopedias de diseño. Así lo datable como innovador dentro de una cierta moda o tendencia, será interpretado como innovación y por otro lado lo icónico tendrá en la mayoría de los casos, asociado el concepto de atemporal. Con esto nos referimos a una cierta contradicción en el concepto de signo como novedoso e intemporal a la vez. Muchos de los autores tratados en los capítulos dos y tres, produjeron objetos que lejos de conseguir la atemporalidad, son excesivamente datables dentro de un periodo muy concreto, y a veces no soportan la visión crítica fuera de ese contexto estético en el que fueron concebidos. Continuando con la noción de lo significativo y cultural del diseño, en esta palabras de Erwan, vemos su preocupación por hacer ver el valor del diseño, que desde su punto de vista impulsa el conocimiento de las materias y los procesos:

“Una de las cosas que no me gusta mucho del diseño como profesión es que a veces predicamos demasiado o tratamos de establecer ciertos dogmas. Sobre el mundo del diseño, creo que hay un par de nociones muy importantes que el público general no llega a captar. Una es que se trata de algo cultural. Para mí el diseño siempre ha estado ahí, no es algo que empezó con la revolución industrial. El diseño es un signo de vida, ha existido desde siempre. Por otro lado, la gente en la actualidad no termina de entender la relación que existe entre un objeto y cómo se produce, entre su forma y su tecnología o por qué presenta ciertos factores ecológicos. Esto antes no pasaba tanto porque la producción era mucho más cercana y accesible, por lo que el público entendía mucho mejor cómo estaban hechas las cosas. Cuanto más entiendes cómo está hecho un objeto, más lo aprecias. Y así puedes decidir si lo quieres comprar o no, si lo quieres guardar o tirar enseguida.”⁴⁵³

En relación a la cuestión de la innovación del diseño y su relación con las modas, Paola Antonelli dirá sobre el trabajo de Dieter Rams, como ejemplo de clásico del diseño contemporáneo: “It was very futuristic at that time, and it’s very contemporary today.”⁴⁵⁴

⁴⁵³ ABIO, J. *Guest creative: Los hermanos Bouroullec*, Revista Neo2, octubre, 2012, Pág. 13.

Esta cuestión es para Ronan y Erwan crucial, pues condiciona su idea pedagógica del diseño que veremos a continuación. De ahí nace su empeño de comunicar procesos y metodologías, más allá de proyectos acabados, tratando así en cierto modo de *traducir* el diseño; explicar el por qué de los objetos que diseñan, intentando así acercar el diseño a un mayor espectro de público. En este sentido detectan una fractura de comprensión entre lo que se realiza en el diseño y el conocimiento o la idea que comúnmente ven que se tiene del mismo, sobre sus razones, materiales, procesos y razón de ser. Las formas y sobre todo los materiales contemporáneos permiten un cierto engaño en el sentido de aparentar lo que no son:

“Esto se relaciona con algo para mi cada vez más importante, y es que en cierto modo lo que nos rodea se ha convertido cada vez más en un *fake*, quiero decir que la gente puede leer de qué están hechas las cosas, -si esta camisa es de algodón por ejemplo- pero ignora si se hicieron en una fábrica grande o pequeña o como es de complejo un proceso u otro. Hoy todo parece falso, un pack de perfume parece de oro pero no lo es, en un coche todo es pintado para parecer ser del mismo material sin serlo, no sé si es metal o no, pero es parte del fake... Todo esto sucede en parte porque la práctica industrial ha perdido mucho sentido común por una buena razón; se ha convertido en más eficiente, y nadie entiende la manera en la que se ha producido tu artículo, pero si este es realmente barato, ¿qué importa? Las consecuencias son enormes, la gente no lee el mundo que le rodea, no saben leerlo, pues hace cincuenta años sabíamos de donde venían los vegetales, o de donde viene un animal, como está construida una casa, cual es el motor de un coche, en general pienso que había un mejor y mayor conocimiento, pues todo era más cercano.”⁴⁵⁵

Podemos entender su idea del *fake* contemporáneo en diseño, es decir interpretar materiales como lo que no son solo por su aspecto externo. Esta condición que como veíamos en el capítulo uno, afecta a cuestiones como el componente emocional del diseño, se ve en cierto modo simulado –Baudrillard- y estimulado por el mero aspecto, lo que según Erwan nos lleva a indiferenciar calidades y categorías en el diseño, y nos hace reducir la cuestión a aspecto y precio. Como apunta Campí sobre esta cuestión: “En cien años hemos aprendido a vivir entre multitud de materiales sintéticos cuya falsa apariencia es sintética.”⁴⁵⁶ El diseño como pura apariencia, ostentación, etc. que nos remite al

⁴⁵⁴ HUSTWIT, G. *Helvetica/Objetified/Urbanized: The complete interviews*. Ed. Gary Hustwit, Toronto, 2011, pág. 384.

⁴⁵⁵ Anexo 1, Entrevista realizada por el autor a Ronan y Erwan Bouroullec en su estudio de París, Junio de 2016, págs.. 8-9.

concepto de diseño vacío y simulado. Esta idea de Erwan enlaza con la cuestión del diseño accesible o no, es decir el valor del diseño y su limitada capacidad de irrigación de ideas estéticas, cuando se trata de objetos de alto precio, que acotan enormemente su capacidad *democratizadora*:

“Todas las cosas pueden ser accesibles, dependiendo de su gama. Nosotros tratamos de hacer cosas accesibles pero si están producidas en Europa, el contexto local es el que es y el precio va acorde con lo que cuesta la producción aquí”

Este debate que no es en absoluto nuevo en el diseño, relaciona el lugar y las condiciones de producción de los objetos, con su impacto en el precio final, y en gran medida puede condicionar el impacto del mismo en la sociedad. Sobre el concepto de diseño democrático que como idea se ha convertido incluso en *claim* publicitario del gigante del mobiliario Ikea, resulta muy interesante la visión de Paola Antonelli:

“Democratization of design is an empty slogan, it really should not even exist. There is design that costs more, and there's design that costs less, some of it is good: some of it is bad. I always tell people that I grew up with good design in my home—with all the Joe Colombo and Achille Castiglioni pieces—not because we were rich or because my parents were educated in design, not at all. We were totally middle class, and my parents are doctors. It's just because those were the products you would find at the corner store. Whether you could afford it or not was the same issue as affording a pair of shoes that cost more or less. I've found this discrepancy here in the States. The United States has one of the best traditions of utilitarian design that one can find. An amazing history of design, but for some reason, americans neglect it or push it aside, and look to Europe and the rest of the world as if they needed input from the outside in order to be elegant and really tasteful. It's ridiculous. The idea of elitism and the idea of design here in the States have merged, and it's out of this culture that the idea of democratization of design emerges. In other words, okay: IKEA sells objects that are affordable. That's such a novelty for Americans but it shouldn't be, it should be the normal thing. I hope, once again, that by making people more aware of design, by making people understand that beauty is a right—you should not pay more for something beautiful by making people understand that. They'll just demand that this so called democratization of design becomes the norm.”⁴⁵⁷

Como vemos la cuestión de lo *democrático* no es para Antonelli una referencia válida para clasificar el diseño, pues como aclara existen diferentes tipos de diseño y se opone a

⁴⁵⁶ CAMPÍ, I. *Diseño y nostalgia*, Ed. Santa & Cole, Barcelona, 2007, pág. 144.

⁴⁵⁷ HUSTWIT, G. *Helvetica/Objetified/Urbanized: The complete interviews*. Ed. Gary Hustwit, Toronto, 2011, pág. 387.

que esta sea la normalización del concepto. Diferentes tipos de diseño para diferentes usuarios y con distintos precios, parece ser la opción más aceptable según sus palabras. En cualquier caso parece razonable convenir que, a mayor difusión de un objeto, mayor el impacto de su mensaje o historia. La cuestión de diseño para minorías vinculado a altos precios y sobre todo a una voluntad elitista del diseñador y del productor minimiza enormemente el potencial de impacto en la sociedad que atesoran los objetos. Sobre esta cuestión regresa Antonelli, enlazando con la idea de Erwan, constatando la realidad que supone la falta de crítica de peso en el mundo del diseño, que se dedique a reseñar y difundir el diseño contemporáneo:

“Knowledge of design is very, very important, it's so empowering to people. To me it's almost outrageous that there are no design critics in major publications. There's only one that you've interviewed. Alice Rawsthorn at the International Herald Tribune, but she's the only one that really sits as design critic. Otherwise nothing. You have critics for perfume; you have critics for dance. It's time to understand that design is not only style; it's not only decoration; it's part of our lives, it touches every single aspect of our lives, including the moral sphere, and tremendously so. It's just necessary to spread that knowledge. I think it's time that publications just get with it.”⁴⁵⁸

Como vimos, también para Ronan constituye una suerte de fracaso de su trabajo y del diseño contemporáneo en general tener una imagen –y ser en gran medida- de producto exclusivo y que debido a su precio, entre otros factores, no alcanza a una segmento de la sociedad mayor, aunque tampoco encuentra el término *democrático* como el más apropiado para asociarlo al diseño:

“Sí, así funciona. Por ejemplo ahora para Hay tenemos la posibilidad de trabajar en productos de un rango más económico de precios o más democráticos en cierta manera, aunque no me gusta demasiado esa palabra en diseño. Lo cierto es que coincide en este caso su idea y la nuestra en la posibilidad de diseñar productos para un mayor número de gente, que creo ha sido nuestro problema en los últimos 20 años, es decir no hemos tenido el suficiente éxito haciendo cosas más asequibles y populares.

P.-¿Crees que es un fracaso vuestro?

R.-Sí, lo es del diseño en general, no solo de ciertos grupos de diseño, y es un problema por lo limitado de nuestro perímetro de trabajo, que salvo en casos como *Apple* y ciertas compañías de este tipo que se organizan de otra manera, pero en nuestro caso si habla-

⁴⁵⁸ Ibid. 382.

mos de objeto y mobiliario, de cerámica, cristal, etc. es un entorno bastante cerrado en sí mismo, estamos atrapados.”⁴⁵⁹

En esta reflexión se observa el carácter autocrítico de Ronan, ya que a pesar de sus palabras, debemos recordar que tratamos el trabajo de uno de los estudios de mayor éxito del panorama contemporáneo. Aún así, reconoce que su trabajo –y el diseño contemporáneo en general- se mantiene todavía en un cierto círculo para iniciados en la materia, y en ese *perímetro* adolece del carácter divulgativo y social que tal vez mereciese. Como vemos, utiliza el término *atrapados* para señalar el limitado impacto que el diseño de producto vinculado a las grandes editoras internacionales puede producir debido a varios motivos, que muy probablemente tengan que ver con la idea que veíamos en Erwan; producción de calidad en Europa que condiciona altos precios, más una cierta ausencia de cultura de diseño que posibilitara que éste fuese visto como una herramienta de cultura y comunicación contemporánea. En la entrevista realizada por Gary Huswit para el documental *Objetified*, Erwan trata de nuevo el tema del alcance del diseño que realizan y en que medida produce o no el impacto deseado en la sociedad:

“We also have a strong desire to create objects that have a mass appeal, but that is not the only thing we would like to achieve. It’s a little like if you want to make movies and you want them to be shown thousands of cinemas, you have to find partners who will help you to produce them. I believe that philosophically this has a fundamental role in our approach to the development of a design. There is also the heavy burden of the time the project takes and the technical work involved: it requires that we be commercial at certain times, and in my opinion that is the struggle within our work. The industry is related to the needs of the market, and the market -for lots of good reasons, not for bad reasons- has a reactionary force. There is a tendency to stop the development of new things. So we have a responsibility to look for, motivated to create things that are also for a specific audience and outside the realm of mass-produced products. That’s always a tool for finding new clients, a tool for research. Our role as industrial designers is to think of what will be needed in the future for mass production.”⁴⁶⁰

Diseño de calidad, creado por grandes autores, pero accesible a un mayor segmento de la población; esta parece ser la ecuación de difícil solución en el diseño contemporáneo

⁴⁵⁹ Respuesta de Erwan a la pregunta: “Supongo que comenzáis a veces el desarrollo de un proyecto pensando en que puede ser más para cierta compañía...” Anexo 1, Entrevista realizada por el autor a Ronan y Erwan Bouroullec en su estudio de París, Junio de 2016, pág. 22.

⁴⁶⁰ HUSTWIT, G. *Helvetica/Objetified/Urbanized: The complete interviews*, Ed. Gary Hustwit, Toronto, 2011, pág. 292.

si pretende, como vemos en Ronan salir de esas fronteras que delimitan el círculo de lujo e inaccesibilidad que habitualmente se asocian al diseño. En varias de las entrevistas analizadas, esta cuestión aparece como una cierta preocupación para los autores, como podemos ver en este extracto de la realizada por Diane Vadino:

“Each one interests me for different reasons. Plastic can be interesting if used in a good way. At the same time -perhaps there is a specific glaze, which people need to be paid for. There are craftsmen with extraordinary savoir-faire. This is one of the treasures of the world, this savoir-faire, and some people are trained in it, and it’s produced in small quantities at a certain price. The price is fact -I can do nothing about it. I don’t want a world in which everything is built by robots or machines. However, in my kitchen, I need a spoon, and I don’t want to pay 100€ per spoon because it was made by a specific craftsman. It should be produced in a very efficient, machined way -and it is a way to change the world, to create beauty in mass production. I do not see these as in opposition. This is what I learned from Italian designers: the wish for a better world in mass production, and the wish for a world of diversity from craft, and how to find the treasure in all of this. The robots could be a treasure.”⁴⁶¹

Sin menospreciar el trabajo delicado de la tradición artesana, que en numerosas ocasiones han utilizado como medio de producción de sus proyectos, y que lógicamente ha de estar relacionado con precios menos asequibles, “crear belleza en la producción industrial” según sus propias palabras parece ser el gran reto que hoy en día ha de afrontar el diseño contemporáneo.

4.3 Método Bouroullec

La cuestión del método de trabajo es parte del paradigma que supone la obra de los hermanos Bouroullec. Tradicionalmente el diseño, como se ha visto en los capítulos uno y dos, ha alternado el concepto del método de diseño en base a la idea de diseño imperante en cada momento que ha estado por otro lado condicionada por la idea de belleza a alcanzar. Métodos racionalista e intuitivos han alternado su importancia a lo largo del siglo XX, y la teoría del diseño ha recogido estos vaivenes metodológicos con cierta dificultad. Cuando el diseño ha sido fundamentalmente forma, ha imperado una visión me-

⁴⁶¹ Respuesta de Ronan a la cuestión: “How do you manage the desire to produce a beautiful, and perhaps expensive, object, with the desire to influence our daily experiences on a large scale?” VADINO, D. *Discreet Charm, Interview with Erwan & Ronan Bouroullec* 22.08.2016. <https://www.vitra.com/en-us/magazine/details/a-discreet-charm>. Publicada por primera vez en *Freunde von freunden*, el 5 de junio de 2016.

metodológica muy cercana al proceder del artista, en el cual el objeto va creciendo entre las manos de su creador, de una manera emocional e intuitiva. Sin embargo en periodos funcionalistas o racionalistas hemos visto como la fase de ideación es fundamental pues define con la mayor precisión posible todo el proceso y condiciona la elección de los materiales que mejor desarrollen esa función y creen cierta forma. Se ha visto por ejemplo en el capítulo uno la visión del método de diseño de Bruno Munari que aplica un proceso casi matemático a la resolución del problema inicial. De este surgirán *subproblemas* a los que dar *subsoluciones*, y al final de manera inequívoca, -según el autor- alcanzamos la solución más acertada. Como veremos, la posición de Ronan y Erwan respecto a un método tan aparentemente infalible, será escéptica respecto a este planteamiento, pues su visión es menos férrea y más adaptativa a las diferentes circunstancias de cada caso, haciendo una aproximación mucho más humanística como hemos señalado.

Cada objeto, cada material, cada circunstancia demanda una forma de hacer distinta y la posición de Erwan y Ronan respecto a la cuestión metodológica está muy condicionada por ese conjunto de circunstancias que afectan a cada proceso de diseño. No son partidarios de las fórmulas, como no lo son de las etiquetas que consideran en exceso limitantes. Su visión del diseño es global, sin particiones y a tal visión le corresponde una manera de hacer abierta y flexible que no constriña el proceso con la frialdad de una operación matemática:

“Puede ser que esto suceda alguna vez, pero desde luego no se puede establecer como una regla de diseño que Munari nos ha impuesto. Es algo que se puede aplicar a la organización de problemas sencillos y seguro que sirve. Hace poco estuve con Ronan visitando un taller de bordados donde realizan esta técnica maravillosas, y te explican como los bordados eran una forma de distinguirse de los demás, se llevaban encima de la ropa como una especie de definición de quién eres o algo similar. El diseño trata siempre de huir de esta definición, aunque creo que la gente quiere precisamente eso, usar ciertos símbolos para posicionarse en la sociedad, eso es lo paradójico de la situación.”⁴⁶²

⁴⁶² Respuesta de Erwan Bouroullec a la cuestión:” El método puede servir para las matemáticas etc. pero no asegura que siguiendo la estructura de problema/solución vayas a llegar a buen término, esto es algo que intento transmitir a mis alumnos.” Anexo 1, Entrevista realizada por el autor a Ronan y Erwan Bouroullec en su estudio de París, Junio de 2016, pág. 4.

Las palabras de Erwan sobre la teoría del método Munari, aclaran cual es su visión sobre este problema básico de la metodología en diseño. Para él este sistema tan racional, se puede aplicar a la resolución de elementos muy sencillos y cuya complejidad no demande otro tipo de soluciones. La adaptabilidad de la manera de afrontar cada problema será la clave del método –o métodos- que ellos utilizan. La experiencia y el conocimiento cierto, pero no exentos de cierta sorpresa o experimentación que en el propio proceso nos puede aportar nuevas visiones. Éstas, desde el puro racionalismo, parece complicado que surjan. Para ellos no hay recetas infalibles que lleven al éxito en la resolución de un problema en diseño, pues son demasiadas las circunstancias que lo condicionan y las variables a manejar, especialmente cuando el proyecto se dilata en el tiempo.

“Bueno, creo que no puedes pretender que el diseño sea solo un puro método, ni que sea un cierto número de reglas bien aprendidas que puedes seguir y solucionar un problema en términos matemáticos. Por eso me gusta tanto el libro de Christopher Alexander, *A Pattern Language*, -que tanta gente menciona, no soy el único- que trata sobre la vida sencilla e intentar ir respondiendo a cada pregunta después de la anterior, y tratar, diría, de proponer una simple receta. Lo que encuentro más interesante del mundo del diseño es que en la mayoría de los casos te encuentras solucionando problemas con algo que a nadie nos enseñan, pero que la práctica instintiva te lleva a solucionar. Las cosas bien por la vía del complicados cálculos de un ingeniero que establece que tipos de vigas etc. bien por la experiencia del granjero que con un martillo y cuatro clavos construye una valla como siempre ha hecho y como siempre lo ha visto hacer. Al final ambos crean un cierto lenguaje, un cierto método. En el diseño estamos en cierto modo obsesionados con que las cosas aparezcan porque sí, con una cierta naturalidad, y si miras ciertos periodos de la historia del diseño *Art Déco* o Bauhaus, por ejemplo descubres que en algunos casos hemos ido por debajo de la función, sobre todo cuando los objetos se convierten en un racionalismo frío, que en cierto modo se puede acabar convirtiendo en un arma.”⁴⁶³

La obra de Alexander⁴⁶⁴ de 1977 es una referencia en el mundo del diseño y la arquitectura contemporáneos a la hora de simplificar y racionalizar en el proyecto, en la que Er-

⁴⁶³ Anexo 1, Entrevista realizada por el autor a Ronan y Erwan Bouroullec en su estudio de París, Junio de 2016, págs. 3-4.

⁴⁶⁴ En la obra *A Pattern Language (Towns, Buildings, Contructions)* -forma parte de una trilogía junto a *The Timeless Way of Building* de 1979 y *The Oregon Experiment*, de 1975- los autores defienden la intuición de la arquitectura y el urbanismo tradicional como medio para crear belleza y armonía, y conceden gran importancia a contexto en el que el proyecto se realiza. El patrón creado para solucionar un problema puede ser reutilizado para uno distinto generando a su vez nuevos patrones. La teoría expuesta en esta obra sirvió como base para los primeros desarrollos del mundo de la computación. Las tres claves del sistema de patrones serán la esencia de todas las cosas vivas y útiles que nos hacen sentir vivos, nos da satisfacción y mejora la condición humana, la Puerta: el mecanismo que nos permite alcanzar la calidad. Se manifiesta como un lenguaje común de patrones. La puerta es el conducto hacia la calidad, y El Camino:

wan encuentra un cierto tipo de modelo de actuación, en el que la intuición, y el conocimiento y respeto de la tradición, nos permite producir modelos contemporáneos humanizados y racionales. Esta cuestión de elementos básicos de repetición generadores de estructuras modulares será uno de los elementos paradigmáticos en la obra de los Bouroullec como veremos a continuación. Erwan reconoce la riqueza del aprendizaje proporcionado por la experiencia, que es imposible adquirir de otra manera y que lógicamente el aprendizaje teórico no contempla. Aprender haciendo, y desde los propios errores para encontrar nuevas soluciones o adaptar aquellas que una vez nos fueron útiles. Un método de crecimiento orgánico en el conocimiento en el que el aprendizaje se sustenta por un lado en la teoría y por otro en la experiencia y en lo experimental. Esta suerte de método propedéutico adaptado parece ser el denominador común metodológico en la obra de Ronan y Erwan. La práctica instintiva, en palabras de Erwan, se convierte en un aprendizaje sobre la práctica y una acumulación de experiencia y conocimiento de la materia y los procesos en el propio ejercicio. En este sentido como se vio en el capítulo dos, aprecian enormemente el trabajo con las grandes editoras a los largo de estos años, de cuyos expertos e ingenieros han aprendido extraordinariamente. El ejemplo que nos proporciona sobre la diferencia entre el proceder del ingeniero y sus cálculos precisos y el del granjero que actúa por el conocimiento adquiridos por la experiencia de cómo tradicionalmente ha visto que las cosas se hacen es suficientemente gráfico para entender su método en diseño. El proceder basado en la experiencia no necesita en principio un proceso de reflexión, pues se trata de un método testado suficientemente en lo *hecho* y en lo *visto hacer*, y no es replanteado cada vez pues no obedece a leyes ni a cálculos. Por otro lado son absolutamente conscientes de la necesidad y la precisión que –cuando sus proyectos lo demandan- aporta el cálculo aportado por la ingeniería relacionado con materia y proceso. De hecho en la mayoría de sus proyectos existe una estrecha colaboración con técnicos de diferentes disciplinas de cuyo consejo se asesoran para conocer por ejemplo los límites y posibilidades de un determinado material. Esto es, en ambos tipos de proceder Erwan observa un cierto método, y como tal, ambos procesos son integrados en su metodología de diseño.

siguiendo el camino, se puede atravesar la puerta para llegar a la calidad. ALEXANDER, CH. ISHIKAWA, S, SILVERSTEIN, M. *A pattern language* Ed. Oxford University Press, 1977.

Sobre la importancia de la obra de Alexander sobre Ronan y Erwan, Koivu destaca la diferente forma en la que esta obra impactó en ellos y el uso que ambos hacen de la misma:

“Many of the innovative aspects of the unconventional design understanding of Ronan and Erwan Bouroullec owe a debt to Christopher Alexander's book *A Pattern Language*. The book has had a significant impact on both of them, though in very different ways: directly, in the case of (Erwan, and indirectly for Ronan). While Erwan devoured the 1.000-page manual and still enjoys an occasional re-read. Ronan says he never really looked at the book. Even so, its principles flexibility, and of giving the user the possibility to make his or her own decisions on how to use an object. have formed the basis of ongoing discussions between the brothers. When Alexander wrote *A Pattern Language* in 1977, his objective was to create a manual for a new kind of practical architectural system. Breaking free of overly rigid modernist ideas about how our spaces should and should not be, he proposed a new method of planning. Rather than simply applying a preconceived universal set of solutions, the author calls on users to solve the ‘problem’ at hand themselves. The book provides a set of guidelines, without taking away the designer's freedom to make individual decisions based on context. Acknowledging that such decisions must be made on many different levels, Alexander broke down design questions into simple steps.(...) Ronan and Erwan Bouroullec adopted these principles, and have applied them to the design of office and shelving systems, tableware, vases and even bathroom fixtures.”⁴⁶⁵

Por otro lado su forma de ver el proceso proyectual y la metodología de diseño de Ronan y Erwan suele situarse lejos del racionalismo a ultranza, ya que para ellos la forma no sigue estrictamente a la función, sino más bien, ambas se funden de tal manera que no existe una relación de prevalencia de la una sobre la otra. La forma es en algunas ocasiones explícita y en otras sugerente de la función que encierra, pero como vimos anteriormente, casi siempre hay un proceso de exploración de los límites del objeto y de sus funciones análogas que en muchos casos son descubiertas por el propio usuario. Lo vemos en las palabras de Erwan:

“El puro racionalismo a veces pierde la sensación de humanismo y puede ser muy peligroso. Por ejemplo en el periodo nazi el gusto general confluía en la limpieza de líneas y el diseño supereficiente “estéticamente” que como vimos puede ser un arma. Así la única manera de luchar contra esto es crear una nueva estética o esteticismo que encuentre un nuevo lenguaje para ayudar a definir el campo en el que estás. Por lo tanto no creo que en el fondo el código de Bruno Munari sea suficiente al final.”⁴⁶⁶

⁴⁶⁵ KOIVU, A. *Works* Ed. Phaidon Press, Londres, 2012, pág. 42.

Como vemos, observa un riesgo evidente en la utilización de principios férreos en la metodología de diseño que llega a convertirse en ideología, o en vehículo de ésta. Como vimos en el capítulo dos, el diseño se convirtió en algunos periodos en herramienta de propaganda y en otros en un programa ideológico tan estricto –Bauhaus puede ser un buen ejemplo- que conduce a un férreo cumplimiento de unas normas demasiado restrictivas. La consecuencia estética de este programa fue la excesiva normalización o adaptación a un estilo concreto que puede socavar el talento individual. Crear una nueva estética con un nuevo lenguaje propio que como indica Erwan, defina tu propio contexto. Siempre desde la flexibilidad, casi nunca desde la norma estricta.

Como hemos visto el método Bouroullec afronta el diseño de cualquier proyecto de igual forma, independientemente del tamaño o supuesta importancia del objeto final. No hay jerarquías, y todo proceso demanda la mayor atención e intención por parte de los diseñadores. En palabras de Ronan:

“Para mí todo aquello que no crece por sí mismo es una cuestión y objeto a ser diseñado, por lo tanto cualquier cosa; una casa de cristal, una manilla de puerta –cosa que nunca he hecho- un coche, un tractor... si lo consideramos detenidamente, este mundo es bastante feo y hay mucho que mejorar.”⁴⁶⁷

Estas palabras de Ronan encierran su definición de diseño de una manera muy sencilla, que recuerda a la del maestro del diseño español Pepe Cruz-Novillo: “El Diseño es todo aquello que no hizo Dios,” es decir, como describíamos en el capítulo uno, todo objeto creado por el hombre es diseñado por un diseñador, desde el más sencillo al más complejo o tecnológico. En este sentido, como vemos en su respuesta, cualquier objeto que no han diseñado todavía es para ellos un objetivo a diseñar. Sobre esta cuestión Erwan afirma lo siguiente:

“Desde que hemos realizado el proyecto de *Serif*, nos apetece diseñar un coche, un tren, en fin cualquier cosa. (...) El problema de qué consumimos o cómo nos comportamos como consumidores potenciales sí ha surgido para nosotros con *Serif*, y por primera vez

⁴⁶⁶ Anexo 1, Entrevista realizada por el autor a Ronan y Erwan Bouroullec en su estudio de París, Junio de 2016, pág. 4.

⁴⁶⁷ Respuesta de Ronan Bouroullec a la cuestión: “¿Cuál sería el objeto que no han diseñado todavía y les gustaría diseñar?” Anexo 1, Entrevista realizada por el autor a Ronan y Erwan Bouroullec en su estudio de París, Junio de 2016, pág. 22.

la gente de un modo más popular se ha preguntado por lo que hacemos como diseñadores. ¿Qué querría diseñar? no sé si con un coche sucedería esto mismo, y por otro lado pienso que somos un estudio demasiado pequeño y familiar para ese tipo de proyectos. No nos gustaría perder nuestra independencia, que por cierto, es algo en lo que pienso bastante últimamente.”⁴⁶⁸

Erwan reflexiona sobre la dimensión o impacto a nivel popular de diseñar un tipo de objetos u otros. Veíamos anteriormente en Ronan un cierto sentimiento de fracaso por diseñar según su idea para un segmento reducido de la población. En las palabras de Erwan vemos que el diseño de un objeto tecnológico para una marca especializada en electrónica y alejados de las grandes editoras de diseño, ha producido un mayor impacto en la sociedad y en los medios y ha creado un cierto debate al que por el perímetro de su trabajo habitual no están acostumbrados. Como veíamos anteriormente, parece que la única limitación respecto a la dimensión de los proyectos a afrontar es en Erwan la capacidad de mantener su estudio como independiente y familiar

Por otro lado, la ausencia de principios o normas férreas a las que adaptarse parece ser parte de su manera de diseñar, adaptando su forma de hacer a cada proceso y circunstancia. El método basado en la experiencia adquirida y sustentado por el asesoramiento técnico en cada caso. Un elemento muy importante y prácticamente único de Ronan y Erwan es la utilización del dibujo como método de aproximación al desarrollo del diseño de objetos.

Dentro del método, encontramos en su vertiente estética, un personal sentido del color, una paleta Bouroullec que es reconocible en muchos de sus proyectos desde el principio de su carrera y que se ha convertido en una constante y en rasgo propio de su estilo. Ronan se muestra muy crítico con la aplicación del color sin tener en cuenta el contexto del objeto y considera primordial adecuar el color a la forma y al lugar; lo vemos en sus palabras:

⁴⁶⁸ Respuesta de Erwan Bouroullec a la cuestión: “Habéis tenido la oportunidad de diseñar un televisor, numerosas sillas, elementos de cocina para Alessi, etc. ¿qué te gustaría diseñar que todavía no has tenido la oportunidad?” Anexo 1, Entrevista realizada por el autor a Ronan y Erwan Bouroullec en su estudio de París, Junio de 2016, pág. 16.

“En cierto modo es un tema que no está claro para mí. No es como en otros casos - excepto la belleza tal vez- descriptible. El color es para mí un tema muy importante, cada vez más, que define lo que es diseñar un objeto, aunque cada día soporto menos la palabra diseño como adjetivo, “objetos de diseño”. No sucede en la arquitectura, no dices arquitectura de casas de diseño (risas) es una casa, al igual que toda silla es una silla y todas han sido diseñadas. Es un uso muy pobre de la palabra diseño el que se hace en general. Por ejemplo nuestras exposiciones en Rennes que visitaréis mañana, podréis ver que es una ciudad bonita, medieval, y verás todas las terrazas repletas de sillas “de diseño” en “rosa idiota” o “amarillo flúor,” no estoy en contra me gustan mucho esos colores, pero no para una silla y menos si ha de estar en una terraza de una ciudad medieval. Hace unos días estuve con Rolf Fehlbaum, presidente de Vitra, viendo la magnífica colección de sillas del museo, y te das cuenta como ha cambiado el tratamiento del color de los objetos, con una idea de color más duradera, más alejada tal vez de modas pasajeras. Cada vez me interesa más como conseguir cierto tipo de color o de pátina que haga a los objetos más duraderos estéticamente. Una de las cuestiones más importantes de este periodo para mí, es como competir o vencer la cuestión de la moda en el diseño de objetos, y el color es un factor fundamental en esto.”⁴⁶⁹

Como vemos, la pretensión de Ronan es conseguir un concepto de color atemporal, no datable en base a modas y tendencias, cosa que no ve que suceda en el mobiliario histórico. Le interesa la perspectiva histórica que convierte el color en pátina y en este sentido intentan buscar en sus objetos una gama de color que sea más integradora que disruptiva, que como en toda su filosofía de diseño ayude a asimilar el objeto visualmente en un contexto verosímil, huyendo del artificio y la ostentación. Pudiera parecer una contradicción que el diseñador contemporáneo busque la discreción del objeto y no su imposición visual, como hemos visto en otros autores y etapas, pero no olvidemos que el diseño de Ronan y Erwan no es impositivo, sino sugestivo; más cercano al diálogo que al discurso. Para conseguir este fin, como afirma, el color es una herramienta fundamental.

En estas palabras se observa de igual modo la visión crítica que Ronan expresa sobre la cuestión de la utilización de *diseño* como adjetivo al cual se le atribuyen ciertas cualidades, como vimos en el capítulo uno. Realiza la comparación con el mundo de la arquitectura, en el que como apunta, no necesitamos el adjetivo que puntualice de qué tipo de

⁴⁶⁹ Respuesta de Ronan Bouroullec a la cuestión: -“Haciendo un repaso a la cronología de sus trabajos, me da la sensación de que hay un estilo de tratamiento del color muy personal vuestro, casi los *verdes y naranjas Bouroullec* desde hace 20 años. ¿cuál es la importancia del color?” Anexo 1, Entrevista realizada por el autor a Ronan y Erwan Bouroullec en su estudio de París, Junio de 2016, pág. 23.

arquitectura se trata. Por otro lado el ejemplo de la silla de terraza en Rennes⁴⁷⁰ –que pudimos constatar al día siguiente- muestra su preocupación de nuevo por el contexto en el que el diseño actúa, la importancia del equilibrio y el balance entre diseño y lugar. No cualquier objeto funciona en cualquier contexto, y por lo tanto como decíamos anteriormente, no se trata de imponer un objeto, color o forma, sino de encontrar el diálogo necesario que equilibre diseño y ámbito de actuación.

De las palabras y del trabajo de Ronan y Erwan emana un sentido de la responsabilidad como diseñadores, que les hace evaluar previamente el impacto de los objetos creados, su necesidad y su uso, como un conjunto de valores que estarán necesariamente implícitos en el oficio de diseñador. Equilibrar ética y estética en el proceso de diseño parece no ser tan habitual en el mundo contemporáneo y es uno de los principales hechos diferenciales que atesora el diseño que realmente pretende un mundo mejor.

La simplicidad suele ser un atributo que aparece con cierta asiduidad en el discurso de los bretones, resaltando la necesidad de mostrar o definir lo esencial del objeto y con ello conseguir el máximo de su capacidad significativa; éste es el gran reto del diseño contemporáneo, significancia y persistencia visual pero desde posiciones racionales y humanizadoras. Una cierta simplicidad en palabras de Erwan:

“We were very much self-taught. and for that reason we never had to work for someone else. As my brother said. We had a lot of tools. software. We created fashion shows. We learned a great deal ourselves -in fact we learned everything just by actually doing it. That gave us a unique style: we were creating work that had a certain simplicity. Our work does not look like the work of engineers. We never studied how to make bridges and things like that.(...)It's true that we have a certain philosophy that's applied throughout our work. In many ways, a designer is like a chef. There are a great number of elements that are necessary to work with to be sure that the result is a success. There are a great number of different methods to learn design- that is to say. There are these very different and complex paths for arriving at what one does.”⁴⁷¹

⁴⁷⁰ Rennes es la capital de la Bretaña, provincia de la que son originarios Ronan y Erwan Bouroullec y que durante el verano de 2016, -periodo en el que se realizó la entrevista- ha mostrado cuatro exposiciones monográficas con el trabajo de los hermanos Bouroullec: *Kiosque*, *Rêveries Urbaines*, *17 Screens* y *Rétrospective*.

⁴⁷¹ HUSTWIT, G. *Helvetica/Objetified/Urbanized: The complete interviews* Ed. Gary Hustwit, Toronto, 2011, pág. 290-291.

Anteriormente hemos tratado la cuestión de la coautoría de todos los proyectos del estudio por Ronan y Erwan, y hemos visto como la complementariedad de ambos caracteres enriquece el resultado final de los proyectos. La cuestión metodológica se ve afectada por esta relación, pues el estilo Bouroullec que busca, la perfección de las formas, la adecuación del color al contexto general, la mejor adecuación del material al proceso, etc. se debe principalmente a la vocación perfeccionista que surge de la confrontación de ambos perfiles.

“I think that we both approach our work with the same fundamental philosophy to create strong, honest work even in the simplest of projects. And that puts a great deal of pressure on us. This is a desire that can also be very tricky. Sometimes when our projects are completed and we not go a of the way or projects are delayed and delayed, that gives us the incredible frustration of waiting and hoping that we can go as far as we want in our work and it is a constant frustration to never arrive at that level of purity. The only, not defect but strength, of our work is that we are very emotionally tied to it because of the deep attachment to what we do.”⁴⁷²

La relación emocional con el proyecto es según Erwan una de las fortalezas del mismo, que como vemos aplican incluso al más simple de los proyectos, intentando que todos tengan igual nivel de exigencia y honestidad, y en sus propias palabras, *pureza*. Esta es una cuestión que tratamos en el capítulo uno, pero que como vemos parece ser una constante en el trabajo de los hermanos Bouroullec. En el término pureza en cuestiones de diseño, resuena como parece claro, ciertas notas de idealismo, y una cierta visión platónica del proceso de creación. El símil de la idea pura, la que surge en primera instancia de la mente creativa y pasa al papel y cristaliza finalmente en un objeto. En este proceso, sobre todo cuando es muy largo como señala Erwan, lo más común es que se pierdan elementos, debido a las restricciones impuestas por el cliente, a los procesos técnicos de producción, etc. El nivel de pureza que alcanza el objeto final será necesariamente menor que la primera idea plasmada -ideal-, siendo en la mayoría de los casos, desde una visión idealista como plantea Erwan, el producto final, un elemento en cierto modo contaminado o alterado por las diferentes contingencias del proceso. Así el diseño, habrá de contar siempre con estas restricciones, que en pocos casos permiten que el objeto de diseño final responda a la perfección de esa primera idea.

⁴⁷² HUSTWIT, G. *Helvetica/Objetified/Urbanized: The complete interviews* Ed. Gary Hustwit, Toronto, 2011, pág. 290-293.

Sobre la cuestión del método, cabría añadir que la intención general del diseño de los Bouroullec será que por encima de cualquier otra regla prime el sentido común, es decir depurar los objetos de tal forma que consideren que nada de lo que tiene no es imprescindible y sí eliminar todo aquello que no lo sea. Por lo tanto, y respecto a lo visto en los capítulos uno y dos, podríamos pensar que Ronan y Erwan militan en una suerte de minimalismo racionalista; ya hemos visto en sus propias palabras que en absoluto su trabajo se adapta a la norma férrea de aquél. Ciertamente es que se consideran enemigos del ornamento, es decir de los elementos puramente decorativos y que no aportan nada ni a la función ni la forma esencial del objeto. Esta será probablemente una de las únicas normas que se imponen a la hora de diseñar. En las palabras de Erwan:

“We have a sort of dogma and it's that we're against design for decorative reasons only. We are never going to go back and add an unnecessary flourish on a project for aesthetic reasons or print something on an object to make it turn into something else. We would never use a formal reference for an object like Philippe Starck did by creating a small table in the form of a garden gnome. It's not that we are against other designers doing that, but we would never do something like what they do at Alessi, create an object that looks like a person to represent something.”⁴⁷³

Lo decorativo no es una cuestión de diseño para ellos y como vemos la cuestión del diseño en tono humorístico, como pueden ser los elementos antropomórficos de Starck, Alessi etc., no es el campo en el que ellos desean desarrollar sus objetos. Su visión del diseño es mucho más seria y desde la misma realizan un ejercicio de responsabilidad de mayor trascendencia. Si cupiese aquí un paralelismo con el arte contemporáneo, probablemente Ronan y Erwan se encuentran más cerca de Rothko o Judd que de Warhol o Koons. Su actitud es mucho más reflexiva ante los objetos que crean y la trascendencia de estos en un mundo de por sí objetualmente saturado, que la actitud provocativa o humorística que ciertas tendencias en el diseño contemporáneo han propuesto.

Siguiendo con esta misma idea de diseño silencioso, sin estridencias, Erwan continúa explicando la visión de su trabajo, en relación al clásico mantra *menos es más*, que en su caso necesita ser aclarado y adaptado a lo que de paradigmático tiene la novedosa visión del trabajo del estudio Bouroullec:

⁴⁷³ HUSTWIT, G. *Helvetica/Objetified/Urbanized: The complete interviews*. Ed. Gary Hustwit, Toronto, 2011, pág. 295.

“It's true that this is our interpretation of the concept “less is more,” which comes up again and again as a dogma in contemporary design which is to make the object's form with the least amount of materials and with the least technical operations. But we are not trying to make a minimalist object; we are trying to streamline the process to make the product the best, treat it the most carefully, to put the most depth into the design of the object at the moment of the transformation.”⁴⁷⁴

No se trata, como vemos de despojar a la forma de la calidez que aporta el diseño y mostrar una función desnuda y hermética, como explica Erwan, se trata de aprovechar la transformación del propio material para obtener sobre él una optimización de la forma en base a una función designada. No hay como decíamos una disociación de función y forma sino más bien una fusión ordenada e intencionada de ambos parámetros. No se trata de forma contenedora y función contenido, sino de una fusión de las mismas que pretende en la mayoría de los casos una indiferenciación de ambas partes del proyecto. Esta es una característica esencial del trabajo de los Bouroullec, que define su estilo a la vez que su método y que los hace tan reconocibles y por otro lado tan difíciles de clasificar en el panorama del diseño contemporáneo. Por otro lado como se ha visto, no es para ninguno de los dos diseñadores un elemento a buscar la cuestión de las etiquetas de su trabajo ni de la disciplina del diseño en general.

Su metodología de trabajo al afrontar los proyectos puede variar, pues confiesan que depende de las circunstancias y el cliente, pero se sienten cómodos cuando trabajan en un campo nuevo del cual todavía no tiene demasiadas referencias. Es un modo de ampliar los horizontes de la creatividad y de afrontar el reto de reinvertirse cada vez:

“-R.B. There are certainly different ways to reach solutions as a designer. One way is to collect a lot of information, to conduct interviews and to analyze. Our way is different. We function best in tasks where we don't know a lot. We simply start out naively, which could be good for the situation (...) We are not specialists and don't want to be. For us a good design is like a good actor, who not only plays the same role, rather with his passion offers solutions for different contexts. Specialized knowledge is the enemy of passion”

-Question: Alberto Alessi said that if there were a pill for experience, he would take it.

⁴⁷⁴ HUSTWIT, G. *Helvetica/Objetified/Urbanized: The complete interviews*, Ed. Gary Hustwit, Toronto, 2011, pág. 295.

-RB. Yes but there's no such pill. That's my problem. I don't like systems, methodologies and repetition. I hate the world of specialists. I want to explore new paths every time but that 's not easy you've been down umpteen paths"⁴⁷⁵

La reinvencción en cada proyecto y la antiespecialización, son las herramientas para mantener la pasión y la tensión creativa en una carrera larga como diseñador. Como creador en general. Por eso, al comienzo del presente capítulo, Ronan nos explicaba su intención de no tener un estilo concreto, o al menos que éste no sea objeto de una búsqueda deliberada. Será más bien una confluencia de características que nos hacen reconocer un aire de familia en su trabajo, pero nunca una estrategia guiada por un férreo guión o una idea predeterminada. En este sentido, la idea de Ronan recuerda a la visión de Munari, que vimos en el capítulo uno, según la cual el diseñador no ha de tener un estilo reconocible como sí tiene el artista, sino que debe adaptar su manera de hacer a cada encargo, y evitar que *su mano* se haga visible en el proyecto. El teórico italiano como vimos, tiene gran fe en el método, hasta tal punto que se convierte en fórmula infalible para afrontar con un mismo método todo tipo de problemas. En Ronan y Erwan, a pesar de que se declaran no creyentes en las metodologías, podemos decir que se observan tantas metodologías casi como proyectos pues su intención, aunque sea metafórica, será comenzar de cero cada vez. Por eso les despierta un alto interés trabajar en nuevos retos y desafíos de los cuales todavía no tiene conocimiento experiencia acumulada y en cierto modo ideas preconcebidas.

'When we start out, it's like we see a cloud in our mind's eye. We never know in the beginning which way we want to go with it. We discover the clouds design only as we move along,' says Ronan, as he attempts to explain how he and his brother work. Erwan adds, 'We like to poke around in this cloud. Blowing on it, or teasing at it from one end can create a chain reaction that shifts the clouds entire makeup, and finally generates a completely new form. Designing is not much different.

For the Bouroullec brothers this intuitive process of 'cloud teasing' is paired with a natural impulse to question everything. Add to that their curiosity about new materials and industrial production processes as well as their shared vision regarding plastic beauty, and you have quite the combination. The two call their sense of beauty, rooted in their shared upbringing. 'a primary reaction, almost archaic, not genetic but automatic'(...) Perhaps the only way to a better understanding of the working methods of Ronan and Erwan Bouroullec is a presentation of some of the images that have merged during our conversations"⁴⁷⁶

⁴⁷⁵ VV.AA. *Workspirit 012*, Ed. Vitra, Ditzingen, 2009, pág.121.

Siempre la visión de conjunto y la intuición, que en ese símil de una nube les sirve para centrar el proyecto y buscar respuestas, sin dejar de cuestionarse siempre esas soluciones. Una visión, como ya vimos intuitiva de la belleza en contacto y contraste con el medio natural. Koivu hace referencia en este fragmento a las entrevistas realizadas con los autores para la realización de la publicación *Works*, en la que enlaza con la cuestión del dibujo, siempre presente en sus conversaciones y como dijimos, casi una extensión de su trabajo y de ellos mismos como autores. La cuestión de la importancia del dibujo como parte del método Bouroullec será tratada a continuación con la profundidad que merece.

En palabras de Didier Krzentowski, director de la galería Kreo, que ha trabajado con Ronan y Erwan desde el inicio de su carrera, el hecho diferencial del trabajo de los Bouroullec reside en la originalidad de su propuesta en base a una nueva mirada, a la formulación de nuevas preguntas, que por lógica han de recibir nuevas respuestas.

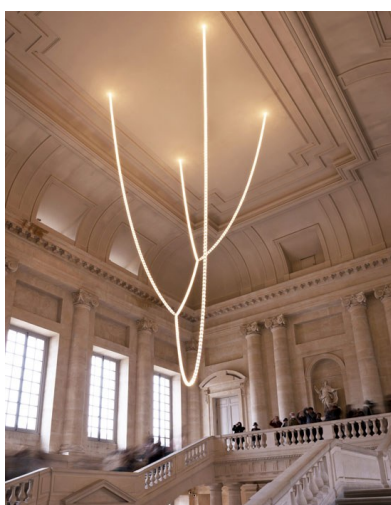
“Para mi el diseño es una cuestión...sí de belleza, aunque en realidad no sé que es la belleza. Es una cuestión de en qué medida es diferente a lo que se ha hecho antes, es el concepto, y cuando comencé a hablar con ellos me di cuenta de que iban a un lugar completamente diferente a cualquier otro. El objeto era como una silla por un lado, como un refugio o un televisor por otro, una tienda de campaña...encontré un pensamiento de diseño extremadamente innovador, un nuevo modo de pensar. Era muy diferente a cualquier cosa que hubiese visto antes, y también lo era la historia que me contaba era completamente diferente a cualquiera que hubiese oído en diseño (...) Lo diferencial en ellos es principalmente su forma de pensar. Por otro lado creo que les sucede lo que encuentro en el buen diseño, cada pieza cada exposición es distinta a la anterior, pero a su vez todo su trabajo tiene un estilo, algo común muy reconocible. Al mismo tiempo, cada vez te sorprenden. La exposición que hemos hecho hace un mes con las cadenas de luz, *Châînes*, tiene relación con otros trabajos suyos pero es sorprendente de nuevo. Es un concepto pero al mismo tiempo es un objeto de uso y funciona. Se reinventan cada vez con el riesgo que eso conlleva.”⁴⁷⁷

Al igual que Ronan y Erwan, Krzentowski encuentra cierta dificultad para definir la belleza y evaluar su trascendencia en el diseño. En este fragmento, relata el momento en el que conoció a los autores, y vio el primer objeto diseñado por Erwan, la *Lit Clos* de 1999,

⁴⁷⁶ KOIVU, A. *Works* Ed. Phaidon Press, Londres, 2012, pág. 122.

⁴⁷⁷ Anexo 2, Entrevista realizada por el autor a Didier Krzentowski director de la galería Kreo de París y Londres, octubre 2016, pág. 24-25.

en la que observó algo que no había visto hasta entonces e intuyó el potencial de los jóvenes diseñadores franceses; “iban a un lugar distinto a cualquier otro” esto es, trazaban un nuevo camino inexplorado en el diseño que se planteaba los objetos de una manera inédita hasta ese momento. Cuando tuvo la oportunidad de conocerlos, reparó también en que el discurso de los autores era también novedoso, original, y vinculado a su nueva manera de hacer diseño. Recalca su originalidad para cambiar en cada propuesta a pesar de mantener un aire reconocible en todos sus objetos.



-Gabriel, Palacio de Versailles, 2013, -17 Screens, Frac Bretagne, 2016. -Chaines, Galería Kreo París, 2016



-Perles, 2012, Galería Kreo.

Chaines (Fig.4.16) es una de las intervenciones más recientes de los Bouroullec, en el que reinterpretan a menor escala un objeto en ejemplar único que realizaron para la instalación en el palacio de Versailles, *Gabriel* (Fig.4.17) en 2013. Otra versión de este objeto, en versión pantalla se vio en la exposición *17 Screens* (Fig.4.18) en el Frac Bretagne en 2016. Sin embargo, anterior a todos ellos es en su producción *Perles* (Fig.4.19) de 2012, prime-

ra vez en la que aparece esta forma recurrente, en esta ocasión en una escala menor, que se produce en tres materiales y colores; jade rojo, mármol de Carrara y ónix negro.

Un elemento que dentro del trabajo de los Bouroullec podemos considerar como significativo será la creación de una serie de formas recurrentes, que se han convertido en representativas de su trabajo. Éstas, reaparecen cada cierto tiempo, bien en distintos materiales o en distintas funciones. Los cuatro ejemplos anteriores ilustran de manera muy gráfica esta idea. El elemento básico de diseño se repite o engarza de diferentes maneras imitando en cierto modo a la manera de actuar de la naturaleza. Por lo tanto, un gran peso de la tensión del proceso de diseño está en generar esa primera forma significativa, que atesore la capacidad de funcionar a modo de estructura repetitiva. El proceso posterior para originar diferentes objetos o propuestas con la misma será una segunda fase, en la que habrán de aplicar una visión conjunto y multiplicadora de posibilidades en un diseño modular o sistémico. En el epígrafe siguiente se estudiarán diversos objetos en la trayectoria de los hermanos Bouroullec que cumplen este principio de repetición de un módulo inicial.

Como resumen de algunas de las principales características que se han definido en el presente epígrafe, sirvan las palabras Paola Antonelli, señalan lo modular y la visión de contexto serán como dos de las principales singularidades del trabajo de Ronan y Erwan:

“The Bouroullec brothers have been able to interpret the most innovative and contemporary bourgeois style one can think of, if you think of a well –to-do family home. And you think of what it should look- like to be really up to date, it's Bouroullecs. I think that they've been amazing in the furniture that they have designed, especially for Capellini. But there's another aspect that I love about their work, which is their focus on modular. They have not only done furniture, but they have also thought of the entire interior space, which is something that most designers don't do. Most designers usually design the object but the don't think as much about the space that the object is going to fill.(...)The project evolved and grew considerably thanks to these realistic criteria. It became more abstract; the twigs became flat in order to offer comfort, and the network more dense for the same reason. The chairs had to be stackable. Stacking requirements added to the complexity. Vitra's very demanding criteria of stability and safety had to be met, and so on.”⁴⁷⁸

⁴⁷⁸ HUSTWIT, G. *Helvetica/Objetified/Urbanized: The complete interviews*, Ed. Gary Hustwit, Toronto, 2011.p 387

El proceso de condensación de la idea produce en el caso de este diseño una abstracción del detalle naturalista que el objeto tenía en su inicio sobre el papel y se adapta como vemos a las condiciones que la editora especifica. Cuando definimos el carácter de Ronan y Erwan Bouroullec, encontramos referencias al mundo del arte, específicamente de la pintura en Erwan y de la escultura en Ronan, que como vemos aparecen en este proyecto.

Branzi observa en la obra de Los Bouroullec un hecho diferencial, caracterizados por practicar “una modernidad menos histérica y exhibicionista”:

“Descendants of a different, peasant, pre-enlightenment France more reminiscent of Moliere than Voltaire, the two Breton brothers have developed different virtues. Theirs is a less Parisian, more provincial France that is not so fanatic and seemingly more modest but also more realistic and more considerate. A France that loves gardens more than parks and is more interested in farm fences than the damask velvet of court. This apparent ingenuity belongs to that great France that looks out over the sea, boasting broader horizons and a keen sense of nature and the passing seasons (cultural ones included). The Bouroullec brothers are the finest exponents of this new, less hysterical and less exhibitionist modernity that distinguishes the twenty-first century. One that is careful to work on environmental subsystems that will adapt well to the internal refunctionalization processes of the modern city -which is already old when it is born.(...) A design that, at last, works for a city that is no longer defined by an architectural system but as an area distinguished by a personal computer every twenty square metres...”⁴⁷⁹

Branzi anticipa en este extracto alguna de las cualidades que pasaremos a estudiar como claves del nuevo paradigma Bouroullec; “un sentido inteligente de la naturaleza y del paso de las estaciones”. A lo largo del presente estudio, se va haciendo patente que la figura que hoy en día representan los Bouroullec en el panorama del diseño contemporáneo, tiene tal dimensión por su aproximación distinta y original al problema de diseño e incluso su posición frente al mismo. En cierto modo, es envidiada su posición como figuras fundamentales de este panorama, que a su vez no son en absoluto víctimas de ese *star system* y que trabajan con referencias en muchos casos alejadas de esa vorágine. El

⁴⁷⁹ BRANZI, A. *The France that looks over the sea* en BONNEVIE, C. (ed.) *Bivouac*, Ed. Centre Pompidou Metz, Metz, 2011, págs. 45-46. Cabe anotar respecto a la presente cita, que Madalena D’Alfonso toma este fragmento del autor italiano de una forma prácticamente literal en su artículo *El diseño hermenéutico*, en la obra: V.V.A.A. *Capire il Design*, Ed. Giunti, Florencia, 2008.

hombre, la naturaleza, y una nueva reflexión les ha conducido a generar una ética y estética muy personal y alabada en el mundo del diseño.

4.4 El dibujo en la obra de Ronan y Erwan Bouroullec.

“Prefiero dibujar a hablar. Dibujar es más rápido y deja menos espacio a las mentiras”⁴⁸⁰

Le Corbusier



Ronan Bouroullec. Exposición *Album Arc* en Rêve, Burdeos, 2011.

Tradicionalmente, el dibujo ha estado vinculado a la labor del diseñador de producto, constituyendo una herramienta de ideación previa y de visualización gráfica de posibles soluciones constructivas. En una disciplina como el diseño de producto, tanto si está vinculado a la producción industrial en serie como si se realiza por medio de la artesanía en ediciones limitadas, es casi inevitable. Bien sea en formato digital o en el tradicional papel, definir de alguna manera las características del objeto antes de que este exista es fundamental.⁴⁸¹

⁴⁸⁰ Revista *Time Magazine*, 5 de mayo de 1961.

⁴⁸¹ El prestigioso diseñador británico Sir Kenet Grange, conocido por sus diseños funcionales desde los sesenta a mediados de los ochenta, aclara su relación con el dibujo y destaca la importancia del mismo como herramienta de comunicación: “db: do you draw often and do you think it’s important for designers to be able to draw?”

KG: yes I still draw and for me it’s important to. it’s hard for me to have an unbiased view on this subject because I was taught how to draw and developed a skill for it. I enjoy it thoroughly. but for someone who doesn’t enjoy drawing they might find another way to work. For me it’s always been very useful, when I used to travel to japan, I wanted to explore the small neighborhoods and local shops - of course I couldn’t communicate verbally with most of the shop owners but I was able to draw the things quickly, as were they and combined with some body language we’d be able to understand one another and strike a deal. It’s my belief that the japanese are the best draftsmen in the world; from early childhood they learn to wri-

Esto es básico cuando en muchos casos, el diseño de producto se desarrolla en procesos largos y en los que intervienen habitualmente numerosos factores y actores. Desde la ideación a la producción del objeto, será el dibujo, posteriormente acompañado de modelos y maquetas o prototipos físicos, el primer medio de conocer y de dar a conocer un producto, bien a la editora que lo encarga, bien al artesano o productor que ha de fabricarlo. Pero más allá de su papel como comunicador o *hacia afuera* de las ideas del diseñador, el dibujo ha constituido tradicionalmente una herramienta de trabajo para el creador. En el caso de los hermanos Bouroullec, es un modo de ejercitar de manera interna, casi como un tamiz de las diversas configuraciones previas que tiene el proceso mental de la ideación. A veces catarsis, a veces síntesis. Si el proyecto de diseño, como concepto general es *pre-configuración* del objeto, el dibujo en el proceso de diseño constituye, por un lado materialización de la idea de forma gráfica y por otro, parte del propio método de investigación. Desvincular ambos cometidos del dibujo, parece poco factible al igual que no lo es, en la mayoría de los casos, hacerlo de la propia obra de un diseñador. Cornel Windlin destaca el carácter heterogéneo de la obra de dibujo de Ronan y Erwan Bouroullec y de qué manera conectan con la globalidad de su personal trabajo como creadores:

“Anyone familiar with Ronan & Erwan Bouroullec’s work will spot numerous early studies for what later became iconic products, while other drawings offer no direct reference or remain entirely enigmatic. This, to me, was the real pleasure of sifting through their inexhaustible collection of drawings: not knowing what I was looking at, not being able to read and understand what I found, but instead marveling at the idiosyncrasies of their very own world.”⁴⁸²

Una vez se conoce la obra de Ronan y Erwan Bouroullec, es muy complicado desvincular su obra de diseño de la de dibujo, y pasan a formar parte de manera inseparable, de uno de los elementos principales de lo que hemos definido como *universo* o *filosofía Bouroullec*. Incluso tratándose de técnicas diferentes, funciones diversas, e incluso conceptos distintos, el *estilo Bouroullec* impregna igualmente su obra de dibujo y su obra tridimensional de diseño de producto. Lógicamente, la sensibilidad que los produce es la

te in ideograms, so drawing becomes second nature to them and a well practiced skill. You simply can’t underestimate the deftness of a pencil in the hand.” <http://www.designboom.com/design/interview-with-designer-sir-kenneth-grange-31-07-2014> Interview with designer sir Kenneth Grange/(última consulta: 1 de octubre de 2016)

⁴⁸² WINDLIN, C. *Drawing; R. & E. Bouroullec, 2005-2012* Ed. JRP/Rigier, Zurich, 2012, pág. 3.

misma, y genera un campo estético y conceptual que conforma un contexto visual común. El tratamiento del color y de la forma, la sensibilidad hacia la materia y un tono de misterio que se mantiene en el dibujo de la misma forma que en los objetos que diseñan, nos hablan de elementos diferenciados pero pertenecientes a una misma mente creadora. Si bien es cierto que no les gusta hablar de estilo en su trabajo, parece evidente la existencia de un cierto *estilo Bouroullec* que afecta a todo aquello que producen arropado por una sensibilidad común, que trasmite una manera de hacer reconocible. En sus propias palabras, sobre el dibujo y el concepto de estilo:

“E.B. Sobre nuestros dibujos, definirlos...no lo sé, creo que básicamente son un documento de parte de nuestro trabajo.

”R.B.-Creo que nuestro principio es que necesitamos reinventarnos cada vez y siento que es demasiado sencillo repetirse y caer en una cierta fórmula. No me gusta la idea de estilo, pues necesito trabajar cada día con pasión y la pasión necesita siempre una cierta tensión.”⁴⁸³

Cuando hemos definido en *El zorro y el puercoespín* la diferencia de caracteres de Ronan y Erwan, hemos comprobado que esta peculiaridad enriquece el proceso creativo del estudio, ya que como afirman, no buscan llegar a un acuerdo, sino hacer el mejor diseño posible en cada caso. Esta circunstancia afecta a la cuestión del dibujo, pues si bien, parece que es más numerosa la producción de Ronan en este campo, ambos dedican una parte importante de su tiempo al dibujo. Muy pocos de sus dibujos están firmados, lo que hace complicado asignar la autoría de los mismos. Incluso en aquellos que si han sido firmados por su autor correspondiente, se observa una similitud gráfica y cromática, que los hace difícilmente diferenciables. El hecho de no diferenciar la obra de dibujo mediante la firma, parece apoyar la filosofía que aplican a toda la producción del estudio que como hemos señalado se refiere en su autoría a *Ronan y Erwan Bouroullec* o *Studio Bouroullec* en algunos casos. Volviendo a la cuestión de la diferencia de personalidades, pudiera parecer, por lo comentado respecto al dibujo que, al menos creativamente, parecen coincidir en la mayoría de las propuestas, en mayor medida de lo que se pudiera pensar.

⁴⁸³ Anexo 1, Entrevista realizada por el autor a Ronan y Erwan Bouroullec en su estudio de París, Junio de 2016, págs. 8 y 20.

Como definición, el dibujo es una disciplina que puede vincularse según la intención del creador bien al arte, bien al diseño, dependiendo de los objetivos buscados. Tradicionalmente en el mundo del arte, se ha considerado en cierto modo un hermano menor de la pintura, pues históricamente no se consideró una obra de acabados sino de tentativa y preparación principalmente para la pintura. Su soporte natural ha sido el papel, y las técnicas muy variadas: grafito, carboncillo, lápices grasos, sanguina, rotuladores, etc. Independientemente de la técnica el dibujo se define por la delineación previa que define la forma sobre el soporte. Si acudimos a la RAE, aparece una de las acepciones de *dibujar* que se adapta mejor al concepto de dibujo en diseño, que a su papel en el arte que ya hemos comentado. Acepciones como como “Delinear una superficie y sombrear imitando la figura de un cuerpo” o “Indicarse o revelarse lo que estaba callado u oculto”⁴⁸⁴

La acepción *Indicarse o revelarse lo que estaba inanimado u oculto* describe muy apropiadamente, casi como una metáfora, cual es el cometido del dibujo en un diseñador. El concepto de revelación de algo que como pensamiento o idea todavía se mantiene oculto, y convertir este pensamiento en un elemento real, físico y tangible. Literalmente, constituye el lenguaje del diseño, la forma de verbalizar gráficamente algo tan intangible como un idea de forma. Como hemos visto en el capítulo uno respecto a la belleza, en algunos teóricos, desde una visión platónica, ya en este paso se produce una pérdida de perfección o de pureza, en la primera materialización de un concepto. En cualquier caso, es la mejor manera, tal vez la única, de visualizar una idea y como nos dice la definición de dibujar, desvelar *algo que estaba callado u oculto*.

Tal vez menos poética, pero más comúnmente extendida será la descripción que alude a *delinear en una superficie* que abarca en una línea todo el sentido de trazar las líneas que definen la forma imaginada o a representar. La definición, de corte académico, todavía contempla el sentido del dibujo como imitación o mimesis de la realidad; *imitando la figura de un cuerpo*. Lejos está ya de ser éste, el único sentido del dibujo, la imitación o representación de formas en el sentido mimético o repetitivo. En el diseño y arte contemporáneo, el dibujo, al igual que cualquier otro medio de expresión nos sirve igual-

⁴⁸⁴ VV.AA. *Diccionario de la Real Academia Española de la Lengua*, Tomo II, Ed. Real Academia Española de la Lengua, , Madrid, 1992, pág. 745.

mente para expresar la creatividad y realizar un proceso de experimentación gráfica que no ha de ser necesariamente representativo o figurativo. Lógicamente se entiende la acepción, en un contexto como decimos de corte académico, pero conviene matizar y actualizar ciertos conceptos desde una visión más amplia de los medios y las técnicas referidas al panorama de la creación contemporánea.

En cualquier caso, la herramienta de dibujo guiada por la mano del creador contemporáneo y en contacto con el soporte, constituye el primer punto de trasvase de la idea al grafismo, y será la intención del autor la que guíe el designio de la obra ideada. En el proceso de diseño de producto, este primer estadio gráfico puede parecerse ya enormemente al objeto a diseñar o tratarse de una forma general casi un concepto gráfico, a modo de tentativa o aproximación. El dibujo será una suerte de traducción o trasvase de lo mental a lo físico. Como decimos en el diseño de producto, el tránsito de la idea cristaliza por primera vez en el papel, en dos dimensiones y posteriormente los hará tridimensionalmente en la construcción de modelos o prototipos físicos. Es complicado, y suele ser muy poco habitual en esta disciplina, el hecho de traducir la idea directamente a la materia, sin pasar por el estadio gráfico que representa el dibujo.

Cabría aquí una excepción a esta *norma*, que relaciona la creación en diseño con las herramientas tecnológicas. Se trata de aquellos procesos en los que podemos generar un prototipo tridimensional, directamente mediante la impresión 3D. En este caso es posible -si bien no suele ser habitual- dibujar digitalmente, generando una representación gráfica virtual, que directamente, se crea tridimensionalmente en un impresora 3D. Como decimos, este proceso si bien es posible, para el creador del mundo del diseño, normalmente es necesario dibujar o abocetar en primer término en papel, para, una vez aproximadas y definidas a través de varias tentativas la características del objeto, producir un dibujo digital que le permita la impresión. En cualquier caso el proceso que utiliza esta tecnología, hoy muy habitual en los proyectos de diseño de producto, necesita el estadio de dibujo previo, bien sea manual o digital, aunque como decimos, lo habitual es que se realicen ambos.

En cualquier caso, la herramienta del dibujo es esencial para el diseñador, pues como decimos ejerce la labor de traductor de ideas, pero además es un elemento metodológico propio del diseño y de gran valor en el proceso creativo. Tal vez, cabría hacer aquí la matización del concepto de dibujo *artístico* frente al del dibujo de diseñador. Estos dos tipos de dibujo se refieren a realidades y habilidades diferentes, pues el diseñador necesita hacerse entender -y *entenderse*- por medio del dibujo de una manera sintética, clara y directa, sin perseguir la intención de crear obras de dibujo artístico. Este sin embargo actuará eximido de toda finalidad y será la expresión personal del artista y su vocación representativa la que guíe el trabajo de dibujo. Como es obvio en ambos casos podemos encontrar belleza, tanto en la habilidad especulativa del trazo del artista, como en la exactitud y concreción que puede aportar un cierto detalle constructivo del dibujo de un objeto. Como decíamos en el capítulo uno respecto a la belleza, la predisposición al encuentro con nuevas bellezas y la apertura estética hacia la recepción de las mismas nos han de conducir a un mayor disfrute de la realidad creativa que nos rodea. Preguntado sobre la importancia de la habilidad en el dibujo para un diseñador y la diferencia entre el dibujo digital y los medios tradicionales, las respuestas de André Ricard resultan de interés para esta cuestión:

“Mi herramienta más fiel sigue siendo el lápiz. Aun reconociendo que el ordenador es de una gran utilidad, creo que para el trabajo de reflexión que la creatividad precisa, el lápiz sigue siendo insustituible. Con el ordenador ya no es la mano suelta la que dibuja, ya no existe esa relación motriz-visual instantánea. (...) Cuánta razón tenía Anaxágoras cuando decía que *el hombre pensaba porque tenía manos*. (...) La mente y la mano, la idea y el gesto, han de trabajar juntas a la hora de plasmar soluciones. La mente las visiona y la mano debe saber retenerlas antes de que se desvanezcan. Es así, mediante este ir y venir constante entre mente y mano, como se desarrolla el proceso creativo.”⁴⁸⁵

Las ideas que vemos en Ricard sobre la importancia del dibujo tienen absoluta vigencia, pues no hemos de olvidar que aunque en una fase posterior podamos utilizar herramientas de dibujo digital, la habilidad que tengamos con el dibujo tradicional revierte en el uso, visualización y comprensión de las herramientas digitales. Llegados a este punto cabe recordar que las herramientas, son solo herramientas, pero no son el diseño ni sustituyen a la creatividad o destreza del autor. El autor utiliza la metáfora del dibujo como *punto* entre la mente y la imagen gráfica, que evita la pérdida o desvanecimiento de po-

⁴⁸⁵ RICARD, A. *Conversando con estudiantes de Diseño*. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2008, pág. 67

sible ideas, así mismo sostiene la diferencia entre el dibujo del diseñador y del artista, pues en caso del primero han de reflejar lo imaginado.

“El puente entre la mente y una imagen gráfica es indispensable pues las ideas imaginadas son tan frágiles y fugaces que, si no son recogidas, pueden desvanecerse y no volver nunca más. Para retenerlas, han de visualizarse en algún tipo de soporte gráfico. (...) Un diseñador no necesita ser un artista, basta que tenga la suficiente habilidad y fluidez con el lápiz como para expresar en el papel las ideas que imagina en su espacio mental. Esos dibujos no precisan ser obras bellísimas, basta que reflejen lo imaginado. Saber dibujar a mano es para mí indispensable, precisamente por esa inmediatez que permite.”⁴⁸⁶

Ronan y Erwan Bouroullec dibujan constantemente, se recuerdan siempre dibujando, y no pueden salir sin su cuaderno de dibujo, y algún rotulador. Su cuaderno de dibujo se ha convertido casi en un apéndice para ellos, así como el hecho de dibujar de una manera a veces automática, como una acción cercana a lo inconsciente.

“Sketching, model-making and photography are the brothers’ three main tools during this often time-consuming process. Ronan cannot leave the house without some paper in his pocket. The brothers are constantly drawing, filling the pages of an ever present sketchbook, or, in its absence napkins, receipts -anything they can get their hands on. Ronan and Erwan explain their almost obsessive need to draw by pointing to one of the tenets of the design profession: optimism.”⁴⁸⁷

La dedicación continua al dibujo, bien sea con fines hermenéuticos o explicativos sobre detalles de un objeto o bien propedéutico, es decir, como pura práctica artística ajena a la búsqueda de un objetivo concreto, en Ronan y Erwan se revela como una actividad indisolublemente asociada a su creatividad, a veces es búsqueda y a veces hallazgo en el propio proceso, como afirmaba Berger:

“Casi todos los artistas pueden dibujar cuando descubren algo. Pero dibujar a fin de descubrir, ese es un proceso divino; es encontrar el efecto y la causa.”⁴⁸⁸

Por otro lado, el dibujo les ayuda a mantener la tensión de la creatividad en procesos que en el diseño de producto pueden ser muy dilatados en el tiempo. A veces transcu-

⁴⁸⁶ Ibid. pág. 68.

⁴⁸⁷ KOIVU, A. *Works* Ed. Phaidon Press, Londres, 2012, pág. 123.

⁴⁸⁸ BERGER, J. *Sobre el dibujo*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2011, pág. 15.

rren años desde los primeros bocetos de la idea inicial hasta que realmente se produce el diseño. La inmediatez e independencia que les permite el trabajo de dibujo en sus libretas, mitiga en cierto modo el trabajo de cara a la industria del diseño y a sus largos desarrollos de producto.

“El dibujo, en una disciplina de procesos tan largos como el diseño de producto -desde el sketch inicial al producto final- a veces pasan años antes de ver el producto acabado en una tienda o casa, es el medio para la expresión inmediata. Es casi una necesidad de expresión, siempre estoy dibujando, es como una máquina que no se puede parar. En cierto modo es un medio para expresar la tristeza por esos procesos tan largos (risas).”⁴⁸⁹

Isabel Campí, trata esta cuestión en el *La predicción del futuro*: como circunstancia común a ciertas especialidades del diseño:

“Los diseñadores proyectan una gran variedad de productos y en muchos casos el periodo de tiempo que transcurre entre la realización del encargo y su aparición en el mercado es bastante largo.”⁴⁹⁰

En su caso es absolutamente cierto que una imagen vale más que mil palabras. No abundan en sus documentos descripciones de textos en los que expliquen el por qué de sus diseños o escritos que justifiquen conceptualmente la razón de los mismos, pero sí se muestran enormemente comunicativos a la hora de enseñar su profusa obra de dibujo en sus exposiciones y publicaciones. Esto se convierte en un hecho diferencial en los hermanos Bouroullec respecto a lo común entre muchos diseñadores, pues no suele ser muy habitual que los diseñadores de producto muestren dibujos de proceso o de concepto. Más bien al contrario, suele existir un cierto recelo a mostrar elementos gráficos que son todavía tentativas y que tal vez solo están en el origen de los objetos. Por lo general, este material suele ser tratado como algo íntimo y carente de interés una vez el objeto existe. Para los Bouroullec, más bien al contrario, parece un material imprescindible para hacerse entender o al menos intentar explicar de dónde surgen las ideas, los objetos en fin. El dibujo en los Bouroullec constituye, no solo por volumen, sino por complejidad y riqueza, una parte esencial del trabajo del estudio. Por presencia y peso en la comunicación de su obra, especialmente en sus exposiciones, es un material esencial que

⁴⁸⁹ Anexo1, Entrevista realizada por el autor a Ronan y Erwan Bouroullec en su estudio de París, Junio de 2016, pág. 18.

⁴⁹⁰ CAMPÍ, I. (*La predicción del futuro*) en *Diseño y nostalgia*, Ed. Santa & Cole, Barcelona, 2007.

cada vez es más detalladamente mostrado al público. Parecen insistir en la necesidad de completar una cierta pedagogía explicativa o hermenéutica a través de los dibujos para una mejor comprensión de su obra de diseño.

El dibujo como herramienta pedagógica, les permite hacerse entender por la mayor audiencia posible, intentando desterrar, en la medida de lo posible, cierto hermetismo que el diseño manifiesta sobre sus procesos, razones y motivos. En las numerosas exposiciones que sobre la obra de Ronan y Erwan se han realizado, pretenden explicarse haciendo público un material al que en muchos casos, como decimos, no se le otorga valor una vez el objeto está producido.

“Así con mis dibujos quiero mostrar –aun que en la mayoría de los casos viene de la práctica del diseño- algo que puede ser propuesto como arte, pero si hiciese arte tal cual, tal vez hiciese otra cosa. En mi opinión qué es arte o qué es el arte no es tan sencillo. Para mí, una de las primeras intenciones del dibujo es mostrar que el diseño no es tan solo la mera construcción técnica, sino que el diseño ha de buscar algo más relacionado con la cultura, sin embargo la visión de la gente del diseñador es la de alguien que resuelve un problema, visto este problema como una mera solución técnica. Pero el problema que realmente resolvemos, pienso, es un problema cultural, cierto tipo de signo cultural. El dibujo del diseñador en muchos casos va con el proceso, más con desarrollar una cultura que con solucionar cosas como un problema de ingeniería. Es cierto que Ronan en el dibujo se ha expresado de otro modo, pero es difícil de definir.”⁴⁹¹

El dibujo es una herramienta tradicional para las primeras fases de ideación del diseñador, le permite una primera fase de materialización de la idea del diseño, y a su vez una visualización de forma y concepto. En el texto *Del goce a la acción*, Mañá, define la importancia de la fase de dibujo en el proceso de diseño:

“El dibujo manual proporciona al creador la posibilidad de representar, externa y públicamente, las imágenes que se generan en el interior de su cerebro. Mediante los movimientos de su mano y gracias a la maestría del gesto adquirida, el diseñador traza esbo-

⁴⁹¹ Respuesta de Erwan a la cuestión: “Algunos de los dibujos en las libretas y que se incluyen en el catálogo *Drawing* pertenecen a dos tipos de dibujos diferenciados en los que intuyo diferentes intenciones u objetivos; algunos son claramente bocetos de objetos que estáis en proceso de diseñar –ideas, conceptos, detalles- pero otros son puramente conceptuales, casi siempre abstractos, con un aspecto más cercano al trabajo de un artista. ¿Piensas en el equilibrio entre ambos tipos cuando está dibujando para definir un objeto? ¿es una especie de ejercicio de “gimnasia artística” para encontrar la creatividad? ¿te sientes un artista cuando haces este tipo de dibujos?” Anexo 1, Entrevista realizada por el autor a Ronan y Erwan Bouroullec en su estudio de París, Junio de 2016, pág. 7.

zos que intentan atrapar los rasgos de aquella intuición que, fugazmente, se ha iluminado en su imaginación creativa. En forma abocetada al principio, y mediante una representación más, y más cuidadosa, su mano va formalizando plásticamente la expresión de las emociones estéticas que gobiernan su sensibilidad.”⁴⁹²

Como sostiene Berger, para el artista, dibujar es descubrir. El proceso de materialización de la idea, es a la vez *traducción*, como decimos, y la propia materia de la investigación gráfica. En esa operación, se produce una primera mirada sobre la idea en papel, y en este propio proceso la misma idea se transfigura hacia nuevas posibilidades. En palabras del propio Berger, en *Sobre el dibujo*:

“Un dibujo es un documento autobiográfico que da cuenta del descubrimiento de un suceso, ya sea visto, recordado o imaginado”⁴⁹³

Ronan y Erwan son de pocas palabras⁴⁹⁴ y de muchas imágenes, cientos, miles. Necesitan visualizar los problemas de diseño a través del dibujo y se explican de una forma natural a través de las imágenes dibujadas.

Para ellos el dibujo no es solo un medio o paso necesario para conceptualizar primero y solucionar después cuestiones técnicas o formales en su trabajo como diseñadores. Más allá de bocetos de objetos, también encontramos alegorías visuales, algunos animales o seres híbridos y sobre todo elementos abstractos que no se refieren a ningún objeto de su producción. Esta labor de dibujo, a la que cada vez le dedican más tiempo, genera un corpus de imágenes que merecen análisis detallado pues tiene entidad de proyecto autónomo, artístico y experimental, al estar en gran número, alejados la visión proyectual del diseñador.

Pueden ser muy precisos, cuando buscan un detalle constructivo de un objeto, y en muchos de ellos reconocemos los objetos de los que serán génesis, o profundamente con-

⁴⁹²CALVERA, A. (ed.) *De lo bello de las cosas*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2007, pág. 65.

⁴⁹³ BERGER, J. *Sobre el dibujo*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2011, pág. 10.

⁴⁹⁴ En principio, pues una vez entrados en una conversación sobre el tema que les apasiona y que han convertido en su profesión son muy reflexivos y les gusta exponer sus particulares puntos de vista sobre la cuestión. Les interesa la dimensión social del diseño y como éste y la labor del diseñador son comprendidos por la sociedad.

ceptuales o de inspiración cuando se enmarcan en ese trabajo libre que según ellos mismos afirman en la entrevista que el autor de la presente tesis realizó en su estudio⁴⁹⁵ es casi una *gimnasia* -un estado previo mental o propedéutico- necesaria para mantenerse activos y dar salida, casi automática a las ideas que van surgiendo. Pareciera una herramienta de espera que impidiese que se escapen ideas que en el proceso tal vez nos sean necesarias, como afirmaba Ricard, una suerte de archivo mental que necesita convertirse en gráfico. Sobre el concepto pedagógico en las exposiciones de los hermanos Bouroullec y la importancia del dibujo en las mismas resulta aclarador el siguiente fragmento:

E. B: “El mínimo de pedagogía que queremos aportar es comunicar como las cosas están hechas, por ello mostramos los objetos desmantelados, y los acompañamos de vídeos, dibujos, etc. para que la gente pueda comprender mejor lo que hacemos”⁴⁹⁶

La planta superior de su estudio en París la ocupa casi íntegramente su archivo de dibujos. Ahí se guardan meticulosamente archivados y fechados⁴⁹⁷ -en un proceso de catalogación lento y laborioso que sigue en desarrollo- miles de dibujos que han realizado desde mediados de los años noventa, época en la que todavía Ronan era estudiante de diseño. El archivo contiene básicamente dos formatos; uno que lo constituyen las libretas originales -casi siempre de cubierta negra y tipo *Moleskine*, (Fig.4.20) de tres tamaños; 250X186 mm, 418X290 mm, 208X297 mm- en las que han dibujado directamente a lo largo de los últimos veinte años y dibujos en papeles sueltos. Los dibujos en papeles sueltos se encuentran meticulosamente archivados en fundas transparentes, fechados y con referencia de archivo y agrupados por periodos en cajas grises de cartón, libre de

⁴⁹⁵ Anexo 1, Entrevista realizada por el autor a Ronan y Erwan Bouroullec en su estudio de París, Junio de 2016.

⁴⁹⁶ Anexo 1, Entrevista realizada por el autor a Ronan y Erwan Bouroullec en su estudio de París, Junio de 2016, pág. 8.

⁴⁹⁷ Cabe destacar en este punto, que para la realización de la presente tesis, Ronan y Erwan Bouroullec han facilitado a su autor un acceso libre para el estudio de todo este material de dibujo. Para este análisis de la obra de dibujo de los Bouroullec se ha contado con la colaboración de varios miembros del estudio, especialmente de Montserrat Álvarez, jefa de prensa del Studio Bouroullec. Se ha autorizado fotografiar todo el material necesario, así como el estudio de todos los originales que han sido necesarios para completar el presente estudio.

ácidos⁴⁹⁸, similares a las utilizadas para el archivo de documentos antiguos en bibliotecas.

Una vez allí, y ante semejante orden y catalogación razonada de tan ingente material, se intuye que los hermanos Bouroullec siempre fueron conscientes de la importancia de archivar este material de la mejor manera posible para ser mostrado, analizado o investigado en un futuro. Se destaca este particular, pues en general -como muchos creadores en su ámbito íntimo de trabajo- la sensación del estudio es de un armónico *caos organizado* donde muestrarios de materiales, restos de prototipos, libros, material de dibujo se solapa en pilas donde parecen descansar a la espera de ser rescatados. Sin embargo la zona de archivo es tremendamente ordenada, sistematizada y accesible. Pudiera parecer una especie de mundo dentro de otro, pero con unas reglas distintas.

Hace unos años que se inició un proceso de digitalización y catalogación de todo el material dibujado de los hermanos Bouroullec -proceso que a día de hoy continúa inacabado dado el enorme volumen de material a clasificar- lo que llevará en un futuro próximo a un posible acceso digital a este voluminoso archivo y tal vez a la publicación de nuevos volúmenes impresos sobre los Bouroullec y el dibujo. Sobre este particular cabe destacar que existe una publicación dedicada exclusivamente al dibujo en los Bouroullec, *Drawing*⁴⁹⁹, que recoge una selección de ese primer proceso de digitalización del archivo. Esta publicación se ciñe a una selección de dibujos realizados entre 2005 y 2012 y fue editado con motivo de la exposición retrospectiva dedicada a Ronan y Erwan Bouroullec en el museo de Artes Decorativas de París, en 2013, titulada *Momentané*. Es muy significativo que en una de las más importantes muestras dedicadas al trabajo de diseño de los Bouroullec, el dibujo ocupe gran parte de la misma y que la publicación que acompaña a la exposición verse exclusivamente sobre el dibujo de los Bouroullec. Dentro del mundo de diseño de producto, es muy poco habitual la publicación de dibujos de diseñador –a veces dibujos técnicos de elementos para producción pero pocas veces de dibujos de

⁴⁹⁸ “I had no idea how many sketchbooks they had filled over the years, and how they kept them carefully labeled and fastidiously archived in tidy binders, with their loose-leaf sheets diligently arranged in acid-free archival boxes” WINDLIN, C. *Drawing; R. & E. Bouroullec, 2005-2012* Ed. JRP/Rigier, Zurich, 2012, pág. 2.

⁴⁹⁹ WINDLIN, C. *Drawing; R. & E. Bouroullec, 2005-2012* Ed. JRP/Ibid.Rigier, Zurich, 2012.

ideación y proceso- y menos aún de volúmenes que recojan la labor de dibujo del diseñador, bien como colectivo o como monográficos de algún autor en concreto. Esta es la visión de Ronan sobre la función del dibujo y la monocromía como vehículo de las ideas de diseño:

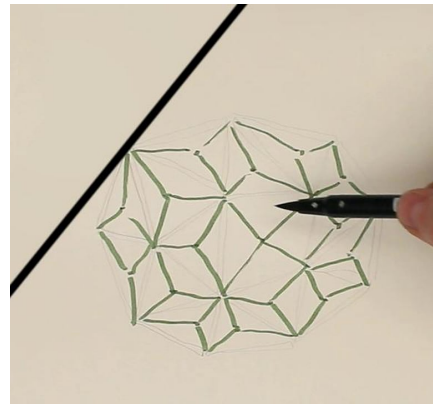
“In the beginning a drawing is always an intention, with few details. Only afterwards does it become progressively more formalized. Monochrome is a way of remaining at a more fundamental stage of the idea”

Como señalamos anteriormente para ellos es más que una herramienta de proceso y cada vez va tomando mayor presencia y hasta cierto punto autonomía. La visión de Ronan sobre el concepto de dibujo en sus carreras y la necesidad de dibujar casi como un hecho natural y en cierto modo anterior al diseño en su mente, resulta muy aclaratoria:

“Creo que el dibujo es en nosotros muy anterior a esta disciplina de diseñador y yo personalmente podría dejar de pensar en diseñar objetos y creo que seguiría dibujando. Vivimos en un tiempo en el que los perímetros son bastante cerrados alrededor de tu trabajo; diseñador, arquitecto, artista, escritor...No entiendo por qué en este momento las cosas han de ser tan definidas o cerradas. La verdad es que me interesan muchos medios, varias plataformas, la foto, el diseño, el dibujo, la arquitectura, ahora el urbanismo. Hace poco leía un libro sobre Matisse y en su último estudio –creo que en Vence en el sur de Francia- se convirtió realmente en artista total, del dibujo a la pintura, a la decoración de interiores, pegando papeles de colores con un sentido casi arquitectónico y con la visión del edificio. El artista es todo. Si pensamos en los grandes arquitectos del pasado, Alvar Aalto, por ejemplo vemos que estaban interesados en todo, es decir en el proyecto integral, y eso es lo que a nosotros nos interesa.”⁵⁰⁰

Independientemente de las fechas o etapas a las que pertenezcan los dibujos, se observan ciertas constantes que aparecen y reaparecen a lo largo de estos últimos veinte años y que se pueden catalogar como elementos estilísticos o de continuidad de la obra. Algunos de ellos vinculados estrechamente a los productos en los que en ese momento se encuentran trabajando, y muchos otros desvinculados –en principio- de cualquier referencia al diseño de producto que pudiésemos encontrar. Al igual que en sus productos de diseño y como es habitual en el trabajo de muchos artistas, se pueden encontrar series o conjuntos de dibujos, datados en fechas próximas y cuya agrupación en familias obedece básicamente a dos cuestiones diferentes: técnicas y contenidos.

⁵⁰⁰ Anexo 1, Entrevista realizada por el autor a Ronan y Erwan Bouroullec en su estudio de París, Junio de 2016, pág. 19.



-*The Wrong Shop*, edición de impresión digital. 2013. -*Video Drawing*, Fotograma.

Un primer criterio de agrupación en series lo proporciona la técnica o material utilizado. En los dibujos Ronan y Erwan suelen utilizar regularmente; rotuladores, probablemente su medio más habitual y por el que sus dibujos son más reconocidos, lapiceros de grafito, bolígrafo y paleta gráfica, y en algunos casos utilizan técnicas mixtas de algunos de estos materiales. No es habitual encontrar técnicas húmedas a pincel -acuarela, acrílico, etc.- en el dibujo de los hermanos Bouroullec y el color se incorpora habitualmente por medio de rotulador o medios digitales. La elección de unos materiales u otros vincula en la mayoría de los casos el acabado de las obras y el detalle de los trazados. Es habitual la utilización del grafito para aquellas imágenes que pretenden ser más figurativas e incluso realistas y en las que se generan volúmenes que representan la tridimensionalidad, para los cuales, la clásica técnica del degradado de tono suele resultar muy apropiada. Esta técnica –muy habitual en todo el corpus de dibujo de los hermanos Bouroullec- genera un conjunto de obras monocromáticas que suelen remitir o bien a elementos de ideación o a soluciones constructivas concretas. En los dibujos de grafito se observa una vocación de acercamiento a detalles y texturas de acabados, que no permiten otras técnicas de las utilizadas.

La técnica más habitualmente utilizada por Ronan y Erwan Bouroullec es el rotulador, normalmente del tipo *punta de pincel*⁵⁰¹ –muy comunes en el mundo del diseño de caligrafía y *lettering*-, lo que les permite un modulado de trazo muy variado y un tratamiento de las veladuras sutil. Son muy habituales los dibujos de rotulador de los Bouroullec

⁵⁰¹ El tipo más utilizado serán los rotuladores japoneses *Tombow dual brush*, y en menor medida los *Pitt* de Faber Castell.

en los cuales una vez abocetado un contorno general, trazan numerosas pasadas paralelo con el mismo rotulador de manera que van modulando el volumen del objeto. Existen algunos vídeos⁵⁰² publicados por el propio estudio en los que filman el proceso de dibujo descrito. La sensación que transmiten, es similar a la de su trabajo en diseño en general, constancia y paciencia en elementos que se repiten y superponen, creando estructuras orgánicas que se van solapando. Al igual que hemos descrito anteriormente el universo Bouroullec, como un estudio sin estridencias, y sin prisas, donde se habla a media voz, de la misma forma, el dibujo se va generando ante la cámara en un proceso lento, desde un cierto automatismo, en el que la mano del autor sigue un plan abierto. Una mezcla de intuición y planificación, como su propio método de diseño.



Drawing, dibujos previos de la silla vegetal. 2013.

Podemos encontrar números dibujos realizados con rotulador en el libro *Drawing*⁵⁰³, entre los cuales destacan los numerosos bocetos previos de algunos de sus diseños más icónicos.

En los últimos años en su trabajo en dibujo han adoptado también como herramientas los medios digitales, utilizando tableta gráfica y lápiz digital. Este grupo de obras parecen tener dentro de su trabajo un carácter experimental y de descubrimiento de nuevos recursos en el dibujo. Hoy en día las herramientas digitales de dibujo nos permiten acercarnos enormemente a la textura, trazo y casi sensación de estar dibujando en un papel con un medio tradicional. Cierto es, que en su producción de dibujo son los menos numerosos, pero cada vez va convirtiéndose en un medio más habitual para ellos. Dentro de estos formatos digitales relacionados con el dibujo, en 2012 desarrollaron una aplica-

⁵⁰² *Drawings*, by Ronan y Erwan Bouroullec. <https://vimeo.com/36555719> (última consulta: 20 de septiembre de 2016)

⁵⁰³ WINDLIN, C. *Drawing*; R. & E. Bouroullec, 2005-2012 Ed. JRP/Rigier, Zurich, 2012.

ción para *Ipad*, *Circles*⁵⁰⁴, muy intuitiva en la cual pretenden acercar al usuario al mundo de sus diseños en general, y de su dibujo en particular. Esta aplicación, diseñada por Alain Bellet y Fritz Menzer, bajo la idea y concepto de Ronan y Erwan, transmite de una manera muy fiel su idea del dibujo y del diseño en el *universo Bouroullec*.

También sobre su obra de dibujo, en este caso producido por Vitra, en el año 2000 se realizó un video⁵⁰⁵ sobre el desarrollo y creación de la silla Vegetal, en el que resulta muy ilustrativo el proceso de dibujo vinculado al sistema de descarte de ideas previas y posteriores prototipados del objeto. Podemos observar que en este objeto, uno de lo más icónicos y populares de su producción, se desarrollan sobre el papel -y sobre la pantalla- tentativas previas que nos hablan y nos anticipan un objeto que en un principio pretendía ser más *realista* en el sentido de representar más fielmente un objeto de referencia, una silla en este caso crecida o nacida literalmente del suelo⁵⁰⁶. Los avatares técnicos de este proyecto que pasaron del papel a maquetas de estereolitografía⁵⁰⁷ -en escala 1:5-, y diferentes prototipos de estudio en diversos materiales, llevaron a redibujar nuevamente el objeto y a producir una esencialización material del diseño, que acabó siendo menos realista, pero todavía representa muy adecuadamente lo que pretende. Este objeto, tanto en su fase de dibujo de concepto, como en la de dibujo de detalle técnico, ejemplifica de una manera muy completa la filosofía Bouroullec respecto a dibujo y diseño. Se trata sin duda del proceso más largo dentro de su trayectoria como diseñadores, desde la primera

⁵⁰⁴ *Circles*, Design&Development: Alain Bellet, Fritz Menzer, <https://vimeo.com/29919584> (última consulta: 11 de septiembre de 2016)

⁵⁰⁵ *Vegetal Chair*, <https://vimeo.com/3745240> (última consulta: 13 de septiembre de 2016).

⁵⁰⁶ “The initial intuition was that of a chair wich would sprout up like a plant. A vegetal chair, it branches gently curving to form the sit and back. It comes from this fascination we have for various types of old furniture, which is plant inspired. Garden chairs of english origin, structured in boughs of cast iron, for example; various ítems formed using real branches; or even those armchairs designed in the United States during the first half os the last century, using bushes whose growth had been restricted until they took on the form of a chair.” Growing a Chair (Entrevista con Constace Rubini VV.AA. *Vegetal*, Ronan & Erwan Bouroullec, Ed. Vitra, Ditzingen, 2009, pág. 2.

⁵⁰⁷ La estereolitografía es uno de los métodos más detallados de creación de prototipos rápidos e impresión 3D disponible actualmente. También es conocida como SLA o SL, por lo que la extensión de archivo .stl se extrae de esta abreviatura. Este proceso es un procedimiento de fabricación aditiva que utiliza un receptáculo de fotorresinas líquidas de resina para estereolitografía (una sustancia que solidifica a la exposición a un láser ultravioleta). El modelo 3D se construye capa por capa, en una plataforma móvil. El láser toca el envase solidificando las piezas necesarias para lograr la creación del prototipo SLA. <http://es.3dilla.com/impresora-3d/estereolitografia/> (última consulta: 30 de septiembre).

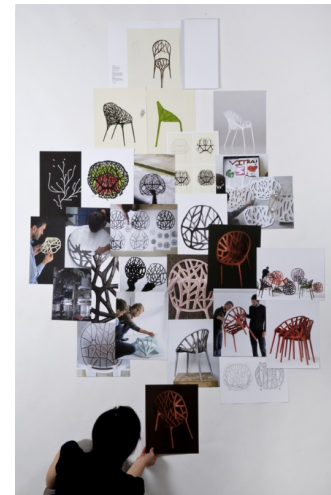
fase de encargo por parte de Vitra, y primeros bocetos, -octubre de 2005- hasta su materialización y puesta en mercado -noviembre de 2008- transcurrieron tres años de dibujos, rectificaciones, soluciones, pruebas, y en algunos casos renuncias a determinadas formas por no ser factibles en la industria. Este diseño, que desde su conceptualización atesora cierto aire de clásico, se ha convertido como señala Koivu en un icono del diseño:

“Of all of these chairs, *Vegetal* is the one that has already found its place in design history. The idea behind the chair was to create a piece of furniture that grew like a plant. With this in mind, *Vegetal* was first conceived of in delicate drawings of interwoven branches and leaves.”⁵⁰⁸

Como resultado, una de las sillas más icónicas de la historia del diseño contemporáneo, que ha merecido la publicación por parte de su editora, Vitra, de un libro⁵⁰⁹ (Fig.21) en formato carpeta con 30 láminas -en papel de 200 gr- sin encuadernar en formato de 320x250 mm. cada una y que resume en imágenes esos tres años de trabajo. Resulta significativo del carácter e intención de esta obra, que tan solo dos de las láminas reflejan el objeto acabado en su proceso, el resto son dibujos principalmente, maquetas, prototipos, o alguna imagen de los autores trabajando en este proyecto en su estudio de París. Esta publicación muestra muy gráficamente lo que el dibujo es para los Bouroullec y por otro lado, indica lo necesaria que es la comprensión del dibujo de los autores por parte de las editoras con las que colaboran. Esta publicación, lejos de ser un formato puramente publicitario y comercial para la difusión de un nuevo diseño, cuenta una historia de colaboración y confianza y se le da el formato de carpeta de artista -similar a las de ediciones de grabado clacográfico- con una cierta visión, para que esas reproducciones de dibujos puedan ser montadas y mostradas y como algo más que las láminas de los dibujos previos de un diseño de mobiliario. Esto es, tienen carácter e importancia en el resultado final del objeto y como tales las consideran sus autores y la editora Vitra.

⁵⁰⁸ KOIVU, A. *Works* Ed. Phaidon Press, Londres, 2012, pág. 245.

⁵⁰⁹ VV.AA. *Vegetal*, Ronan & Erwan Bouroullec, Ed. Vitra, Ditzingen, 2009.



-Album *Vegetal*, Vitra, 2009.

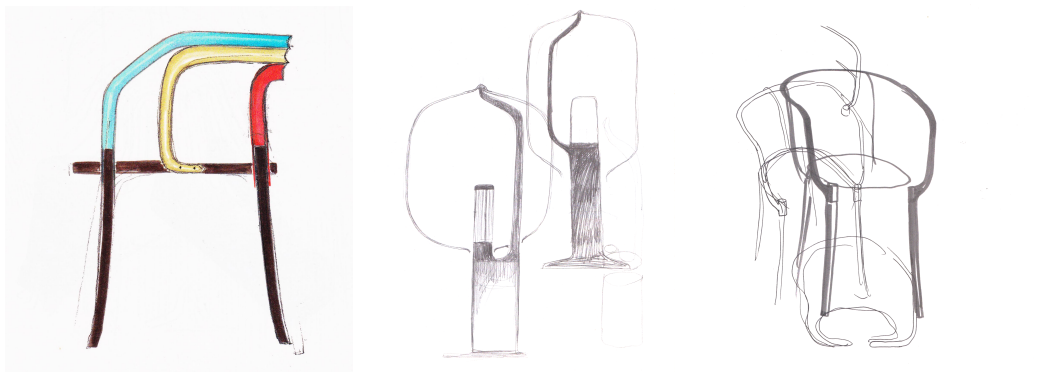
El segundo criterio que podemos utilizar, más allá de las técnicas utilizadas, es el análisis formal o estilístico de la obra de dibujo. Como decimos, se pueden establecer varias líneas de investigación formal en el dibujo de Ronan y Erwan Bouroullec, que más allá de la cronología de las obras parecen constantes en su obra de dibujo. Estas serán tres líneas principales, que dividiremos en *bocetos*, *detalles constructivos* y *tentativas*: aquellas obras que tengan un carácter más técnico a la hora de encontrar soluciones constructivas o formales para aplicar a un diseño. *Elementos figurativos*: aquellas obras de dibujo que si bien recrean una representación figurativa o reconocible, no están vinculadas al diseño de un producto. Y por último, *formas abstractas y generativas*: en este grupo veremos la vertiente abstracta del trabajo de Ronan y Erwan Bouroullec vinculado al uso del dibujo como herramienta experimental autónoma, tanto del diseño, como de la representación figurativa.

4.4.1 Bocetos y detalles constructivos. Tentativas

Abocetar es siempre esquematizar una idea, aportar los elementos mínimos para hacer reconocible la idea de un objeto que vamos a proyectar. En sucesivos dibujos surgen nuevos detalles que habitualmente complican el objeto y su forma, de tal manera que suele ser muy poco habitual que el primer boceto de trabajo sea el que defina exactamente el objeto final. Como apunta Windlin, la pureza de las ideas está a menudo en los dibujos antes de convertirse en objetos tras pasar por un inevitable proceso de depurado que convierta las ideas en factibles:

“The drawings reveal their ideas in all their ragged it glory, before they had to be translated, adjusted, communicated, adapted, and transformed into real objects. Here, the ideas are still presented pure and unfettered by the limitations of what is called the real world.”⁵¹⁰

Este tipo de dibujos en los Bouroullec lo compone un importante grupo de trabajos, en los que representan, en algunos casos de manera muy precisa, detalles de proyectos de diseño industrial. Es el ejemplo de la utilización del dibujo como herramienta de pensamiento, y es la forma más habitual en la que los diseñadores de producto utilizan el dibujo. No hay, en general, una intención creativa, más allá de la descriptiva, técnica o formal. Constituye el uso del dibujo como herramienta de visualización de un problema. Con este tipo de dibujos, la intención puede ser diferente dependiendo del momento del proceso de diseño en el que se encuentren.



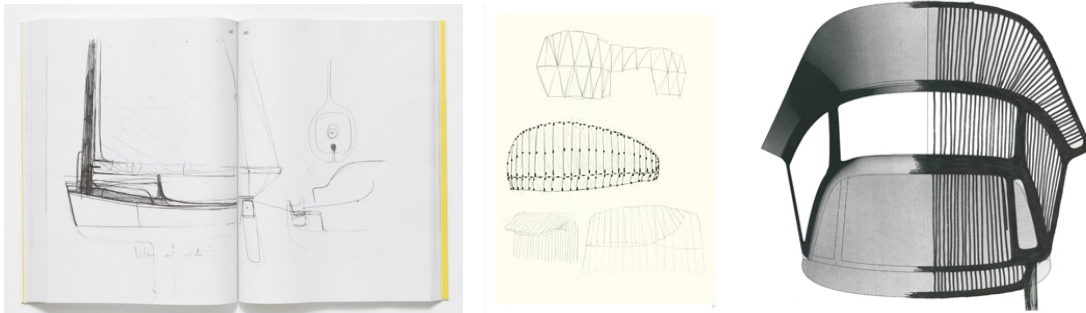
Ejemplos de dibujos de tentativas de forma general: *Steelwood*, *Lighthouse* y *Stampa*

Algunos son tentativas de forma general, en los que encontramos dibujos de concepto que recuerdan a algunos de sus diseños pero que todavía son solo la primera idea traducida al papel, si gran detalle, y más bien acotando un contorno general del objeto. En este tipo encontramos obras de trazo rápido y muy suelto que no pretenden buscar todavía detalles, sino insinuar el aspecto formal general que tendrá ese objeto. Hemos visto algunos ejemplos de este tipo de dibujos, en el caso de la *silla Vegetal*. Como describe Koivu, este tipo de dibujo, marca el tono general del diseño, e inicia la fase de estudio y viabilidad de una forma que ha de ser sugerente pero factible:

⁵¹⁰ WINDLIN, C. *Drawing; R. & E. Bouroullec, 2005-2012*. Ed. JRP/Rigier, Zurich, 2012, pág. 3.

“These sketches set the tone, but they also supply the basic formal aspects of a new design project. From there, the two-dimensional ideas on paper are discussed using mock-ups in cardboard, wood and fabric. Precision increases with every step, and initially rough models are polished over and over again in computer renderings, more sketches and more models.”⁵¹¹

Un segundo grupo de dibujos de este tipo lo componen, obras cuya intención es más técnica y explicativa. Se trata por lo tanto de dibujos más minuciosos y detallados, en los que en la mayoría de los casos hay un acercamiento al detalle y una ampliación del mismo para especificar elementos muy concretos. En la mayoría de los casos son dibujos en grafito, realizados en portaminas de calibre 0,5, que les permite afinar con mayor precisión el detalle que buscan. No es el grupo de trabajos más numerosos dentro de su obra de dibujo, pues una vez llegado el proceso a un nivel tan alto de especificidad en los detalles, normalmente se utiliza el dibujo digital, que por otro lado permite crear los planos técnicos de construcción del objeto. Esta será la frase previa y necesaria para al producción tanto industrial como artesanal del diseño.



Ejemplos de dibujos detalles constructivos: Una emabrcción, *Rocks* y *Papyrus*.

4.4.2 Elementos figurativos. Representación y contexto.

Este segundo grupo de dibujos, abarca aquellos que contienen una representación figurativa y reconocible, pero están desvinculados de la labor de diseño (Fig.4.24). Se trata de un trabajo de tipo inspiracional y creativo que aborda diferentes temas dentro del nexo común que significa la representación figurativa. Se trata tal vez del grupo más heterogéneo de obras pues los temas son muy variados, y en este caso sí es importante la fecha de realización, pues se agrupan por series que tratan un mismo tema durante un periodo concreto. Sobre este tipo de obras, Koivu advierte el uso libre de la técnica pero

⁵¹¹ KOIVU, A. *Works* Ed. Phaidon Press, Londres, 2012, pág. 123.

sobre todo de los contenidos, en los que normalmente sale a relucir el fino sentido del humor de los autores.

“In drawings, they can express their fears, humour and doubts, which, on the pages of their notebooks, take the form of fantastical creatures, details from nature, and pages and pages filled with abstract forms.”⁵¹²

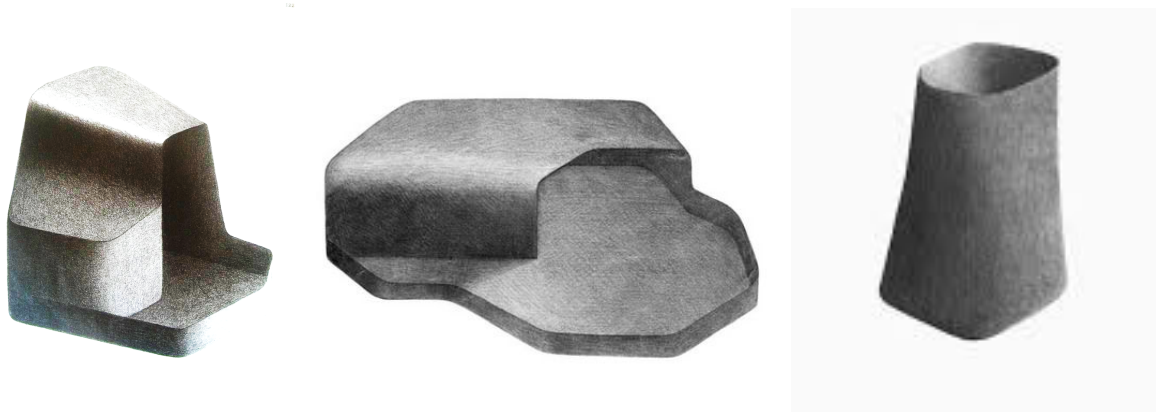
Se trata probablemente del grupo de dibujos de carácter más *artístico*, pues están desvinculados -liberados- del concepto de boceto o forma previa, y tratan temas diversos desde la perspectiva creativa experimental y especulativa. En cualquier caso en el trabajo de un diseñador, si bien este tipo de obras es más experimental, todo aquello que produce obedece y crea un contexto creativo del cual siempre es posible extraer consecuencias ideas o conceptos aplicables a la labor de diseño. Cabe destacar que Ronan y Erwan Bouroullec consideran este trabajo como dibujo de diseñador y cuando se muestra se hace en el ámbito del diseño, no en galerías de arte o en museos desvinculados de su producción como diseñadores. El volumen de trabajo es tan ingente, y la proporción de tiempo que le dedican es tan importante, que parecen no pararse a pensar en definir qué son o qué no son estas obras. Parecen encontrarse en un proceso de interiorización, respecto a su obra de dibujo, para realmente decidir si es conveniente o factible su difusión y comercialización a través de los circuitos propios del arte. En cualquier caso, y dado su poco interés por establecer compartimentos estanco respecto a lo que hacen, no parece una cuestión prioritaria a dilucidar en su trabajo.

En el año 2012 se publicó una edición de impresiones digitales de algunos de su originales bajo el título de *Wrong Shop*⁵¹³ que incluía varias obras en diferentes formatos. Bajo el mismo título se realizó un segunda edición de nuevas obras en el año 2014. En la primera edición se incluyen imágenes figurativas y abstractas de diferente tipo, en la segunda se incluyen obras abstractas exclusivamente de las que calificamos como manchas o formas abstractas y generativas. Es importante que dado el carácter de edición especial

512 KOIVU, A. *Works* Ed. Phaidon Press, Londres, 2012, pág. 123.

⁵¹³ *The Wrong Shop 2012*. Impresión digital firmada en papel de 310g. 10 dibujos de 559x395 mm. Edición limitada de 50 ejemplares + 10 P.A. 5 dibujos de 1118x1582 mm. edición limitada de 15 ejemplares + 2 P.A. *The Wrong Sop, 2014*. Impresión digital firmada en papel de 310g. 7 dibujos de 559x395 mm. Edición limitada de 30 ejemplares. 3 dibujos 1118x1582 mm. Edición limitada de 15 ejemplares. <http://www.bouroullec.com/?p=244> (última consulta: 17 de octubre de 20016).

limitada de ambas publicaciones, en ninguna de ellas se incluyen dibujos del tipo que hemos clasificado de *bocetos y detalles constructivos o tentativas*. Este hecho puede representar un indicio de intención de separación o clasificación de su obra de dibujo. Los relacionados con el diseño tendrán una utilidad directa en el proceso, los que no, tendrán un carácter más experimental o artístico y por lo tanto pueden ser susceptibles tal vez servir a nuevos propósitos dentro de su trabajo.



Elementos de representación y contexto. Grafito/papel.

Dentro de este grupo, los trabajos de Ronan más recientes, abarcan la temática del tratamiento del espacio desde una formas elementales que le sirven para representar elementos constructivos o arquitectónicos básicos. Habitualmente realizados en rotulador o grafito, utilizan la técnica de la veladuras translúcidas con la técnica del rayado, para simular elementos construidos que se superponen creando o sugiriendo espacios acotados.

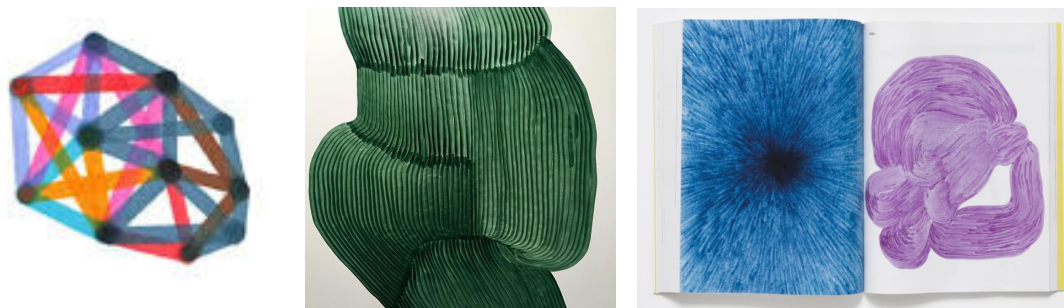
4.4.3 Formas abstractas y generativas.

Este último grupo de dibujos representa formas abstractas, generalmente realizadas con rotulador que ocupan una importante superficie del papel, en lo que tradicionalmente se ha definido en el mundo del arte como trabajo de *mancha* (Fig.4.25). Estas formas están generalmente definidas por el propio color y no obedecen a un dibujo previo que acote la forma principal. Muchos de ellos aparentan un proceso puramente automático, en el que el autor procede con infinitos trazos, habitualmente en paralelo, creando una volumetría que surge de la superposición del propio trazo de la herramienta de dibujo. Son elementos y formas que no están relacionadas con objetos de su producción de diseño ni

con formas reconocibles. Parece el trabajo más libre y experimental dentro de su obra de dibujo, pues el propio proceso es el que guía el desarrollo de la obra. No existen ideas preconcebidas ni formas contenedoras y el resultado es parte inseparable del proceso. Alguna de las obras de este grupo recuerdan a el trabajo de autores que por otra parte son referencia para ambos como Sol LeWit, Elsworth Kelly, Carl André, o Donald Judd, todos en el ámbito del *minimalismo* y *Hard edge painting* norteamericano de los años setenta. Otras referencias para los autores serán Terry Winters o Robert Ryman.

El dibujo de Ronan y Erwan trata formas que remiten en ciertos casos a la geometría pero siempre con una visión personal y dulcificada en sus ángulos y encuentros, mostrando una tendencia a la irregularidad de la forma y evitando la frialdad de las formas geométricas muy definidas como sostiene Koivu.

“The Bouroullecs’ shapes are never sharp: there is no perfect square, no equilateral triangle, no pointy tip. However, their objects aren’t amorphous blobs, either. When they draw on more classical shapes, like the rectangle, the brothers either give these perfectly proportioned objects rounded corners or blur their outlines. The effects are profound.”⁵¹⁴



Formas abstractas y generativas. Rotulador/papel.

El concepto de dibujo en Ronan y Erwan no tiene límites, ni materiales, ni conceptuales e incorporan cualquier herramienta de trabajo con la que encontrar nuevas formas de trazo o nuevos caminos expresivos. Su visión del dibujo, al igual que del diseño es de una disciplina abierta a enormes posibilidades que parecen dispuestos a explorar. Dentro de esa amplitud de concepto nos atrevemos a incluir en este último grupo el concepto de construcción dibujística con las formas. Hemos definido la transición que se produce desde la idea a su materialización gráfica a través del dibujo, como la secuencia ha-

⁵¹⁴ KOIVU, A. *Works* Ed. Phaidon Press, Londres, 2012, pág. 154.

bitual en la que este proceso se produce. En el trabajo de Ronan y Erwan se intuye la posibilidad de ese proceso a la inversa, en una serie de formas que podemos denominar *objetos dibujo* (Fig.4.26). Esta característica se da de manera intencionada por parte de los autores en la exhibición de ciertos materiales en sus exposiciones en los que se enfrenta, por ejemplo, el dibujo en una libreta con una pieza de tejido o una muestra de material. Se trata por tanto de dibujar tridimensionalmente con la propia materia. Erwan se declara especialmente partidario de la creación de prototipos y de la experimentación con los materiales y en concreto con los tejidos. De este proceso de experimentación surgen objetos, que regularmente muestran en sus exposiciones, que aún siendo tridimensionales, recuerdan claramente a la idea de dibujo que realizan habitualmente. Fragmentos de tela, goma o espuma que, al igual que este tipo de dibujos, liberados de cualquier funcionalidad o utilidad, general una suerte de obras de carácter tridimensional y matérico.



Objetos dibujo. Varias dimensiones, Técnica mixta.

La obra de dibujo de Ronan y Erwan Bouroullec constituye, como decimos, un hecho diferencial dentro del trabajo de los autores por volumen de trabajo y por la trascendencia del mismo en términos de comunicación. Se trata de un elemento de expansión de la propia obra y creatividad de ambos y constituye material de enorme importancia para conocer su trabajo y filosofía. Es un elemento de juicio de su trabajo a la altura de su obra de diseño e inseparable de la visión general del mismo. Como apunta Windlin sobre este concepto, parece parte integrante de su propia metodología de diseño y la base de su proceso colaborativo:

“The individual, personal and private activity of drawing lies at the basis of their collaborative process, exposing a common thread running through their entire body of work. How exactly it is part of their working method, which naturally involves a number of other skills, remains their secret. What the drawings in this book were made for and what purpose they served, if any at all, is deliberately left unexplained. In many cases, I

only had a vague idea of what I was looking at, but was nevertheless drawn into and mesmerised by.”⁵¹⁵

Como apunta el autor, recordando cual fue el criterio para la selección de los 864 dibujos de la publicación *Drawing*, que él coordinó, tener la posibilidad de sumergirse en el universo dibujístico de Ronan y Erwan Bouroullec, se acerca a una experiencia *hipnotizante*, pues el volumen de obra es inmenso, y conceptualmente ofrece una verdadera experiencia estética y de fruición. Este trabajo merece una visión de conjunto, pues al igual que su obra de diseño, de la cual el dibujo no deja de ser una parte muy importante, la riqueza de matices de obras aisladas, participa de la visión general del corpus de obra total. Puede servir el símil del puzzle, donde cada dibujo es en sí un elemento independiente que se enriquece con la visión de conjunto de toda la obra de dibujo. El trabajo de dibujo de los Bouroullec constituye un microuniverso que participa de un sistema o universo mayor que es todo el conjunto de su obra de diseño. En palabras de Ronan sobre esta publicación y su relación con el dibujo en general:

“Two years ago we made *Drawing* a book where we put together more than 850 of our drawings. Inside, we distinguish two types of drawings: preliminary draft-studies that we make before creating an object —they are sketches—and in parallel, we also make drawings that aim to be only drawings. These drawings are for me the mode of expression I have beyond objects. We can see them as something organic in connection with a practice, as part of our global work. Drawing is in fact a practice itself, something autonomous. In the book we wanted to show this practice that is often a quite compulsive situation completely different from the design context where only a few ideas emerge and it takes several years to the original ideal becomes into its physical existence. Drawing is a direct and constant activity; its immediacy contrasts with the frustration that sometimes can appears in the design discipline.”⁵¹⁶

Por otro lado, como decimos, resulta un caso absolutamente único en la historia del diseño, el hecho de que dos autores dedicados fundamentalmente al diseño de producto, atesoren la vocación de crear una ingente cantidad de obra, que ocupa un lugar de máxima importancia para la comprensión de todo su trabajo. Como nos recuerdan las palabras de Windlin, a propósito de su vocación inagotable en el dibujo: “And they still

⁵¹⁵ WINDLIN, C. *Drawing*; R. & E. Bouroullec, 2005-2012 Ed. JRP/Rigier, Zurich, 2012, pág. 3.

⁵¹⁶ “Cloud vases” Bouroullec R. en <http://www.bouroullec.com/?p=283> (última consulta: 16 de agosto de 2016)

draw. Relentlessly, all the time...Just like their sketchbooks, volumes and volumes full of wonder.”⁵¹⁷

⁵¹⁷ Ibid.

4.5 Claves para un nuevo paradigma

En el sobresaturado paisaje objetual contemporáneo, existen innumerables objetos, muchos de ellos correctamente diseñados o con indudable atractivo externo, pero cabría preguntarse por los motivos que convierten a un objeto o a la obra de un diseñador en singular. Qué le hará destacar por encima del contexto, cómo crea tendencia, qué hace, en suma, a un diseño memorable. Debido a la saturación objetual de la que hablamos, el diseño, más que nunca ha de ofrecer un carácter diferencial y específico, ha de plantear nuevos retos formales, matéricos y conceptuales, que habrán de cristalizar en objetos útiles y deseables, con los que establezcamos lazos o vínculos que más allá de lo estético o funcional realicen una llamada desde el componente emocional o simbólico.

Parece razonable pensar que realizar este programa desde el artificio o el diseño espectacular, como hemos visto en el capítulo tres, se convierte en tarea más sencilla y factible. Al fin y al cabo el diseño, mediante estos recursos, es capaz de llamar la atención del usuario de una manera sencilla. Pero concebir un corpus de obra sólido, memorable y de éxito entre los usuarios y la crítica, desde posiciones de extrema sensatez, responsabilidad, descartando el recurso de la grandilocuencia, parece, a priori, mucho más complicado. La diferencia entre gritar o conversar, esgrimiendo razones de peso, puede servir aquí como un símil para ilustrar la diferencia entre estas dos posiciones en el hecho comunicativo del diseño. Diseñar es comunicar y como hemos visto, antropológicamente, existe como fundamento de la labor creativa del hombre a través de su historia, y en la vinculación de éste con los objetos que conforman su contexto material.

Ronan y Erwan Bouroullec se han convertido a pesar de su juventud, en un caso de estudio dentro del diseño contemporáneo, pues su obra se construye asentada en un sólido fundamento metodológico, que les hace no perder nunca de vista para qué y para quién diseñan en cada momento. La particularidad del diseño de Ronan y Erwan Bouroullec no consiste solo en una cierta estética más o menos reconocible, sino en que ésta es consecuencia de una posición respecto a lo que el diseño es y para lo que el diseño sirve. La estética como veremos será una consecuencia de un planteamiento que es reflejo de una manera de ser y estar en el mundo. La solidez y particularidad que la críti-

ca del diseño atribuye de manera unánime a la obra de los Bouroullec, es consecuencia de su actitud, que como hemos visto se basa en un elevado nivel de rigor y autocrítica.

Veremos a continuación elementos únicos y personales que convierten su obra en paradigma del nuevo diseño, pues atesora o ejemplifica, algunas de las claves que lo articulan. Ronan y Erwan Bouroullec a través de la evolución y la depuración de su método han decantado algunas de las características principales de la tendencia de cambio de siglo y han contribuido a construir gran parte de lo que el diseño es y muy probablemente será en los próximos años. Su enfoque es novedoso y revelador, demostrando como veremos en particular en el epígrafe 4.5.5 una particular capacidad de adaptación y versatilidad del proceso de diseño a diferentes circunstancias. La interdisciplinariedad de su propuesta, el desafío a los límites de la disciplina, y a las categorías clásicas de los objetos arquetípicos, les permite plantear objetos de función abierta en la que el usuario ha de cerrar en algunos casos el propio mensaje de uso.

Tras el estudio de la metodología Bouroullec y de la definición de las características particulares que definen su trabajo, parece necesario acotar las claves en torno a las cuales el trabajo de Ronan y Erwan se puede de considerar paradigmático dentro del diseño contemporáneo. Veremos que la cristalización del modelo paradigmático supone en los Bouroullec, ser un modelo a seguir, así como un ejemplo de adaptabilidad constante a los tiempos y circunstancias del diseño. La aplicación de un método personal, que fundamenta sólidamente una estética y estilo particular que es representativo de su tiempo, completan el modelo de paradigma que el diseño de los bretones constituye en el panorama contemporáneo de la creación.

Numerosas han sido las visiones y voces aportadas por diferentes actores del mundo del diseño relacionados con su trabajo; críticos, editores, galeristas, diseñadores, pero especialmente útil para llegar a este punto de la investigación ha resultado la conversación en formato de entrevista⁵¹⁸ que hemos tenido la oportunidad de mantener con los autores en su estudio parisino. En la misma los propios autores han tenido la oportunidad de re-

⁵¹⁸ Cabe destacar que se trata de la más extensa entrevista publicada hasta la fecha, de las numerosas realizadas a Ronan y Erwan Bouroullec y la primera con fines académicos. Anexo 1, Entrevista realizada por el autor a Ronan y Erwan Bouroullec en su estudio de París, Junio de 2016.

flexionar sobre su trabajo en torno a las preguntas realizadas y a diversos temas de interés que han surgido a raíz de las mismas. Hemos de contemplar que el creador no es siempre plenamente consciente de la dimensión de su aportación, por lo que además de la entrevista, aportamos reputadas opiniones, así como el análisis de los elementos sometidos a estudio.

Se ha tratado el carácter de la relación creativa de ambos autores y cómo sus dos diferentes perfiles se complementan para concretar la mejor solución de diseño en cada caso. Esta relación, no exenta de cierta sana confrontación, se basa en el máximo nivel de auto exigencia en el proceso y en un nivel de perfeccionismo, que hemos visto en ocasiones les conduce a proyectos de muy larga duración. En este proceso, Ronan y Erwan se replantean cada fase creativa y persiguen la creación de objetos memorables, entendibles y usables, que se integren de la manera más natural posible en el contexto que habitan.

Hablamos de diseño integrado y no disruptivo, que discretamente ocupa su lugar sin imposiciones formales, cromáticas o de uso. Para llegar a estas soluciones de máxima exigencia, independientemente de la dimensión del proyecto, Ronan nos habla de la duda como herramienta para huir de la autocomplacencia y reinventarse en la medida de lo posible cada vez. La intención de este método persigue huir del encasillamiento que produce la sensación de haber creado un cierto estilo reconocible.

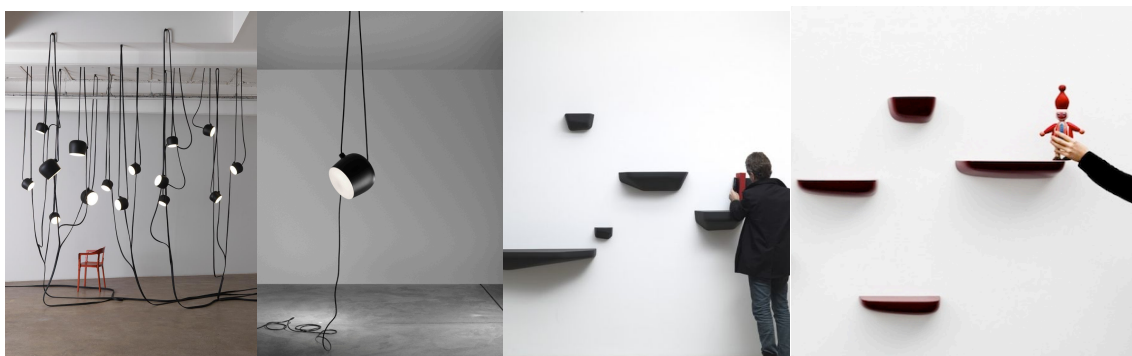
Un estudio como el de Ronan y Erwan Bouroullec, con el éxito, difusión y demanda de producto, alcanzados en los últimos años, corre el riesgo de adaptarse a una fórmula, por la cual su trabajo es reconocido, y en cierto modo adaptarse a aquello que se ha comprobado que funciona como estética. Éste es sin duda el mayor riesgo y a su vez el mayor temor de los hermanos Bouroullec. La posibilidad de que su proceso creativo de investigación lenta y calmada y su método experimental de desarrollo del trabajo, sea sustituido por la urgencia y la demanda que el mundo contemporáneo del diseño propone.

Por otro lado, y así lo hemos entendido en sus propias palabras, su posición actual, y la que parece claro que no quieren alterar, es la de mantener el carácter familiar e íntimo del estudio. El tamaño manejable del equipo de colaboradores, la cercanía de ambos a todos los proyectos que se realizan y la proximidad a las diferentes fases del proceso son valores para ellos prioritarios frente a posibles perspectivas de cambio. Confiesan que tal vez hay ciertos proyectos de mayor calado que les gustaría afrontar como reto, pero que parecen en la actualidad incompatibles con el escenario de estudio en el que por el momento se encuentran más cómodos.

Por otro lado, como hemos visto en algunos de los ejemplos de su trabajo, la obra de los Bouroullec tiene una característica que la convierte prácticamente única entre estudios de diseño internacionales y de primer nivel, que es la convivencia entre trabajos de producción artesanal y edición limitada, con proyectos de producción industrial a gran escala. A continuación, al definir las claves paradigmáticas, vamos a reconocer ambos procesos en numerosos proyectos, independientemente de la tipología a la que pertenezcan. Esta alternancia entre ambos tipos de diseño, es una característica que les acompaña desde sus inicios como diseñadores. En otros autores, sí es habitual en el principio de sus carreras, con el fin de darse a conocer por un medio asequible y que no demanda importantes inversiones de inicio. Una vez difundido el trabajo y trabado conocimiento con las grandes compañías editoras de diseño, suele ser un procedimiento que los autores abandonan para centrarse en el diseño de objetos de producción industrial a gran escala. Sin embargo en los hermanos Bouroullec, ha sido una constante, que lejos de abandonar, es cada vez más importante en su carrera. Fundamentalmente apoyados por la parisina galería Kreo, regularmente presentan objetos de producción artesanal, en tiradas que van de los tres a los diez ejemplares y que se distribuyen, como vimos en el capítulo tres, vía coleccionismo de diseño. Para ellos es literalmente un laboratorio, tanto de formas como de conceptos y les permite un enorme nivel de experimentación, que en los largos procesos y exigencias técnicas del mundo de la producción industrial no son viables. Es significativo, como hemos visto, el acuerdo que mantienen desde el principio de su colaboración con Kreo, pues son libres de convertir en producto de producción industrial, cualquiera de las ediciones que allí presentan y exponen. Un ejemplo de este caso en la carrera de Ronan y Erwan, será *Lianes*, que se presentó en forma de insta-

lación en la galería en 2010 y posteriormente, en 2013 fue producida industrialmente por la editora italiana Flos como *Aim lamp*, (Fig.4.27) con imperceptibles variaciones. Este concepto de laboratorio es también único en el panorama del diseño contemporáneo. Otro ejemplo será el conjunto *Roches* presentado Kreo en 2010, como antecesor de *Corniche* (Fig.4.28) de 2012 para Vitra. Vemos en palabras de Didier Krzentowski esta particular relación:

“Sí, lo interesante en mi galería es que todos los diseñadores con los que trabajo editan con diferentes empresas de manera industrial, pero mi espacio es como un espacio-laboratorio en el cual se realiza una parte importante de la investigación. Los objetos que se ven en mi espacio por primera vez es posible que acaben después por todo el mundo en producciones industriales de las grandes editoras. En este sentido es muy importante para ellos.”⁵¹⁹



-*Lianes*, Galería Kreo, 2010. -*Aim Lamp*, Floss, 2011. -*Roches*, Galería Kreo, 2010. -*Corniche*, Vitra, 2012.

En la entrevista con Ronan y Erwan utilizaron exactamente el término, *laboratorio* para definir lo que representa el espacio de Kreo en su carrera. Así, vemos que una característica general del estudio será que son reconocidos en el mundo del diseño de gran escala a través de las producciones industriales, pero a la vez nunca han abandonado el circuito que en algunos casos se ha denominado *diseño de autor*, cuya manera de proceder se asemeja más al mundo del arte que al del propio diseño -galerías, coleccionistas, marchantes, etc.- Estos objetos, al contrario de lo que se pudiera pensar, a pesar de obedecer a un proceso más experimental en cierto modo, siguen obedeciendo a la exigencia que Ronan y Erwan muestran en toda su obra y presentan, pese a ser producidos artesanalmente un aspecto de objeto industrial de acabado impecable. La experimentación en el

⁵¹⁹ Anexo 3, Entrevista realizada por el autor a Eugenio Perazza, presidente de la editora Magis de Milán, octubre 2016.

caso de los Bouroullec se centra más en la posibilidad de testar ciertos objetos fuera del estudio, acabados a un nivel, que lejos de ser prototipo, pareciera salir de una producción seriada. El color, la textura, la forma y el material son cuidadosamente aplicados para cumplir los estándares Bouroullec. En algunas ocasiones, el proceso de adaptar un objeto proyectado para ser producido por medio de la artesanía, al mundo de la industria, demanda una adecuación de los materiales del mismo a procesos que en éste sean factibles. Así en la mayoría de los casos, esta adaptación afectará más que a la forma, a los materiales, pues la producción industrial, demanda entre otros factores un menor coste para el consumidor, por lo que los materiales del objeto en edición limitada, no son adaptables en muchos casos al mundo de los objetos de diseño de difusión a gran escala.

En relación con este punto, una constante en las declaraciones de Ronan y Erwan es el carácter de cercanía que mantienen con las editoras de sus productos. Dado, como hemos visto, el carácter familiar del estudio, no parece extraño que la relación con los productores se produzca también en esos términos. Este tipo de relación cercana y muy fluida ha sido señalada como decimos, por los autores, pero también por parte de las editoras que consideran la relación con Ronan y Erwan no solo necesaria -como entre todo cliente y empresa- sino enriquecedora y de gran aprendizaje, debido al carácter comunicativo y dialogante de los bretones. Para los autores, es también un proceso de enriquecimiento en el que se produce un intercambio de valiosa información que redundará en el aprendizaje. Así rememora Erwan el comienzo de su relación profesional cuando eran muy jóvenes y con escasa experiencia con un *gigante* como la editora suiza Vitra. Hoy en día, a pesar de su éxito en el mundo del diseño, la relación con ellos sigue siendo bastante similar y cercana. El propio Erwan explica esta relación:

“No teníamos problema porque nuestros dibujos de proyectos estuviesen mal, especialmente con Vitra. “Hay un error” decían una y otra vez, lo trabajábamos y enviábamos algo de nuevo, -con Vitra, pero con todos en general-. Ahora descubro que algo que no era correcto en ese momento, no era totalmente incorrecto, o por lo menos había alguna manera de aprovecharlo. Hoy en día tal vez sería más intransigente con las críticas, y quizás no lo reharía constantemente como entonces. Lo cierto es que aprendimos mu-

cho en este periodo escuchando sus críticas y correcciones y de ahí han nacido relaciones de gran confianza con estas firmas.”⁵²⁰

La relación con sus clientes, en los términos en que es definida por ellos mismos, se convierte más en una suerte de sociedad de colaboración e intercambio fluido de ideas. En algunos casos, esta relación se extiende ininterrumpidamente desde hace casi veinte años como puede ser el caso de Cappellini:

”Cuanto más larga es la relación que tienes con las empresas para las que trabajas, más complicados se vuelven los proyectos. No me gusta mucho llamarlos clientes, no creo que sea una buena descripción de la relación que tenemos con las empresas para las que trabajamos. Preferiría llamarlos socios, amigos o hasta incluso familia. Tenemos una relación muy fuerte e intensa con ellos, quizá no con todos ellos pero sí con la mayoría de ellos. Por eso no me gusta la palabra cliente, pero quizá amigos tampoco sería la definición correcta. Socios podría ser lo más cercano.”⁵²¹

Cercanía, comunicación y apertura serán los términos para definir estas relaciones de los Bouroullec con las empresas que editan sus diseños. En los mismos términos define esta relación Eugenio Perazza:

“Je les rencontre 5 ou 6 fois par an, et avec Ronan, nous nous téléphonons presque tous les jours, nous parlons beaucoup, dans une sorte de « ping-pong conversation », et cet échange est quelque chose qui nous transporte comme le vent, nous ne savons jamais dans quelle direction. Parfois, de ces conversations naissent de nouvelles pistes originales de projet, des idées qui nous semblent intéressantes, puis nous les laissons arriver à maturation avec calme, avec beaucoup de calme, nous ne sommes pas pressés de produire. La hâte n’a jamais fait bon ménage avec la qualité. »⁵²²

La filosofía Bouroullec parece haber calado en sus productores, pues al igual que el ritmo de trabajo del estudio vimos que es pausado y reflexivo, Perazza afirma que “las prisas no son buenas aliadas de la calidad”. En esa conversación como vemos surgen detalles y se definen elementos del proceso de calma, con calma, como el propio trabajo de Ronan y Erwan. Sobre esta misma cuestión en palabras de Ronan:

⁵²⁰ Anexo1, Entrevista con Ronan y Erwan Bouroullec. Studio Bouroullec, Junio, 2016, pág. 6.

⁵²¹ ABIO, J. *Guest creative: Los hermanos Bouroullec*, Revista Neo2, octubre, 2012, Pág. 12.

⁵²² Anexo 3, Entrevista realizada por el autor a Eugenio Perazza, presidente de la editora Magis de Milán, octubre 2016, pág 1.

“Exacto, son diferentes maneras de comenzar un proyecto, pero nosotros no trabajamos con demasiadas compañías, lo que nos permite tener una relación muy cercana con ellas y pasamos mucho tiempo hablando por teléfono. Es una situación de continuidad, y la investigación sucede en cualquier lugar y momento, con la compañía, en el estudio.”⁵²³

Por otro lado la exigencia de los autores es tan alta que también desde las editoras les exigen un estándar continuo de calidad en todo lo que hacen como vemos en la palabras de Eugenio Perazza:

“Where there is love there are also moments of break-up. I have also turned down one of their projects: it was a chair made from fused aluminium. In moments like those it comes down to diplomacy. Because obviously I could just criticize the object and say that it is not good enough, but it is much nicer to say, ‘The object is not a “Bouroullec”, you can do better!’ It is a gente no; a no with a happy ending.”⁵²⁴

Según vemos para Ronan todo es investigación, no solo el proceso íntimo de dibujo y desarrollo en el estudio, sino la discusión de detalles con la editora. Procesos muy largos en algunos casos y de enorme flexibilidad por ambas partes que buscan el siempre el resultado óptimo. Tal vez en esta relación se puede ver el propio carácter de los objetos que Ronan y Erwan proyectan. Los diseños de los Bouroullec, se van transformando en periodos de proyectos bastante largos y amoldando a las condiciones y circunstancias, y acaban siendo producto por un lado del consenso entre ellos mas el diálogo con los editores. No es un proceso cerrado, egocéntrico, que como ya se vio, no obedece a un método hermético férreo, sino a una serie de circunstancias que van moldeando una idea.

Cuando definimos en el capítulo uno las condiciones de creación en las que el arte actúa y en las que lo hace el diseño, señalamos la falta de limitación por parte del cliente, briefing, etc. una de las principales que no se dan en el arte. Como hemos visto, en el proceso de trabajo de los Bouroullec con sus clientes, son conscientes de que el trabajo de diseño es casi siempre una labor colaborativa y de equipo en el que varios factores sa-

⁵²³ Respuesta de Ronan a la cuestión: “Una cuestión que se quedó en el tintero con Erwan. Cuando tiene - no conozco como funciona el proceso exactamente- un producto como esta cerámica, imagino que en algunos caso será un encargo de las editoras y supongo que en otros casos desarrolláis un diseño y lo proponéis a las marcas. ¿Hay un criterio para pensar que un producto sea más apropiado para una productora que para otra, por rango de precios, material, etc.?” Anexo1, Entrevista con Ronan y Erwan Bouroullec. Studio Bouroullec, Junio, 2016, pág. 21.

⁵²⁴ KOIVU, A. *Works* Ed. Phaidon Press, Londres, 2012, 149.

télites han de ser tenidos en cuenta. Como vimos, el artista como norma general, en su labor experimental no ha de tener en cuenta estos factores.

En base a lo expuesto hasta el momento, se han detectado varias claves que definen el carácter del nuevo paradigma en el diseño contemporáneo, que supone la obra de Ronan y Erwan Bouroullec. Las claves que a continuación se desarrollan como características específicas de lo que de particular tiene el trabajo de los Bouroullec, están estructuradas en base a una doble perspectiva. Por un lado, parece lógico contrastar las mismas con el contexto contemporáneo que ha sido expuesto en el capítulo tres, para dilucidar el nivel de originalidad de su trabajo respecto a propuestas que han sido expuestas. En este sentido, el trabajo de los Bouroullec integra y adapta algunas de las propuestas de finales del siglo XX y las asocia a una visión muy personal del diseño. Estas cuestiones, que no afectan simplemente a la forma de los objetos, sino también a su función, cristalizarán en un concepto de obra que alcanza un balance racional entre posiciones extremas que se han producido hasta el momento. Así, del estudio de Ronan y Erwan saldrá un corpus de obra que podemos denominar *forma-funcional* o *función formal* en un intento de suavizar los contornos de una cuestión tan antigua en la historia del diseño. Su posición sobre esta cuestión, como se ha podido comprobar en distintos testimonios de los propios autores, es tendente a superar este clásico tema en aras de configurar un nuevo universo de objetos que no jerarquizan en absoluto uno de los conceptos sobre el otro. Se trata por lo tanto de un nuevo concepto de forma, y como hemos visto de un nuevo concepto de función o funciones de los objetos, que han de convivir armónicamente en un mismo diseño.

Por otro lado, las claves Bouroullec habrán necesariamente de contrastarse con lo analizado en el capítulo dos respecto a la perspectiva histórica del diseño. Veremos como estas claves, si bien contemporáneas y actualizadas, surgen en varios casos de la resolución de antiguas cuestiones latentes en la historia del diseño y de los objetos desde sus inicios. Hemos visto que la visión de Ronan y Erwan respecto tanto a la historia del diseño y a las propuestas más recientes del diseño contemporáneo, destila un cierto alejamiento, y se acerca más a un interés por lo antropológico y etnográfico del objeto tradicional en sí y a la belleza que en él encuentran. Su visión como diseñadores es bastante más amplia de lo habitual, y tal vez su particular sentido de la belleza como hemos visto, tiene la vir-

tud de superar el debate de la cuestión ceñida estrictamente a los límites del diseño. La naturaleza, el hombre, la tradición, la artesanía vernácula, serán algunas de las raíces de su ideal estético, sin que se trate por otro lado de una mirada romántica o nostálgica. Más bien al contrario, parece una posición radicalmente moderna, la mirada inspiradora más allá de lo que acota estrictamente el concepto *oficial* de modernidad en cada momento. Veremos si la personalidad formal que toda la crítica destaca como un elemento esencial en el diseño Bouroullec, reside en la originalidad de no utilizar referentes contemporáneos directos, es decir, no seguir una tendencia u otra; en su caso se trata de crearla. De manera involuntaria probablemente, pues dado el carácter de Ronan y Erwan y su filosofía de diseño, asociado a su *duda metódica*, parece poco probable que esta intención sea estratégica o programada. En algunas ocasiones, la originalidad dentro de la creatividad y el diseño radica en no buscarla, o más bien que ésta se reconozca como consecuencia de otros factores.

El análisis detallado de la obra completa⁵²⁵ de los hermanos Bouroullec y su contextualización en el diseño contemporáneo en las dos primeras décadas del siglo XXI, nos ha llevado a detectar varias claves que por un lado definen la originalidad de la misma y por otro lado apoyan la condición de paradigma que su trabajo supone.

⁵²⁵ El estudio de la obra de Ronan y Erwan Bouroullec para la presente tesis abarca desde los primeros trabajos todavía individuales de los autores en 1997, hasta el proyecto de las cuatro grandes exposiciones producidas en Rennes en el verano de 2016. Se ha decidido ampliar hasta este evento el objeto de estudio de la presente tesis, pues constituye en cierto modo el cierre de una etapa y el comienzo de nuevos proyectos de Ronan y Erwan en nuevas disciplinas como el urbanismo. Cabe destacar la dificultad por un lado, pero el enriquecimiento por otro, de trabajar en un objeto de estudio en constante movimiento y evolución. El estudio Bouroullec es enormemente prolífico, y presenta cada año una media de siete nuevos productos -bien en edición limitada, bien en producción industrial- y organiza, especialmente en los últimos años una media de tres grandes muestras de su trabajo al año. Así, el trabajo analizado consta de 191 proyectos, entre obras, exposiciones e intervenciones. Resulta de interés recalcar que por parte del Estudio Bouroullec se han proporcionado las mayores facilidades al autor de la presente tesis para el estudio tanto del archivo como de la obra o la realización de la entrevista con los autores. Posteriormente a la entrevista en el verano de 2016 en su estudio de París, se han presentado cinco proyectos más, todos de 2016: *Nuages*, (Vitra), *Lattic Ruge*, (Nani Marquina), *Wooden Side Table*, (Vitra), *Ruutu vases*, (Iittala y Kreo) y la colección *CyL*, (Vitra), presentada en *Orgatec16* en octubre de 2016. Cabe destacar que el último proyecto, *CyL* si bien estaba completamente definido y en producción en el verano de 2016, no había sido mostrado en ninguna imagen, ni en el estudio había referencia alguna al mismo. Se acota este extremo, pues en el mundo del diseño industrial, y especialmente en entre las grandes marcas, se da gran importancia, como es lógico, a mantener un cierto secreto sobre los proyectos a presentar en un futuro.

4.5.1 Naturaleza artificial.

Tomamos aquí prestado el título de un escrito en el que Rolf Fehlbaum reflexiona sobre el trabajo de Ronan y Erwan Bouroullec, que define, en aparente contradicción, la que es una de las claves del trabajo de los autores bretones:

“But of course, contrary to natural evolution which knows no designer, the fact that they are designers means that they create something different from nature: artificial nature.”⁵²⁶

Hemos visto en el epígrafe dedicado al dibujo un ejemplo de la importancia que el entorno y la estructura de los elementos de la naturaleza tienen en la obra de los hermanos Bouroullec. Se puede considerar una de las más importantes influencias y les servirá desde sus inicios como sistema para estructurar muchos de sus proyectos.

Se observa en ambos autores, pero especialmente en Ronan como incluso su baremo de belleza es siempre referido al entorno natural, y como su método para evaluar el componente estético del diseño en general, será la confrontación con la belleza natural. Como bien explica, se tratará más que una confrontación, un aprueba de resistencia o convivencia armónica. El elemento artificial será testado en el entorno de mayor belleza para él. Pone como ejemplo su entorno ideal, su casa en la Bretaña frente al mar, lugar donde se concentra en su idea de lo bello, y entorno ideal para colocar su último diseño y observar ese diálogo. Si éste se produce en armonía, esto se convierte en un buen indicador, si por el contrario existe disonancia o imposición, algo falla. En Erwan tal vez la cuestión de la naturaleza está menos idealizada, pero en Ronan es un ejemplo recurrente en sus conversaciones. Ante la pregunta de Harald Willenbrock, podemos encontrar esta diferente visión en los dos autores sobre su ideal de lugar de trabajo:

“R.B.-I have a very small house in Brittany. Through the windows I enjoy a free view over the land and the sea. To work I need an Horizon, a free perspective, and in Brittany I have that”

E.B.-The location doesn't really make a difference to me. I love machines, so my workplace would have not only a chair and a desk, but also tools and machines that I

⁵²⁶ FEHLBAUM, R *Nature: Image or Model*. en VV.AA. *Vegetal, Ronan & Erwan Bouroullec*, Ed. Vitra, Ditzingen, 2009, pág. 1.

can create models and prototypes with. In my dreams there are never enough machines in our office. My dream office would be similar to a workshop-sized as a factory.”⁵²⁷

Como es habitual, dos versiones muy diferentes del entorno ideal de trabajo en ambos autores. En Ronan una mirada hacia el exterior, hacia el entorno natural, hacia el horizonte como referencia, y sin embargo en Erwan, las referencias son interiores, menos de contexto y más de contenido. Como podemos observar los dos perfiles que definimos anteriormente bajo *el zorro y el puercoespín* parecen cumplirse aquí también respecto a con su relación la naturaleza.

Son numerosas en su trabajo las referencias al medio natural, en la medida en la que el hombre se sirve de él y adopta en gran medida su funcionamiento. Como hemos visto en el ejemplo de la silla *Vegetal*, (Fig.4.29) la inspiración de los Bouroullec puede tener la referencia de la naturaleza de dos modos: la naturaleza como referencia estética o como referencia funcional. En algunos ejemplos de su obra veremos que se produce la confluencia de ambos referentes. Bergson analiza el concepto de la imitación artificial, de aquello en lo que encontramos perfección y que pretendemos aplicar a nuestra obra:

“En general, cuando un mismo objeto aparece de un lado como simple y de otro como indefinidamente compuesto, los dos aspectos están lejos de tener la misma importancia, o mejor, el mismo grado de realidad. La simplicidad pertenece entonces al objeto mismo, y la complicación infinita se debe a las vistas parciales que tomamos del objeto dando vueltas alrededor de él, a los símbolos yuxtapuestos por medio de los cuales nuestros sentidos o nuestra inteligencia nos lo representan, más generalmente a los elementos de orden diferente con los cuales tratamos de imitarlo artificialmente, pero con los cuales también permanece inconmensurable al ser de distinta naturaleza que ellos.”⁵²⁸

Munari en *Artista y designer* alaba la perfección que la naturaleza como diseñadora ofrece y define la perfecta adecuación entre forma y función como una constante en el *diseño natural*:

“Este tipo de coherencia formal o estética de la lógica (como yo la defino provisionalmente, se encuentra también en la naturaleza en las formas espontáneas y económicas: esas formas autogenerantes que tiene un mínimo esencial de estructura, como el huevo,

⁵²⁷ VV.AA. *Workspirit 012*, Ed. Vitra, Ditzingen, 2009, pág.116.

⁵²⁸ BERGSON, H. *La Evolución Creadora en Obras Escogidas*, Ed. Aguilar, Madrid, 1963, pág. 515.

la levadura, la nervadura de una hoja, la distribución de las semillas en un girasol, la espiral creciente del caparazón de un caracol y tantas otras”.⁵²⁹

La silla *Vegetal*, objeto que se ha tratado en el capítulo dedicado el dibujo, cristaliza en uno de los objetos más representativos del estudio, un proceso creativo en el que la naturaleza comienza siendo referente tanto estético como funcional, y como vimos tras un largo proceso de casi cuatro años, se ha de renunciar a algunas de sus pretensiones de inicio.

La inspiración en la naturaleza es un recurso clásico en la historia del diseño en periodos como el *modernismo*, como hemos visto en el capítulo dos, si bien en muchos casos se tratará de un recurso meramente decorativo, que afecta al aspecto del diseño, en otros se plantea la eficacia de la naturaleza como constructora de estructuras sólidas, como apunta Campí:

“En muchos objetos y edificios de esta época encontramos que ornamento y estructura se encuentran hábilmente integrados. Las patas de los muebles, los pilares de los edificios o los pies de las copas podían aludir metafóricamente a los troncos o a los tallos de plantas, pero no eran algo añadido sino que eran la parte sustentante. Si estos elementos ornamentales se eliminaban, el edificio o el objeto se venían abajo.”⁵³⁰

André Ricard trata el tema de la importancia de la naturaleza en el diseño en *La Aventura creativa*:

“Comprendo que puede sorprender que un libro que trata el diseño dedique sus primeras páginas a hablar del proceso evolutivo que se observa en la Naturaleza. ¿A qué viene ahora -se dirán- referirnos a la biología? Pues simplemente porque es del proceso evolutivo que procede ese impulso creativo, ese constante anhelo de cambio a mejor que, desde siempre ha movido a la humanidad. Sí repasamos los mecanismos que la Naturaleza aplica en su evolución, descubrimos que el hombre, al crear todo lo que configura su entorno artificial, ha seguido las mismas pautas. Algo que no ha de extrañarnos ya que la especie humana es parte integrante de esa misma Naturaleza y que en ella todo se rige por unas mismas reglas. (...) Resulta llamativa la similitud, el paralelismo diría, que se observa entre el proceso evolutivo natural de lo biológico y el que siguen las cosas artificiales que el hombre crea. En ambos casos existe una misma cadencia evolutiva que,

⁵²⁹ MUNARI, B. *Artista y Designer* en CALVERA, A. (ed.) *Arte ¿? Diseño* Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2005, pág. 55.

⁵³⁰ CAMPÍ, I. *Diseño y nostalgia*. Ed. Santa & Cole, Barcelona, 2007, pág. 132.

partiendo de lo más elemental, tiende hacia lo más complejo. Una evolución que, en ambos casos se realiza siguiendo una pauta idéntica, es decir surgen nuevos especímenes que aportan variaciones a lo que ya existe y que luego se someten a una selección, regida por la ley inexorable de la aptitud. (...) El inmenso arsenal de artefactos que el hombre ha ido creando surgió a partir de allí y se fue consolidando a través de un proceso evolutivo asombrosamente semejante en su mecánica al proceso variación-selección que hemos observado en lo orgánico”⁵³¹

Ricard trata la cuestión de la inspiración en la naturaleza en relación al arquetipo y al concepto de evolución desde este a las diferentes variantes transformadas del mismo. Tradicionalmente en diseño, la observación del funcionamiento de la naturaleza ha sido fuente de inspiración, como vimos en el capítulo dos, los modernismos europeos de principios de finales del siglo XIX y principios del XX, hicieron de la inspiración en la naturaleza y especialmente en los elementos vegetales uno de sus elementos más reconocibles. Ciertamente es, que esta inspiración fue principalmente ornamental, y en menos ocasiones funcional.

Campí define en *Diseño y nostalgia*, en el epígrafe que trata el concepto de las analogías en diseño, cierto tipo de funcionalismo que coincide con el utilizado por Ronan y Erwan para proyectar utilizando la naturaleza como recurso:

“(...) las especies que sobreviven son las mejor adaptadas al medio. O sea, las más funcionales. (...) consecuentemente la analogía orgánica se basa en la idea de que la naturaleza es bella y perfecta. Por lo tanto es una gran fuente de inspiración. Ello implica que las orgánicas formas de la naturaleza siempre cumplen con una función precisa, ya sea como partes, ya sea como todo.(...) El funcionalismo orgánico, no trata tanto de imitar las formas de la naturaleza como de investigar los principios por los que esta se rige.”⁵³²

Para Solanas Donoso, esta norma de la estructura natural como generadora de formas, vincula forma y función en su capacidad de adecuación adaptativa.

“En los seres de la naturaleza, las formas responden siempre a principios biológicos como “la función crea al órgano”, “el órgano que cambia de función se acomoda formalmente a ella”, o “el órgano al cesar en su actividad se atrofia”, son demostrativos de que función y forma se reclaman mutuamente.”⁵³³

⁵³¹ RICARD, A. *La aventura creativa*. Ed. Ariel, Barcelona, 2008, págs. 11-19.

⁵³² CAMPÍ, I. *Diseño y nostalgia*. Ed. Santa & Cole, Barcelona, 2007, pág. 116.

⁵³³ SOLANAS DONOSO, J. *Diseño, arte y función*. Ed. Salvat, Madrid, 1985, pág. 8.

En la obra de los Bouroullec se observa como una constante la inspiración en la naturaleza, tanto como referencia formal como funcional. Hablamos de la silla *Vegetal* como un ejemplo de objeto en su producción cuyo proceso deriva a lo largo de cuatro años en una resolución formalmente muy distinta a la primera propuesta. El camino desde el ideal propuesto al resultado final del proceso de depuración estética y de adecuación técnica al proceso industrial, produjo en este caso considerables variaciones en un objeto, que como decimos tal vez sea unos de los dos o tres más icónicos y reconocibles del estilo Bouroullec. Los referentes de este objeto, fueron en un principio tanto los muebles forjados *Biedemaier* inspirados en el elemento natural, el mobiliario modernista y especialmente las *sillas arbusto*, británicas y estadounidenses⁵³⁴. En estas últimas, el proceso consiste en dar forma a un arbusto a través de la poda y la guía, para conseguir una forma de silla en su crecimiento. Así se explica el proceso en el libro *Vegetal*.⁵³⁵

“The initial intuition was that of a chair wich would sprout up like a plant. A vegetal chair, it branches gently curving to form the sit and back. It comes from this fascination we have for various types of old furniture, which is plant inspired. Garden chairs of english origin, structured in boughs of cast iron, for example; various ítems formed using real branches; or even those armchairs designed in the United States during the first half os the last century, using bushes whose growth had been restricted until they took on the form of a chair.”⁵³⁶

Las ideas iniciales en las que literalmente intentan simular el efecto a través del cual las propias patas del objeto crecen de suelo, hubieron de ser redefinidas y parcialmente descartadas en sucesivas fases. Incluso en su inicio, en este proyecto existen dibujos que interpretan un suerte de membrana transparente en el asiento y respaldo del objeto.

⁵³⁴ “In the 1940s an american gardener, Axel Erlandson, experimented with small trees by inosculating them, and created living chairs and architectural sculptures. At the same time Charles and Ray Eames and Eero Saarinen designed chairs, the parts of which were organically shaped. They were inspired by Alvar Aalto’s organic plywood furniture from the 1930s, but they went a step further shaping the plywood three-dimensionally. A different inspiration from nature can be seen in the work of Hector Guimard from the years around 1900: in his cast-iron Parisian Metro entrances and some furniture vegetal motifs and constructive elements freely intermingle. At about the same time arms and legs grew from the seats of Antoni Caudi’s chairs for Casa Calvet. Some forty years earlier Michael Thonet had experimented with solid wood, bending it in a way that feels completely ‘natural’. His Chair No.14 became the most successful chair of all times.” FEHLBAUM, R *Nature: Image or Model* en VV.AA. *Vegetal, Ronan & Erwan Bouroullec*, Ed. Vitra, Ditzingen, 2009, pág. 1.

⁵³⁵ VV.AA. *Vegetal, Ronan & Erwan Bouroullec*, Ed. Vitra, Ditzingen, 2009.

⁵³⁶ *Growing a Chair* (Entrevista con Constace Rubini) en VV.AA. *Vegetal, Ronan & Erwan Bouroullec*, Ed. Vitra, Ditzingen, 2009, pág. 2.

En las tres imágenes se observan el aspecto que en sus inicios tenía el proyecto, tendiendo a ser más naturalista en la representación de un objeto basado en la estructura de ramas y hojas. Rolf Fehlbaum reflexiona sobre la cuestión del balance sobre forma y función y el largo proceso que precedió a la forma final de este objeto:

“Sometimes it is difficult to find the right form/function balance, since an undiscovered inner contradiction in the project misleads us. One always hopes that in the course of the long and exacting trial and error process required in the development of a product any contradiction will dissolve thanks to some new and surprising turn of events. Well, that happened several times during the four years the Bouroullecs and Vitra worked together on *Vegetal*.”⁵³⁷



-Dibujo, rotulador, octubre, 2005. - Dibujo rotulador, octubre, 2005, -Estereolitografía, noviembre 2005.

El largo proceso posterior, produjo una esencialización de la forma, reduciendo el detalle del objeto, intentando por otro lado no renunciar a la idea de inicio. Vemos en este proceso algo que definíamos como parte del método Bouroullec en el capítulo anterior; una idea muy clara del diseño que quieren producir, pero la flexibilidad suficiente para adaptarse a las condiciones -a veces limitantes- del proceso y del contexto. En palabras de los propios autores, este largo proceso fue un enorme aprendizaje, pues el diseño, como hemos visto en su metodología en el epígrafe anterior, es casi siempre un proceso de pérdida; desde el ideal a la realidad transcurren una serie de hechos a los cuales el buen diseño ha de adaptarse para ser posible. Más allá de los avances en producción y de la investigación en materiales, hemos de ser capaces de transpolar una idea, que como sucede en este caso, puede ser enormemente poética, a la realidad material de un objeto,

⁵³⁷ FEHLBAUM, R *Nature: Image or Model* en VV.AA. *Vegetal*, Ronan & Erwan Bouroullec, Ed. Vitra, Ditzingen, 2009, pág. 1.

que además, y aquí estriba la gran dificultad, ha de ser funcional. El buen diseño habrá de intentar que esa pérdida de lirismo o concepto en la forma sea la menor posible.

Resulta interesante el concepto de la naturaleza como generadora de formas que el diseño ha utilizado tradicionalmente en palabras de Erwan:

“Creo que hay un sentido diferente en lo que la naturaleza tiene de eficiente. Recuerdo estar en una exposición sobre nuestro trabajo en Colonia, y durante la feria en uno de sus museos, habían montado una exposición en la que dentro de la colección histórica de objetos, insertaban piezas de diseño contemporáneo para propiciar un diálogo. Lo que resultaba más triste era que las obras contemporáneas eran casi todas monótonas, construidas de un solo color, de una sola pieza y a su lado las piezas clásicas resultaban mucho más ricas y detalladas. Recuerdo esto porque creo que para nosotros el hecho de inspirarnos en cierta ocasiones en la naturaleza, lo guía un poco el deseo de concebir objetos de forma más compleja pero no solo en su aspecto decorativo. Al contrario, tomamos la naturaleza como ejemplo de la construcción de estructuras con detalle. La naturaleza tiene la capacidad de construir estructuras muy complejas a base de la suma de pequeñas estructuras más pequeñas y sencillas conectadas unas a otras y repite constantemente este modelo. Se trata de construir estructuras eficientes que van de lo pequeño a lo grande y que tiene capacidad de ser comprimido o extendido, lo que es muy interesante. Tradicionalmente los ingenieros han observado como se comporta la naturaleza en sus estructuras, Fibonacci, etc. es un tema recurrente pues te permite generar una pequeña estructura con la capacidad de multiplicarse. Por otro lado algo que siempre nos interesó fue lo abstracto detrás del tema de la naturaleza.”⁵³⁸

Estas palabras enlazan dos constantes en el trabajo de Ronan y Erwan, que serán el concepto de la naturaleza y el de lo modular y sistémico que veremos a continuación. La naturaleza genera estructuras sencillas que por repetición de la unidad básica, son capaces de organizar sistemas de gran resistencia y complejidad. La eficiencia es en la mayoría de los casos la mayor virtud que encierra el diseño natural, y más allá de la visión esencialista del diseño, esta es la enseñanza que encierra el “el buen diseño es tan poco diseño

⁵³⁸ Respuesta de Erwan a la cuestión: “Hay algunos diseños que encuentro especialmente icónicos en su trabajo *Algues*, la silla *Vegetal* –por cierto es el único diseño suyo que tengo– en los cuales la naturaleza es una inspiración recurrente en un cierto periodo, no solo porque el aspecto exterior recuerde a elementos naturales. –que sería el caso de la silla *Vegetal*– sino también por una cierta funcionalidad natural como en *Algues* en las cuales las pequeñas piezas interconectables procuran refugios que pueden ser divisorios pero transitables a la vez al igual que las hojas o ramas colgantes de un árbol. ¿Considera la inspiración en estructuras de la naturaleza una fuerte constante en su trabajo o algo que lo caracteriza? Anexo1, Entrevista con Ronan y Erwan Bouroullec. Studio Bouroullec, Junio, 2016, pág. 10.

como sea posible” de Dieter Rams. Sobre ideas y estructuras complejas, según su visión, se tratará de eliminar más que de añadir. Así sucede con el proceso de la silla vegetal.

“The initial designs show a chair that has the fluidity and uniform elegance of a plant: a great unity of form whilst at the same time being, in essence, untamed. They immediately appealed to Rolf Fehlbaum, but their complexity posed the question of industrial feasibility. This led to the start of close collaboration with the team led by Egon Briining, head of the development department, which was to last almost four years. The main issue was to follow the realistic geometry of a chair, whilst at the same time using the principles of plant-like branching as a construction model. What we felt was possible in order to maintain the integrity of our proposed design was approached in stages, whilst asking questions about its compatibility with the manufacturing process.”⁵³⁹

En ese proceso de renuncia a ciertos elementos de la idea inicial, uno de los principales consistió como hemos visto en eliminar detalles, para fortalecer los elementos que sí se quedaron en el diseño, y por otro lado reforzar con una estructura de T cada una de las ramas que integran el asiento para que la funcionalidad y resistencia fuese máxima:

“One of the important stages in the process consisted in transforming the branch sections, circular at the outset, into a T-profile. This solution gives better structural qualities whilst at the same time meeting the demands of injection fluidity. As luck would have it, it turned out that this solution reinforced the plant-like aspect of the whole piece.”⁵⁴⁰

Como se puede ver los elementos técnico-funcionales fueron condicionando el aspecto final del objeto y simplificando su forma. Rolf Fehlbaum recuerda como fue el inicio del proceso desde el punto de vista formal y algunos de los elementos incluidos en el *briefing*:

“Ronan and Erwan Bouroullec are interested in another aspect of nature: nature’s growing process. In this respect they are close to Axel Erlandson. Their first drawings and models for *Vegetal* show a structure that grows from four branches into a network of twigs, which create a basket. The twigs support the body of the user and the openings among them allow transparency and space for the legs of a second chair to be stacked on top.”⁵⁴¹

⁵³⁹ RUBINI, C. *Growing a Chair* (Entrevista) en VV.AA. *Vegetal, Ronan & Erwan Bouroullec*, Ed. Vitra, Ditzingen, 2009, pág. 2.

⁵⁴⁰ Ibid.

⁵⁴¹ FEHLBAUM, R. *Nature: Image or Model* en VV.AA. *Vegetal, Ronan & Erwan Bouroullec*, Ed. Vitra, Ditzingen, 2009, pág. 1.

El proceso de condensación de la idea produce en el caso de este diseño una abstracción del detalle naturalista que el objeto tenía en su inicio sobre el papel y se adapta como vemos a las condiciones que la editora especifica. Cuando definimos el carácter de Ronan y Erwan Bouroullec, encontramos referencias al mundo del arte, específicamente de la pintura en Erwan y de la escultura en Ronan, que como vemos aparecen en este proyecto.

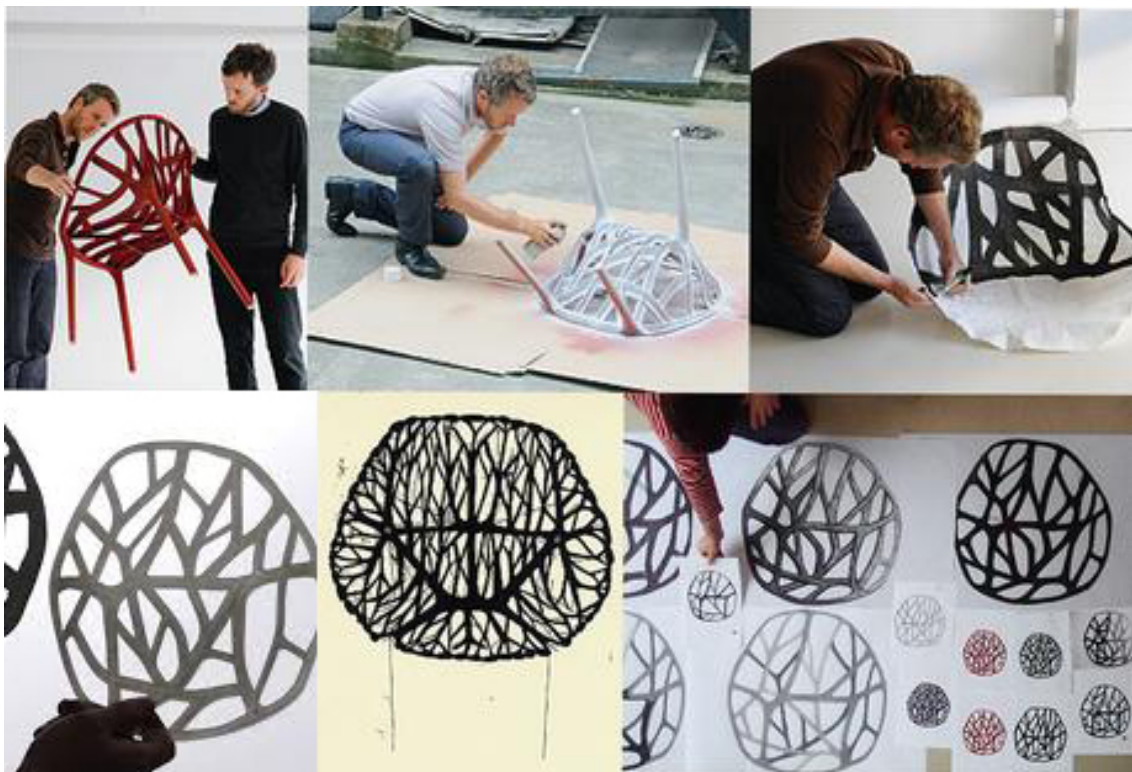
“The Bouroullecs tested different approaches in numerous drawings, some of them recalling the graphic work of the american artist Terry Winters, who is also interested in the construction principles of nature. The most promising proposals were then converted into three-dimensional models. The dialogue between the designers and Vitra’s technicians, particularly the CAD specialist Thomas Bieling, continued for months and months. The front legs became part of the seating ‘basket’. while the back legs had to be inserted. The voids of the ‘basket’ are not set in an ornamental way as for decoration, they are the free spaces that remain after the construction of the reduced network of twigs needed for the support and comfort of the user. As the twigs became flat, so they needed ribs or nerves on the underside to provide strength: another construction principle borrowed from nature, like the structure of a leaf.”⁵⁴²

Terry Winters ⁵⁴³ es una referencia para Erwan, así como algunos de los pintores más representativos del arte americano de los años setenta como Robert Ryman, Brice Marden o Frank Stella. Se destaca este hecho, pues la formación, inspiración y referencias de Ronan y Erwan vemos que se nutre no solo desde el propio diseño, sino desde otras disciplinas que enriquecen su criterio y visión estética. Particularmente los dibujos de la *Vegetal*, tienen una conexión muy clara con el trabajo Terry Winters y también con la serie *Fría Montaña* de Brice Marden, tanto en las formas como en la técnica de dibujo. El proceso de inspiración en la naturaleza se ve en este caso apoyado por un conocimiento de la pintura contemporánea y la conexión con la obra de ciertos artistas que les son estéticamente cercanos.

⁵⁴² Ibid.

⁵⁴³ “Es cierto que Ronan en el dibujo se ha expresado de otro modo, pero es difícil de definir. A mí por ejemplo siempre me fascinó Polke o Jasper Jones, no sé, siempre hay en ellos un cierto punto de arranque conceptual y después está el placer de pintar, pero siempre hay un arranque conceptual, que es algo muy diferente a toda la obra de Terry Winters, Robert Ryman, o Ed Ruscha. Para mí el arte es algo que ha de ser más sorprendente, algo como una cierta protesta en cierto modo. Por esto me gusta tanto alguien como Stella, que al final comienza a “ensuciar” su trabajo, pero realmente es un placer su contemplación, de una forma distinta.” Anexo 1, Entrevista realizada por el autor a Ronan y Erwan Bouroullec en su estudio de París, Junio de 2016, pág. 7.

“If, today, the chair looks effortlessly ‘natural’, this is the result of a lot of hard work: it can be likened to a circus act, seemingly so easy, but in need of much attentive preparation. Egon Brauning, who has been head of Vitra’s product development for decades, says this was technically the most demanding chair Vitra has ever made. It is certainly one of the most complex in the history of furniture design.” The Bouroullecs are not the only designers who create objects inspired by nature. Nature has been an inspiration for designers, architects and artists on many occasions in history and seems particularly relevant today. In most cases, nature’s formal appearances are reproduced, often as ornament. The Bouroullecs’ approach is specific, though. They are far more interested in nature’s principles of growth.”⁵⁴⁴



-Imágenes del proceso de diseño de la silla *Vegetal*.

Fehlbaum insiste en la idea de los Bouroullec de imitar o inspirarse en el proceso de crecimiento vegetal, más que en el aspecto naturalista de las plantas en este proceso de diseño, y destaca que para el jefe de producción de la marca ha sido el proceso técnicamente más complicado en décadas. Por otro lado Stuart Lawson apunta que incluso con el diseño ya en su fase de finalización, está hubo de rectificarse, pues si bien la forma correspondía a la intención de los autores, comprobaron que la forma ergonómica no correspondía al ideal de uso:

⁵⁴⁴ FEHLBAUM, R *Nature: Image or Model* en VV.AA. *Vegetal*, Ronan & Erwan Bouroullec, Ed. Vitra, Ditzingen, 2009, pág. 1.

“Tras el desarrollo de un perfil de la carcasa de *ramaje* y después de experimentar con muchas composiciones y tipos de ramas, finalmente se creó un prototipo de la silla *Vegetal* de poliuretano de alta densidad, fundido al vacío dentro de un molde cortado con técnicas CNC. Sin embargo, a pesar del avance que se había hecho y del gran coste de este modelo, cuando los diseñadores se sentaron en el prototipo se dieron cuenta de que la silla no era cómoda por el perfil de las superposiciones de las ramas. Volvieron a la pizarra y se redefinió el diseño aprovechando la misma composición pero con superposiciones menos pronunciadas.”⁵⁴⁵

El resultado de este largo y complejo proceso de resolución de un problema de diseño es aparentemente sencillo y no permite ver las dificultades y cambios que el objeto sufrió durante esos casi cuatro años. El reconocible perfil de la silla *Vegetal* se ha convertido en muy poco tiempo en un de los iconos de Ronan y Erwan Bouroullec y del diseño contemporáneo más reciente. Koivu resalta el carácter icónico de este objeto y su rápido éxito, así como contesta a la pregunta retórica que tradicionalmente se formula el mundo del diseño, *¿necesita el mundo otra silla?*:

“When it was first released, the *Vegetal* chair provoked a fascinating discussion around the questions of artificial nature and the essence of design that still continues among the Bouroullecs' peers and design critics: to what extent are the logics of organic complexity applicable to industrial production processes, which are defined by the process of simplification? Can design reproduce nature? Is it possible, using today's methods of production, to 'grow a chair'? As *Vegetal* has shown, the brothers are no one-hit wonders. And in the end, their remarkable success might be traced to their willingness to riff: like improvisation in music, experimentation in design lays the foundations for new and fresh ideas. The question, *do we need another chair?* be that chair organic, plastic or made of metal -is not that different from the question '*Do we really need another pop song?*' And the answer to each is plain and simple: yes! And we always will.”⁵⁴⁶

Dentro del campo de inspiración que la naturaleza supone para los Bouroullec, destacamos otro proyecto que se ha convertido igualmente en un emblema del diseño del estudio. Nos referimos al proyecto *Algues*, (Fig.4.30) de 2004. Anterior y en cierto modo anticipador de algunas cuestiones que hemos visto en la silla *Vegetal*, este diseño podría prácticamente por si solo ser el emblema⁵⁴⁷ que define el paradigma que significa el di-

⁵⁴⁵ LAWSON, S. *Diseño de muebles. Desarrollo, Materiales, Fabricación*. Ed. Blume, Barcelona, 2013, pág. 118.

⁵⁴⁶ KOIVU, A. *Works* Ed. Phaidon Press, Londres, 2012, 243.

⁵⁴⁷ No en vano, fue el elegido para ilustrar la portada de *Works*, la monografía más ambiciosa publicada hasta la fecha sobre los diseñadores bretones. KOIVU, A. *Works* Ed. Phaidon Press, Londres, 2012.

seño de los hermanos Bouroullec. Como tal, es un objeto que se puede tratar dentro de varias de las claves que vamos a definir a continuación, pues participa en cierto modo de casi todas ellas.

Se trata de una forma que se inspira en la naturaleza, en un elemento vegetal, y que como tal no encierra una función en sí, de hecho podemos afirmar que una sola unidad no tiene utilidad alguna. Será la asociación, el conjunto de varias unidades el que comience a configurar un objeto cuyo uso y función demanda la creatividad del usuario. La complejidad o conformación del elemento a componer depende de la cantidad de unidades asociadas y de la intención del usuario. El nombre del producto nos proporciona un indicio de cual será el elemento natural a imitar en la repetición de la unidad mínima. El nivel de abstracción de esa unidad primera, es tal que por sí sola aparece desvinculada tanto de la forma sugerida, como de la función análoga última. Paradójicamente es un objeto sin instrucciones de montaje, aunque de comprensión muy intuitiva y que permita infinitas configuraciones por parte del usuario, de las cuales ninguna es incorrecta. La acumulación de un número importante de unidades recordará a las masas de algas movidas por el mar, y la función más cercana será la de cortina o de elemento separador, a veces transparente y a veces opaco, dependiendo de la concentración que cada usuario idee.

Koivu hace una comparación con el concepto de puzle, y un paralelismo con la obra de Georges Perec, *La vida: Manual de uso*, con la salvedad, añadimos, de que en el puzle existe una sola configuración correcta, mientras que en *Algues* todas son diferentes y todas correctas. La característica *openfield* que este diseño aporta es única en la historia del diseño, y la utilización de ese fino sentido del humor que definía Alice Rawsthorn como característico de los Bouroullec aparece claramente en este proyecto.

“In *Life: A User's Manual*, the French novelist Georges Perec describes how the world can be divided into puzzle makers and puzzle lovers. In his description, the art of the jigsaw puzzle is all about the whole, the end product, the picture pieced together after hours of effort. He defines a puzzle as ‘a pattern, that is to say a form, a structure: the elements existence does not precede the existence of the whole, it comes neither before nor after it, for the parts do not determine the pattern, but the pattern determines the

parts: knowledge of the pattern and of its laws, of the set and its structure, could not possibly be derived from discrete knowledge of the elements that compose it.”⁵⁴⁸

Como vemos, el conocimiento de la parte y el todo, y la intuición que nos lleva a preconfigurar un todo, conociendo las partes del mismo y aún así la innegable necesidad del proceso de formación de ese todo desde la intuición que proporciona el módulo individual.

Algues se produce en ocho colores –blanco, negro, tres tonos de rojo y tres tonos de verde- que permiten ser entremezclados, pues la forma modular de inicio es siempre la misma. El proyecto es definido en su catálogo como *unidad de partición modular*, y está fabricado en poliamida inyectada⁵⁴⁹.



-*Algues*, unidad de partición modular y dos configuraciones de distinta densidad y opacidad.

Como podemos observar en las diferentes configuraciones, la sensación de elemento orgánico con un cierto movimiento es muy clara y el sentido naturalista de este diseño incrementa en configuraciones de mayor concentración de piezas. La unidad inicial, asemeja un elemento natural esencializado, de tal manera que, dependiendo del color puede parecer coral, planta, etc.

La función es análoga, pues como vemos es un elemento de sistema abierto, en el que no existe una imposición de uso único. El componente poético y conceptual de este proyecto cristaliza en un elemento visual sugerente, pero nunca impositivo. Este será un ejem-

⁵⁴⁸ KOIVU, A. *Works* Ed. Phaidon Press, Londres, 2012, pág. 6.

⁵⁴⁹ Las dimensiones de la unidad modular *Algues* son de 300x40x270 mm. Vitra lo comercializa en cajas con sesenta unidades.

plo de elemento basado en la naturaleza, que tendrá continuación en otros proyectos que como veremos a continuación forman un conjunto de obras que como elemento paradigmático en común tendrán el concepto de lo modular y sistémico.

Este proyecto, es en fin, un ejemplo de cómo el diseñador puede *desafiar a las categorías*, como Ronan afirma que es su intención y por otro lado a la propia definición de diseño que se dio en el capítulo uno, que siempre asociamos a la función. Habría que hablar en este caso de funciones o de función sugerida. Una cierta crítica que se observa en la visión de Ronan, respecto a los compartimentos estanco que acotan tanto el diseño en su definición, como a las categorías o disciplinas que obedecen a etiquetas que para él son limitantes. El diseño -y sus límites- como demuestra este proyecto tan representativo de la filosofía Bouroullec, es un elemento de contornos ampliables a través de la creatividad y de ideas que desafían dichos contornos.

4.5.2 Configuraciones modulares y sistémicas

Ampliaremos aquí la noción ya esbozada en *Algues* del concepto de diseño modular y sistémico como una de las principales características que han convertido la obra de Ronan y Erwan Bouroullec, en un hecho particular en el mundo del diseño. Hemos visto en el epígrafe anterior este criterio asociado al concepto de la naturaleza como inspiración, ya que el orden repetitivo y modular es esencialmente el que gobierna el crecimiento en el mundo vegetal. Este elemento de crecimiento secuencial ha sido utilizado por los autores en diversos proyectos.

Heskett en su obra *El diseño en la vida cotidiana*, en el capítulo dedicado al estudio del concepto del diseño sistémico, define las ventajas que aporta y las necesidades que habrá de cumplir:

“Un sistema puede verse como un conjunto de elementos interrelacionados, interactuantes o interdependientes que forman, o puede considerarse que forman, una entidad colectiva. La cualidad colectiva con relación al diseño se manifiesta de diversas formas. Distintos elementos pueden combinarse en formas funcionalmente relacionadas. (...) elementos compatibles capaces de organización flexible, como los sistemas de productos modulares. Otra característica de los sistemas es que la pauta de ideas y formas interrelacionadas requiere principios reglas y procedimientos para garantizar una interacción

armoniosa y ordenada. Esto significa disponer de cualidades de pensamiento sistemático, del que se infieran procedimientos metódicos, lógicos y determinados.”⁵⁵⁰

El trabajo en este caso consiste en diseñar la unidad mínima del proyecto e insinuar un posible uso que será cerrado en su configuración última por el usuario. Como hemos visto en *Algues* son infinitas las posibles combinaciones y disposiciones del sistema. Esta manera de diseñar será uno de las características más reconocibles del trabajo de los Bouroullec. Erwan considera que más un diseño concreto, sus objetos más icónicos son aquellos que responden a este principio, y que a su vez generan una estética muy personal y reconocible:

P. “Llegados a este punto, ¿cuál diría que es su objeto más icónico o por el que el Studio Bouroullec es más reconocido? Producto, silla, series... ¿no lo sabe todavía?

R.-(Risas) lo mejor será *googlearlo* a ver qué sale lo primero...veo que lo primero que sale es *Screen* -de lo que hablábamos hace un momento- y los *Clouds* que hicimos para Kuadrat. Seguramente sea más conocido que *Algues*. Creo que *Clouds* tiene muchas cualidades ya que por un lado es un producto de la práctica industrial y por otro es totalmente *openfield*.”⁵⁵¹

Clouds será una de estas series que utilizan una suerte de código abierto, donde el signo, que tan importante es para Erwan aparece como un insinuación de posibilidades de uso. Este proyecto es probablemente dentro de esta tipología en su trabajo el que lleva más al límite el concepto de función en el diseño y que más se acerca al concepto escultórico de la disciplina artística.⁵⁵² De nuevo es el usuario el que conforma el aspecto final e incluso define la función del objeto. Esta propuesta para la firma especializada en textiles Kuadrat, es definido de la siguiente manera por la editora danesa:

“*Clouds* is an innovative, sophisticated three-dimensional tile concept, designed by internationally acclaimed designers Ronan and Erwan Bouroullec in collaboration with Kvadrat. *Clouds* have many uses; they can be hung from a wall or ceiling, used to create an installation or to divide space. You can connect the textile tiles in any way you want

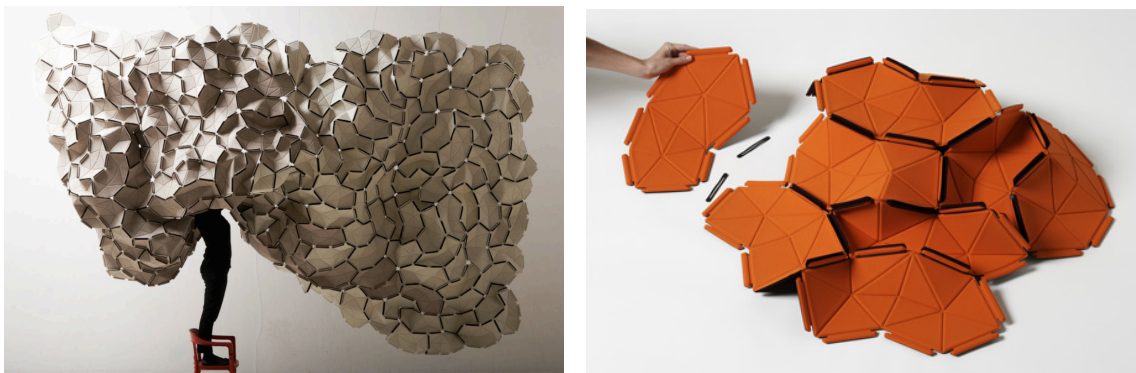
⁵⁵⁰ HESKETT, J. *El Diseño en la vida cotidiana*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2008, págs. 145-146.

⁵⁵¹ Anexo 1, Entrevista realizada por el autor a Ronan y Erwan Bouroullec en su estudio de París, Junio de 2016, pág. 10-11.

⁵⁵² *Clouds* forma parte de la colección permanente del Art Institute de Chicago.

to create your own individual design. The clever elementary design means *Clouds* can easily be re-arranged, allowing you to create new designs time and time again.”⁵⁵³

Literalmente nos dice: “permitiéndole crear nuevos diseños una y otra vez.” El concepto de juego y del usuario-diseñador que interacciona con el producto queda claramente definido con estas palabras. Si en *Algues* la configuración del sistema final, sugiere un elemento de cortina o similar, en *Clouds*, (Fig.4.31) es más complicado encontrar este significado al ser un elemento completamente opaco, que genera una forma cerrada. Lo definen como baldosas textiles con una estructura de pliegues poligonales que permiten la configuración de la pieza. A su vez ésta se conecta con una pequeña pinza de goma a la siguiente. El objeto final es más voluminoso que en *Algues* y como ellos mismos definen te permite crear una “instalación.” Se trata de una estructura que por su peso y volumen parece más adecuado para funcionar adosado a paramento que como forma exenta. Paola Antoneli señala la conexión arquitectónica de estos proyectos de Ronan y Erwan:



-*Clouds*, Kvadrat, 2009. Instalación. –Conjunto de ocho unidades con elementos de unión.

“In the Bouroullecs’ case, the tiles that they did for Kvadrat (felt tiles that you can compose together) their work on the *Algae* screen system’ (the plastic seaweed-like forms that can be put together to make the beautiful organic-looking screens) or *Clouds* which is this kind of bookshelf system that is very organic and can also act as room dividers -it all speaks to a notion of space that is almost architectural, that really transcends product design or furniture design.”⁵⁵⁴

⁵⁵³ <http://kvadrat.dk/products/clouds>. (última consulta: 7 de septiembre de 2016)

⁵⁵⁴ ANTONELLI, P. en HUSTWIT, G. *Helvetica/Objetified/Urbanized: The complete interviews*, Ed. Gary Hustwit, Toronto, 2011.p 387

La capacidad, como señala Antonelli, de trascender las categorías que señalan los límites entre diseño de producto, mobiliario, etc. es como hemos señalado anteriormente una de las señas de identidad de trabajo del Estudio Bouroullec. El producto se presenta en ocho colores diferentes, lo que permite disposiciones monocromas o de combinación de varias de las posibilidades que ofrece. Los pliegues que genera la geometría de la unidad modular, permiten a través de su manipulado un mayor o menor volumen a cada pieza.

Otro elemento en el que los Bouroullec aplicaron el sistema de repetición de un módulo inicial es *Twigs* desarrollado para Vitra en 2004 al igual que *Algues*. En cierto modo puede considerarse una variante simplificada del mismo. Al igual que en aquel, el nombre hace clara referencia al elemento natural en el que se inspira -ramitas-, y del mismo modo produce una simplificación de la forma en aras de poder producir un función mínima. Se trata de un elemento que genera por multiplicación de unidades una cortina o muro translúcido, pero en este caso plana, sin el volumen que la forma de la unidad de *Algues*, mucho más compleja, puede producir.

Como suele suceder en algunos proyectos de Ronan y Erwan, la realización de un proyecto anterior y el aprendizaje adquirido en el proceso, les sirve para perfeccionar el desarrollo de un nuevo producto. Así, *Twigs*, (Fig.4.32) tiene un antecesor en *BETC*,⁵⁵⁵ un proyecto similar que engarza piezas de polipropileno, que fue diseñado como proyecto experimental en 2002, y definido como *wall system*, que provee un cierto camuflaje en principio ideado pensando en las azoteas de París. El efecto camuflaje se acrecienta debido a su producción en cuatro colores: verde esmeralda y tres tonos de gris. La elección del color, la condiciona el tono dominante de los tejados de la ciudad. Se ha definido este proyecto utilizando el símil de piel -escamas podemos añadir- y tiene de particular respecto a *Twigs* que las piezas son translúcidas, lo que incrementa el sentido de camuflaje como metáfora, recordando ligeramente a las mallas de ocultación utilizadas en el ámbito militar.

⁵⁵⁵ Encargo de la agencia parisina BETC. En la investigación se ha detectado que este proyecto, sí figura en la monografía VV.AA. *Ronan and Erwan Bouroullec*, Ed. Phaidon, London, 2003 y se le dedica una parte del estudio de manera singular, y sin embargo en la más amplia KOIVU, A. *Works* Ed. Phaidon Press, Londres, 2012, no figura ni en el estudio ni en la catalogación de proyectos que incluye.



-*Twigs*, Vitra, 2004, -*Twigs*, unidad modular, 2004, -*BETC*, wall system, 2002.

Todos los proyectos hasta ahora se han tratado bajo el tema de las estructuras modulares tienen en común la sensación de ligereza visual, los autores parecen plantear estructuras que más que volar, flotan, y de hecho se trata en todos los casos de elementos suspendidos. Se generan espacios con una cierta permeabilidad de cuyo grado definitivo, será responsable el usuario. Esta intención de significar, más que acotar, espacios tanto interiores como exteriores, será una constante dentro de las características más personales del estudio y será ampliada en el siguiente epígrafe en relación a la metarquitectura.

Estos tres proyectos tienen en común el hecho de partir de una unidad mínima modular y utilizar el concepto de modulación y repetición para encontrar diferentes configuraciones, a la vez que involucran al usuario en el cierre o *diseño* de la disposición y el carácter final de la pieza. Otros dos proyectos que utilizan el elemento modular de inicio serán *North Tiles* (Fig.4.33) y *Rocks*, (Fig.4.34) ambos de 2006, aunque como veremos con características distintas a los tres proyectos anteriores. *North Tiles*⁵⁵⁶ para Kvadrat plantea un elemento textil al igual que *Clouds*, pero es una pieza con menos posibilidades de movimiento que aquella. Con un sistema muy sencillo, en el que cada pieza se encaja en la anterior y produce una suerte de muros textiles, pero en este caso opacos, dada la condición del material. Se trata de losas textiles flexibles que crean una suerte de piel escamada, que recuerdan literalmente a las losas de una estructura arquitectónica en fachada. Se repite en esta propuesta la intención de crear una especie de piel flexible que

⁵⁵⁶ Así explica la propia editora las cualidades del producto: “*North Tiles* is an interlocking textile tile system concept created by internationally acclaimed designers Ronan and Erwan Bouroullec in collaboration with Kvadrat. It offers a new way to divide and create spaces whilst introducing soundproofing, colour and texture into the interior environment. The system is flexible and easy. The tiles simply fold together to make textile walls that can be moved and reassembled.” <http://kvadrat.dk/products/north-tiles>. (última consulta: 4 de septiembre de 2016)

señala o simboliza diferentes espacios dentro del contexto doméstico o profesional. Cabe señalar que este proyecto, al igual que todos los del presente epígrafe, permite al usuario de una manera muy sencilla, reconfigurar o ampliar el objeto buscando nuevas formas. Con el planteamiento lúdico que señalábamos es común a todos ellos, parece razonable que podamos volver a *jugar* o construir el objeto periódicamente.

Rocks es dentro de la tipología de proyectos modulares el más escultórico ya que se trata de un elemento completamente exento. Este proyecto desarrollado para Vitra guarda una relación formal con el trabajo del escultor minimalista Donald Judd, que como hemos visto es uno de los referentes artísticos de Erwan, especialmente su libro *Raume Spaces*.⁵⁵⁷ La particularidad de este proyecto, que se define por la editora como “sistema de partición” radica también en su opacidad y en constituir un tipo de biombo o de elemento de separación muy ligero y montable por el usuario, y muy sencillo de transportar. Volviendo a Heskett:

“Por encima de todo, la efectividad de cualquier sistema dependerá de su coherencia general, expresada con estándares claros que permitan a los usuarios entenderlos rápidamente y aplicarlos sin problemas. Esto guía sobre todo el diseño de los nuevos sistemas basados en convenciones visuales innovadoras que requieren cierto grado de aprendizaje y adaptación por parte de los usuarios.”⁵⁵⁸



-North Tiles, (unidad) 2006, Kuadrat, 2006. -North Tiles, (composición) -Rocks, Vitra, 2006.

La efectividad visual y de uso de estos elementos de Ronan y Erwan basadas en proyectos modulares que pertenecen a un sistema mayor, radica en la asociación visual con un elemento previamente conocido y que convierte su uso en intuitivo. Como indica

⁵⁵⁷ RATTEMEYER V, PETZINGER, R. *Donald Judd, Raume Spaces*, Ed. Cantz, Stuttgart, 1994.

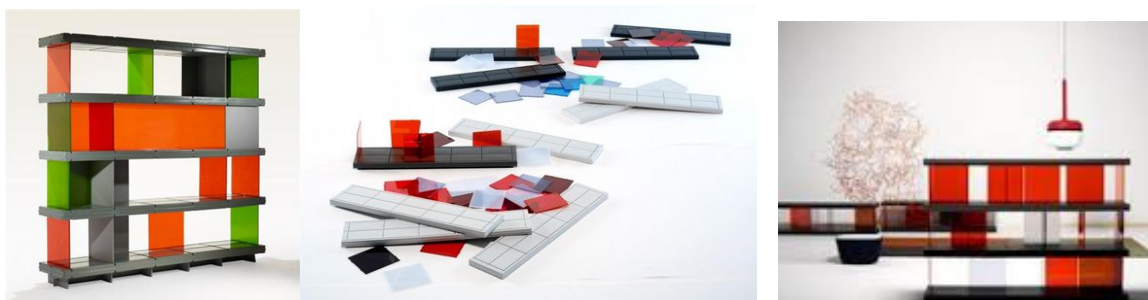
⁵⁵⁸ HESKETT, J. *El Diseño en la vida cotidiana*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2008, pág.149.

Heskett, el problema de la convención visual, se resuelve en el diseño de la pequeña unidad inicial que finalmente se pierde en favor de la visión del conjunto del diseño sistémico. La memoria nos conduce a un lugar tal vez indefinido entre seto, malla, red, etc., y en este proceso casi insinuado se cierra o amplía el mensaje del producto.

Uno de los indicadores de que estos elementos modulares diseñados por los Bouroullec funcionan es que evitan las instrucciones de montaje para intentar llevar al límite la creatividad del usuario, que ha de completar el producto con su acción. En este sentido y para cerrar la cuestión de lo modular en la obra de los autores, cabe destacar el sistema *Self Shelf* (Fig.4.35) de 2004. Este sistemas de estanterías, encierra en su propio nombre su particularidad. Se trata de un elemento totalmente autoportante y su montaje se realiza por la unión de las piezas horizontales y verticales del mismo sin la necesidad de ningún otro elemento mecánico. Este proyecto tiene su antecesor en *Charlotte*, (Fig.4.36) que diseñaron en formato prototipo para la galería Nétoù en el año 2000. Con una ligera variación en la gama cromática, se trata básicamente de la misma idea.

Self Shelf parte de la premisa de diseño de solucionar sin más piezas que las horizontales y verticales del objeto su propio montaje. Visualmente recuerda a uno de los hitos del diseño francés por un lado como son las estanterías creadas por Charlotte Perriand -de ahí el nombre del primer proyecto- y por otro a los coloridos trabajos en el mismo campo de Charles y Ray Eames. También es un objeto que permite innumerables configuraciones por parte del usuario, alternando piezas de policarbonato iguales en dimensión pero de distintos colores. Ciertamente es, que de todos los objetos tratados hasta este punto en el presente epígrafe, este es el único en el que a pesar de las posibilidades visuales del objeto el uso es siempre único y el mismo. Con un aspecto visual similar, tanto en formas como en color y una propuesta absolutamente innovadora, para Cappellini en 2001 habían diseñado la *Zip Carpet*,⁵⁵⁹ una alfombra que ofrece cuatro módulos cada uno de un color y permite simplemente con una cremallera cambiar la combinación de los mismos.

⁵⁵⁹ Este proyecto a partir de 2004 pasa a ser producido por Vitra.



-Charlotte, Galería Nétoù, 2000. -*Self Shelf*, Vitra, 2004. -*Self Shelf*, (configuración), Vitra, 2004.

Recordando las palabras de Paula Antonelli anteriormente citadas, podemos comprobar que todos estos proyectos desdibujan los límites entre diseño industrial, interiorismo y arquitectura.

Uno de los elementos modulares que podemos considerar más icónicos del trabajo de Ronan y Erwan Bouroullec será, *Nuages*, (Fig.2.56) forma que aparece en su trabajo en 2002, y que como decíamos anteriormente les ha acompañado, transfigurándose a lo largo de estas dos décadas en diferentes objetos. En la bibliografía sobre los autores aparece como decimos en 2002 como “proyecto no editado” y definido en su función como “unidad de partición modular”. Este primer prototipo todavía en poliestireno expandido⁵⁶⁰, aparece en las imágenes del proyecto formando un muro en el que varios elementos se repiten. En este mismo capítulo se ha tratado el caso de la evolución en su obra de esta forma recurrente, que reaparecerá en los siguientes años bajo usos, escalas y formas distintas. Parece ser uno de las formas fetiche del estudio, y como decíamos anteriormente uno de sus objetos/formas más icónicos. En 2003 aparece como *Cloud* (Fig.2.57) editada por Cappellini, esta vez en forma de estantería de anaqueles circulares, ya en polipropileno y en este caso de idénticas medidas que en el formato *Nuages*. En la marca italiana hay un objeto anterior y con una cierta conexión en forma que será *Brick*⁵⁶¹, de 2001. Posteriormente, ya en 2015, aparece en escala menor, como *Cloud Vases*,

⁵⁶⁰ Este material es un exclusivamente de prototipado o de relleno en diseño debido a su escasa durabilidad y resistencia. Sus principales virtudes serán la extrema ligereza, dado que es un material espumoso de baja densidad, y la facilidad de corte y manipulación. Parece razonable que todavía en los inicios de su carrera este objeto se produjese en este material, que además de las características definidas, es muy asequible. El mismo material pero extruido es un material de mayor densidad y precisión para trabajos de diseño, aunque sigue siendo un material de prototipado y rara vez de producto acabado.

⁵⁶¹ A su vez *Brick* tiene un precedente formal y funcional con el mismo nombre y de idénticas medidas pero fabricado en poliestireno que se realizó como parte del montaje de la exposición *French Shoes*, en el Festival internacional de las Artes y de la moda de Hyères, en Francia, en el año 2000.

(Fig.2.58) en cerámica, en edición limitada de treinta unidades firmadas y numeradas, acompañando la edición del libro *Drawing*, de JR Ringier de Cornel Windlin. Ya en 2016 se presenta como en tres tamaños distintos, en aluminio extrusionado y anodizado como *Nuage Vases* (Fig.2.59) para Vitra. Como hemos visto un cambio en la escala y en el uso permiten configurar diferentes objetos. Como decíamos anteriormente, en estos procesos de los Bouroullec, podemos afirmar que *la funciones siguen a la forma*.



- *Nuages*, 2002, -*Cloud*, 2003, -*Cloud Vases* 2015, -*Nuage Vases* 2016.

Además de los elementos modulares descritos, existe como indicamos en la obra de Ronan y Erwan Bouroullec una tendencia a la creación de familias de objetos que funcionan igualmente como microsistemas interrelacionados. Estas series, a diferencia de los proyectos modulares, en los que una pieza diseñada genera por asociación todo el sistema, aglutinan series de objetos que funcionan individualmente pero que pertenecen a su vez a un orden mayor, a una serie. En algunos casos, los elementos de una familia de objetos son interdependientes e intercambiables entre sí para ciertas funciones y en otros tienen el doble perfil de objeto individual autónomo en función y uso pero vinculado al sistema que constituye la serie. Entre los elementos que responden a este segundo tipo de sistemas dentro de la obra de Ronan y Erwan podemos señalar *Combinatory vases*, y las series *Torique*, *Año* y *Ovale*.

Al comienzo del presente capítulo, se trató la cuestión de estas series en relación al método de diseño utilizado por Ronan y Erwan en sus primeros años. Como se vio, se sirvieron de producciones artesanales, cerámicas fundamentalmente, para poder realizar tiradas cortas de objetos de pequeña escala. *Combinatory Vases*, (Fig.4.9) trata de crear por asociación de diferentes formas, hasta tres en un misma configuración, las posibilidades combinatorias de una serie de ocho objetos. El conjunto ofrece literalmente, dos mil combinaciones distintas. De nuevo la idea del objeto abierto que plantea un cierto

desafío en forma de juego. Esta serie fue presentada en 1998 en la Galería Nètoú como prototipo y posteriormente puesta en producción por Cappellini, en ese mismo año. Los objetos están fabricados en poliuretano, y se trata –así consta en toda la documentación objeto de la presente investigación- de su segundo proyecto documentado tras *Sans Titre* de 1997. Sobre el proyecto *Combinatory Vases*:

“Their *Combinatory Vases* is a set of eight components that can be combined to create 2,000 different vases. They've also designed a carpet made of panels that zip together so you can determine its size. And irony comes into play with their carpet tiles for Sommer, whose gorgeous, Missoni-esque stripes subvert the cliché of battleship grey office carpets.”⁵⁶²



-Combinatory Vases, serie completa, 2001 Cappellini, -Dos configuraciones: tres y cinco unidades.

Como vemos el diseño sistémico permite a los Bouroullec, proyectar objetos que o bien pertenezcan a una familia, existiendo entre ellos ligeras variantes adaptadas a usos generalmente análogos o generar el módulo inicial que en su repetición dará lugar a infinitas variaciones de forma y con funciones similares. Volviendo a Heskett:

“Las configuraciones flexibles se llevan aún más allá con la introducción de unidades modulares. Esto significa romper la estructura general de un producto en componentes funcionales esenciales y en elementos de interfaz, los cuales se agrupan en unidades modulares estándar, con la consiguiente posibilidad de añadir más elementos opcionales. Esto hace posible una mayor variedad de productos. La modularidad permite probar cada unidad y producir con gran calidad, para luego utilizar los distintos módulos en configuraciones variables, a fin de generar un flujo de productos adaptable a distintos mercados o, de nuevo, personalizar según las especificaciones de cada usuario. El establecimiento de sistemas modulares desplaza la atención desde el producto acabado, como

⁵⁶² LUITEN, D. The frenchs are coming, Domingo 27 enero 2002.
<https://www.theguardian.com/lifeandstyle/2002/jan/27/shopping.homes>.

punto de partida conceptual esencial, hacia el diseño de procesos, dentro de un concepto de sistemas generales.”⁵⁶³

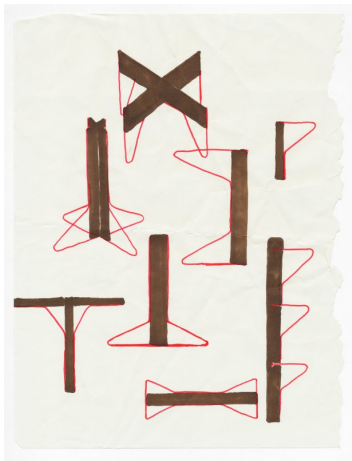
Para concluir el presente epígrafe, hemos seleccionado uno de los proyectos en los que la inteligencia y la creatividad en diseño de Ronan y Erwan Bouroullec ha producido un elemento esencial que da sentido y articula una serie completa que participa del concepto sistémico y del concepto modular. En septiembre de 2013, la editora suiza Vitra absorbe a la finlandesa Artek. La firma finlandesa –como vimos en el capítulo dos fue fundada por Alvar Aalto junto con su mujer Aino en 1935, para producir sus propios diseños. La empresa, con gran éxito desde sus inicios, ha representado durante ochenta años, la esencia del diseño escandinavo; sensibilización por el medio, ecología, sostenibilidad y sobre todo, el cálido organicismo que atesoraban los diseños del propio Aalto y de algunos de sus seguidores. Vitra asume el reto de continuar con este espíritu, y para el primer lanzamiento de Artek-Vitra, encarga a Ronan y Erwan Bouroullec una familia o sistema de amueblamiento. El reto para ellos es de gran altura, pues se trata de crear una serie de elementos dentro de un cierto contexto estético, ético, formal y material.

Para afrontar este desafío, crean una forma muy sencilla, en la que como es habitual en su trabajo, el dibujo, es esencial en la solución de este reto. La forma, una suerte de triángulo de vértices redondeados, será el elemento principal de la serie, que irá cambiando de función, según sea la tipología del objeto en el que participa. Esta forma suavizada, parece hablar el idioma formal de Aalto, renovándolo en cierta manera, pero en absoluto imponiendo una forma radicalmente nueva que desdibuje el legado estético de una tradición de tanto peso en el mundo del diseño moderno. La enorme dificultad que supone este proyecto, y la audaz solución que Ronan y Erwan aportan, desde el respeto a la tradición, convierte a la serie *Kaari* (Fig.4.37) de 2015, en uno de los proyectos de mayor rotundidad de los creados en el estudio.

La forma básica triangular y dulcificada, se forma en una pletina de hierro, y asume diferentes funciones en cada objeto, solucionando el problema funcional por un lado y por el otro otorgando el aire de familia a toda la serie, como nexo unificador. El resto de los elementos de la serie, son tratados con enorme discreción, tratándose en todos los casos

⁵⁶³ HESKETT, J. *El Diseño en la vida cotidiana*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2008, pág. 159.

de elementos muy básicos que parecen pasar a un segundo plano, respecto a la forma icónica triangular que asocia estética y formalmente el conjunto. La serie *Kaari*, formada por trece elementos, puede tomarse como ejemplo de la inteligencia del diseño discreto que suele ser un elemento común a todo el trabajo de los Bouroullec, en el que no pierden de vista el sentido de contexto, escala y función del proyecto.



-Dibujo original Estudio Bouroullec para *Kaari*, 2015. -Serie *Kaari* Completa Artek-Vitra, 2015.

La adaptabilidad de usos y formas con el objetivo de huir del objeto de uso cerrado y del estereotipo en diseño, que podemos afirmar es una aspiración general del diseño contemporáneo, parece ser un contexto apropiado para el uso del diseño sistémico y modular, que como hemos visto es un de los principales rasgos paradigmáticos de la obra de Ronan y Erwan Bouroullec.

4.5.3 El refugio, la meta-arquitectura y la significación del entorno.

En los proyectos estudiados hasta el momento, se intuye una intención y un interés por parte de Ronan y Erwan en el concepto arquitectónico. La visión de la disciplina del diseño como un campo único, sin acotaciones ni parcelaciones y su interés por afrontar el reto de diseñar cualquier tipo de objeto o espacio, les ha conducido a lo largo de su carrera a realizar proyectos que introducen el concepto de la meta-arquitectura.

En su trayectoria existen numerosos ejemplos en los que utilizan una particular concepción de la significación del espacio. Cuando se trata de elementos de interiorismo, plantean elementos que normalmente señalizan más que acotan, de igual manera que el concepto de función sugerida que se ha estudiado en algunos de sus objetos. Esta señaliza-

ción, casi siempre permeable, si no transparente, es una propuesta, una indicación, nunca una marca radical. En algunos casos han ampliado esa actuación hacia propuestas híbridas que tratan elementos arquitectónicos como tales, pero siempre aportando la visión optimizadora y estética del diseño. Este tipo de proyectos les ha permitido, ampliar su campo de acción y aplicar materiales específicos del campo del diseño a soluciones de arquitectura a veces efímera, a veces permanente. Un tercer tipo de intervenciones, que recientemente está ocupando gran peso en el trabajo del estudio será la intervención o instalación con carácter urbanístico, como las propuestas en *Kiosque* o *Rêveries Urbaines*, en Rennes. Sin abandonar el diseño de elementos domésticos y de menor escala, este foco parece ser el que mayor interés despierta en Ronan y Erwan en la actualidad. Así lo transmiten algunas declaraciones recientes de Ronan:

“Where will you build this city?

I don't know where. But the urban project in Rennes is full of research. Lately I'm a bit frustrated as a designer. I'm interested in design because of the idea -a good idea- and to reproduce it and share it in a certain way is the most important thing for me. A company has to fight to produce an object at a certain price, which sometimes means that we design objects for rich people because we didn't find a platform to generalize an idea in the widest way.”⁵⁶⁴

En cualquier caso, no es un interés nuevo como podremos comprobar en análisis de este grupo de proyectos en su trayectoria. Ya en proyectos que han sido analizados respecto a la cuestión de la naturaleza o lo modular y sistémico, se observa la tendencia a crear una suerte de refugios, lugares o contextos que señalizan un lugar o una zona del mismo. Parte de la crítica ha señalado una cierta vocación de diseñar en los Bouroullec que parecen ser pensadas para un cierto nomadismo, desde una cierta conciencia de la temporalidad de los lugares y las posesiones. En el concepto de *Algues* o *Twigs* o *Clouds*, hay una visión de un elemento que transmite una cierta fragilidad y al mismo tiempo la provisionalidad de aquello que es configurado pero se puede desmontar y volverse a montar con otra forma o en un nuevo lugar. Lo transportable y adaptable que nos acompaña allá donde vayamos, y que en una nueva disposición y localización nos vincula con el elemento de memoria e identidad. Esta característica, que como vimos en el epígrafe 1.1

⁵⁶⁴ VADINO, D. *Discreet Charm, Interview with Erwan & Ronan Bouroullec* 22.08.2016.

<https://www.vitra.com/en-us/magazine/details/a-discreet-charm>. Publicada por primera vez en *Freunde von freunden*, el 5 de junio de 2016. (última consulta: 4 de octubre de 2016)

constituye un fundamento antropológico del diseño, será para Ronan y Erwan una constante y objetivo en la mayoría de sus diseños.

Al definir la personalidad de Ronan y Erwan en el epígrafe *El zorro y el puercoespín*, hemos podido comprobar que ninguno de los dos se considera un apasionado seguidor ni mucho menos coleccionista de objetos de diseño. Pudiera parecer una contradicción, pero ya hemos visto que su visión del mundo del diseño es particular hasta en este punto, y en cierto modo critican la excesiva pretensión de la posesión de objetos que no nos son necesarios. Podríamos definir su postura como esencialista o en absoluto materialista, en el sentido de no mostrar una obsesión por los objetos o por su posesión, curiosamente en creadores de más de ciento sesenta y cinco proyectos/objetos hasta el momento.

Así, en los proyectos mencionados y en algunos más que veremos a continuación, se intuye una intención de generar un espacio en cierto modo, virtual, permeable y sobre todo temporal. Nada en sus proyectos relacionados con lo espacial es definitivo o inmutable, todo es movable, transportable y reorganizable, podríamos decir que en cierto modo *contingente*. Se atisba aquí un reflejo de la personalidad de Ronan, y su proceso de pensamiento en el que la duda es para él una herramienta cotidiana, que le hace replantearse la función del diseño y su propia obra, evitando así un cierto acomodamiento. En este sentido esta tipología de objetos, parecen obedecer en su flexibilidad de configuración a un intención de provisionalidad. Nada es definitivo, y en este sentido configuran un objeto de función abocetada o desdibujada y en absoluto única o permanente. Elementos ligeros, fácilmente reorganizables y conectables son características que advertimos en varios de los proyectos estudiados y que reaparecen en algunos de los destacados a continuación.

Los Bouroullec han proyectado numerosos elementos que dialogan con la arquitectura o que directamente forman parte de la misma. Anteriormente tratamos la cuestión de la *Maison Flotante*, (Figs.4.2- 4.3) de 2006, uno de sus proyectos de mayor escala hasta la fecha, en la que plantean un residencia para artistas en forma de barcaza. Este proyecto realizado en colaboración con varios arquitectos es literalmente el único proyecto que

han realizado que trate el tema de la vivienda exenta en toda su profundidad. Son numerosos los proyectos que implican instalaciones o elementos modulares que significan o simbolizan un cierto espacio dentro del entorno doméstico o profesional.

Entre estos últimos cabe destacar *Lit Clos*, (Fig.4.7) uno de sus primeros proyectos, diseñado todavía en solitario por Erwan en el año 2000. Como se ha señalado, la singularidad de este proyecto fue la que llamó la atención tanto de Julio Cappellini, y de Didier Krzentowski que supusieron su puerta de ingreso tanto al mundo de las productoras de diseño como de la edición limitada a través de galerías, respectivamente. Desde entonces han trabajado con Cappellini y con la Galería Kreo. Así lo recuerda Krzentowski:

“Les conocí en 1999 cuando habían diseñado la *Lit Clos*, y era algo tan diferente, que me quedé pensando, normalmente me quedo a mirar mucho tiempo aquello que no comprendo. No entendía porque hacían lo que hacían especialmente este proyecto que era todavía en solitario de Erwan. Les quise conocer y así comienza la historia.”⁵⁶⁵

Lit Clos plantea una fusión de distintos conceptos y arquetipos; la casa, la cama, la cabaña o el refugio. Todos ellos articulados entorno a una estética que plantea una actualización de la casa tradicional japonesa. El objeto es esencialmente una idea, que responde a la intención de configurar un espacio íntimo, que es básicamente una cama. Esta cama, es además un espacio recogido que descansa sobre patas telescópicas, que permiten diversas configuraciones en altura dependiendo de las dimensiones del espacio en el que se sitúa. Es un elemento que simboliza una suerte de pequeño hogar dentro del propio hogar. Los elementos perimetrales están contruidos en materiales translúcidos contemporáneos pero manteniendo una conexión estética y conceptual con el papel de arroz de la *i-má* –espacio de vida- de la casa japonesa tradicional.

En estas tres configuraciones podemos ver tres posiciones a distintas alturas del objeto lo que altera el nivel de intimidad del mismo. Como se puede comprobar es un elemento que puede ser interpretado bien como sistema diferenciador o como integrador dependiendo de la altura a la que se disponga así como del nivel de cierre o incluso del lugar de colocación del mismo dentro del entorno doméstico. Se trata de micro arquitectura

⁵⁶⁵ Anexo 2, Entrevista realizada por el autor a Didier Krzentowski director de la galería Kreo de París y Londres, octubre 2016, pág. 24.

dentro de la arquitectura, y desdibuja de nuevo las fronteras entre las disciplinas del diseño de mobiliario, el interiorismo y la arquitectura como tal. Este elemento se produjo en forma de prototipo en primera instancia por Cappellini en 2000 y posteriormente en edición de ocho ejemplares por parte de la Galería Kreo en 2002.



Lit Clos, 2000, Capellini. –Galería Kreo, 2002, edición de 8 ejemplares + 2 PA + 2 prototipos.

Otro autor especialmente interesado en la relación interior-exterior en la arquitectura, como Andrea Branzi, ve en el trabajo de Ronan y Erwan Bouroullec la virtud de la utilización de tecnología muy sencilla para aportar soluciones ligeras que se adaptan fácilmente a unas circunstancias cambiantes. Define este tipo de trabajos de los autores como un universo “urbano y social”:

“Theirs are light, temporary systems that sit in the void between interior design and architecture and form part of a highly original commodity universe that employs simple technology to indulge the variable destiny of intended uses in a city designed for definitive functions but that must adapt to a different, unplanned and often improvised world made up of post-fordist work practices, mass enterprise and a creative economy. An urban and social universe where designers must create microenvironments with transparent filters that are as light as leaves and alcoves as protective as seashells.”⁵⁶⁶

Estos micro-ambientes que define Branzi, han sido un elemento de continuidad y de significación en la obra de los bretones desde sus inicios, y en ellos han sabido ver y volcar la sensación de temporalidad y un cierto nomadismo que demanda el modelo de so-

⁵⁶⁶ BRANZI, A. *The France that looks over the sea* en BONNEVIE, C. (ed.) *Bivouac*, Ed. Centre Pompidou Metz, Metz 2011, págs. 44-45.

ciudad contemporánea. “Con filtros transparentes que son tan ligeros como las hojas y refugios tan protectores como conchas”⁵⁶⁷ señala Branzi.

En una reseña crítica con relación a la presentación de *Lit Clos* en la exposición sobre joven diseño Francés, Luiten destaca entre varios autores presentes en la muestra la personalidad de este objeto y de la obra de Ronan y Erwan:

“The Bouroullecs are fixated too with ‘micro-architecture’ -lightweight, moveable, hut-like units with the cosy, childlike feel of a Wendy House or treehouse, but large enough to create an extra ‘room’. *Lit Clos*, for instance, is a moveable sleeping cabin on stilts, while their summer house has a roof made of flexible plastic strips which, when removed, let the sun in or, left in, provide shelter. Their approach to design is open-ended. As well as furniture and accessories, they’ve also produced watches, jewellery and trainers. ‘There’s a thread uniting them all,’ they say. ‘It’s about a desire to progress by harnessing flexibility, mobility and change.’⁵⁶⁸

Como vemos el concepto de micro arquitectura aparece regularmente como uno de los términos que mejor definen una de las principales características del trabajo del estudio Bouroullec o al menos de una gran parte de su obra.

Otros proyectos que cristalizan la vocación de afrontar problemas arquitectónicos a través de elementos exentos de exterior serán, *Polystyrene House* (Fig.4.38) y *Kiosque* (Fig.4.39). El primero se trata de una arquitectura a escala 1:1, que se soluciona con un material muy ligero, de baja densidad y económico como es el poliestireno. De este proyecto, que no se llegó a producir, existe un modelo a escala que se produjo como respuesta al encargo⁵⁶⁹. En piezas formato costilla sustituye el sistema modular de la micro vivienda y optimiza elementos del suelo para ocultar las instalaciones. En cierto modo integra elementos de *Lit clos*, pero en una escala superior y para uso en exteriores. El novedoso sistema de unión de los bloques constructivos se soluciona con tubos de alumi-

⁵⁶⁷ Ibid. (Traducción del autor).

⁵⁶⁸ LUITEN, D. The frenchs are coming, 27 enero 2002, pág. 2. <https://www.theguardian.com/lifeandstyle/2002/jan/27/shopping.homes>. (última consulta: 4 de octubre de 2016).

⁵⁶⁹ Este proyecto obedece a un encargo de la Villa Noailles, en Francia, para la exposición *Des petites maisons interesantes à habiter*, en la villa de Noailles, Hyères, Francia, en 2002.

nio que atraviesan todo el muro. El método modular de nuevo permite darle a la construcción diferentes dimensiones en función de las necesidades. Así es descrito por los autores:

“The *Polystyrene House* is built up of polystyrene strips, two facades made of wood and glass (including the door and windows), and a wooden floor placed on the polystyrene. Each polystyrene strip is taken from a series of eight interlocking pieces that are cut out according to a numbered sequence, then assembled and slipped over supporting tubes. The surface of the house depends on the number of strips you decide to install. When the strips are assembled, the house is practically finished: It presents itself in the form of a tunnel. Then you put a wooden floor down on the polystyrene and close the tunnel at each end with the two wood and glass facades, including the door and windows. The technical casing for the water and electricity are contained within the wooden floor.”⁵⁷⁰

Como vemos la simplificación de la forma y del material para una optimización de las funciones del objeto, en este caso el edificio, que como vemos responde a la filosofía Bouroullec igualmente.

Otro proyecto arquitectónico, en este caso reciente es *Kiosque*,⁵⁷¹ este sí edificado y construido en material definitivo, en el año 2015. Se trata de dos pabellones modulares -que responden a un encargo de la galería Kreo y Emerige-, que constituyen una donación para fines sociales y culturales a la ciudad de París. Ellos definen este pequeño edificio como mobiliario urbano, una arquitectura nómada, y su intención es crear una estructura transportable a diferentes lugares y eventos. Las piezas de la cubierta a modo de alas, se pliegan sobre el edificio cuando no está en uso o ha de ser transportado. Estas piezas de cubierta generan alrededor del espacio interior un perímetro protegido, una zona techada de protección contra las inclemencias del tiempo o de sombra. Vemos, igual que en proyectos anteriores una intención de permeabilidad de intención y de uso, incluso en esta obra, que es posiblemente su proyecto más *convencional* dentro del grupo de obras que tiene el tema arquitectónico y del espacio como origen. Este cierto juego entre los conceptos interior y exterior vertebró la obra micro arquitectónica de Ronan y Erwan. Indudablemente responde a la estética del estudio, y sobre todo en la utilización

⁵⁷⁰ VV.AA. *Ronan and Erwan Bouroullec*, Ed. Phaidon, London, 2003, pág. 163.

⁵⁷¹ *Kiosque* se presentó en los jardines de las Tullerías en 2015 y en 2016 ha constituido una de las exposiciones sobre los Bouroullec producidas en Rennes <https://vimeo.com/140410062> (última consulta: 4 de octubre de 2016). Emerige es un grupo inmobiliario francés.

del color y el material, Ronan y Erwan intentan siempre una máxima optimización de los recursos de cada proyecto. Portabilidad, sencillez de líneas y funcionamiento serán las características fundamentales de este proyecto.



-Kiosque, Maqueta, 2015. -Kiosque, Jardín de las Tullerías, París, 2015. -Polystyrene House, maqueta, 2002.

“Our idea was to create an itinerant and versatile platform that could welcome different kind of events. A modular rectangular unit with a broad roof that amply overhangs the wall, creating a sheltered external terrace illuminated by hanging lamps. The roof can fold into itself in two-panel sections, which can then be stacked and moved in a trailer.”⁵⁷²

Otros proyectos que afrontan esta misma cuestión pero desde la vocación de solucionar problemas distintos serán *Cabane* de 2001 (Kreo), *Parasol lumineux*, (Kreo) 2001, *Audiolab*, 2002, *Joyn Hunt* 2004 (Vitra), *Textile Pavillion* 2006, *Stich Room*, (Vitra) instalación 2007, *Alcove Highback* (Vitra), 2007, *Paravent*, 2008 (Kreo), *Kuadrat Showroom*, 2009, *Quiet motion*, (BMW) Milán, 2013, *Workbays*, (Vitra), 2014. Todos estos proyectos tiene en común el problema del espacio, más allá del diseño de mobiliario, o ampliando ese concepto, hacia objetos que guiados por una función principal, señalan un cierto ámbito de actuación para el mismo. Algo tal vez cercano a la función de una baliza, que nos indica o sugiere sin acotar o limitar físicamente los contornos de un lugar. Se trata como veremos de objetos-concepto cuyo elemento principal será esa vocación indicativa de un cierto perímetro virtual. La mayoría son objetos diseñados para interior, por lo que sus materiales han sido seleccionados con ese fin. Entre este grupo de proyectos existen algunos que constituyen un producto acabado y en producción, otros son elementos únicos creados para un evento en concreto y algunos son simplemente modelos conceptuales.

⁵⁷² Estudio Bouroullec, <http://www.bouroullec.com/?p=287> (última consulta: 14 de septiembre de 2016).

Entre los últimos cabe destacar *Cabane*⁵⁷³, (Fig.4.40) un objeto-instalación, que como ellos mismos definen juega con el propio concepto de límite; por un lado con los límites espaciales que proporciona un objeto visualmente permeable –prácticamente dibujado en el espacio- y por otro lado con los límites entre tipologías de producto. Así lo definen los autores:

“The *Cabane* simply defines a perimeter, and thus an inside and outside, because it escapes typologies suggesting a particular use, returning to the simple idea of the boundary. Our technical culture isn't the same as that of architects. In these designs we've transferred a skill connected with furniture-making, in that we're using 'light' techniques. Light, when you bear in mind that after all a sofa arrives complete, in a cardboard box. Light because they don't require a particular skill on the part of the user, unlike the more traditional materials and machinery of building work. Ease of assembly is fundamental, giving the user a certain autonomy, even on this scale.”

Este tipo de obras en edición limitada, les permiten experimentar con la forma hasta los límites que la función mínima les permite, y se liberan en cierta medida del peso que los proyectos destinados a producción industrial supone. De nuevo el símil o la idea de baliza indicadora de un cierto espacio, parece ser la que más se adapte a una posible definición; señala un espacio más o menos concreto, en el que pueden realizarse diferentes acciones domésticas o profesionales, acercándose al concepto de elemento señalizador. Esta pieza que podríamos encontrarnos en un museo o feria de arte contemporáneo, limita visualmente con el propio concepto del arte, más como vimos, la intención de sus autores es producir una obra de diseño, independientemente de que los límites de la función sean más o menos explícitos. En siguientes epígrafes trataremos la cuestión de los objetos de pequeña escala, no tan relacionados con lo espacial o la meta arquitectura, pero que plantan un cierto contenido poético y en alguna medida de nuevo un desafío al contorno de la disciplina del diseño.

Workbays (Fig.4.41) es otro objeto abierto, pero en este caso con una función más explícita en el briefing, pues se trata de un elemento de amueblamiento de oficina. Este concepto que aparece también en *Alcove*, trata de solucionar el espacio de trabajo, en el que se comparte un área común pero, en alguna ocasión puede ser necesario un espacio de convivencia o reunión que no ha de ser necesariamente un despacho. Así, plantean un

⁵⁷³ Cabane, Galería Kreo, 2001, Prolipopileno, metal, lana, espuma 3,900 × 2,000 x 1,800 mm Edición limitada de 3 piezas + 1 P.A. + 1 prototipo. Firmados y numerados.

elemento que es básicamente la idea un biombo, cuya curva y disposición puede ser modificada por el usuario, generando -dependiendo del espacio creado- un lugar de conversación o simplemente de descanso con una cierta intimidad. Este proyecto diseñado por Ronan y Erwan para Vitra en 2014, y es en opinión de Erwan un cierto fracaso en su trayectoria al no haber sido entendido en su totalidad:

“Sí, sí, en cierto modo me entristece que no hayamos ido más por ese camino. Hace poco hemos hecho un producto con una idea similar para Vitra, pero no ha sido muy bien acogido por el público, *Workbays*, un panel de fieltro para señalar áreas de trabajo en oficinas. Creo que un tema interesante de la sociedad es que vivimos en espacios cada vez más pequeños y a veces por cortos periodos de tiempo y con un tipo de vivienda que ha de ser más flexible para adaptarse a los cambios y necesidades y creo que un gran campo a desarrollar en el diseño.”⁵⁷⁴

La variedad de disposiciones permite estructuras prácticamente cerradas o simplemente acotadas en los extremos y el número de usuarios simultáneos puede así variar.

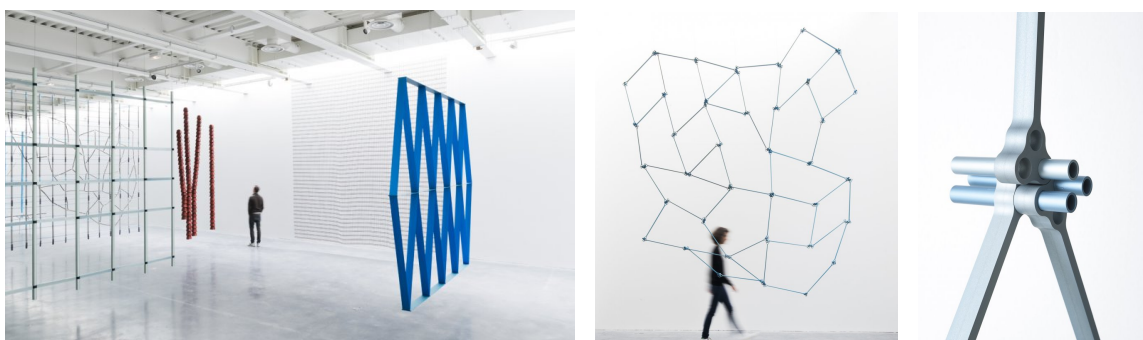


-*Cabane*, Galería Kreo, edición limitada. 2001. – *Workbays*, Vitra, 2014.

Un híbrido de compleja catalogación entre arquitectura, diseño, dibujo tridimensional o escultura, dentro de su trabajo lo constituyen todos los objetos que integran la serie 17 *Screens* (Fig.4.42 y 4.42a) que se mostró en el Museo de Tel Aviv en 2015 y posteriormente en Rennes en 2016. Probablemente su propuesta más experimental hasta la fecha, en el que el componente conceptual y la formalización abstracta del proyecto dificulta en cierto modo la catalogación de esta propuesta, circunstancia que parece por otro lado casi un objetivo en la visión de Ronan y Erwan. Ese constante desafío a las categorías,

⁵⁷⁴ Respuesta de Erwan a la cuestión: “Es también una de las piezas en las que el dueño puede configurar su propia composición interactuando con el objeto y cerrando ese proceso simbólico.” Anexo 1, Entrevista realizada por el autor a Ronan y Erwan Bouroullec en su estudio de París, Junio de 2016, pág. 12.

que buscan acotar qué es cada cosa, a qué grupo pertenece y qué etiqueta puede adaptarse mejor a cada objeto. Esta serie de propuestas, que supera el contexto de la palabra objeto, a la que sí se adapta gran parte de su producción, tiene el aspecto de dibujos tridimensionales, es decir de obras que han salido del papel y se han formalizado en elementos tridimensionales de una manera tan fiel que todavía retienen ciertas características del dibujo; línea, textura, color y límite. Con multiplicidad de materiales y técnicas, Ronan y Erwan plantean una serie de diecisiete pantallas de gran formato, todas verticales, en las que al igual que en *Reveries Urbaines* (Fig.4.4) reutilizan materiales de prototipos e incluso ideas descartadas de proyectos, que son aplicados para proponer esta suerte de dibujos tridimensionales.



-17 Screens, Frac Bretagne, Rennes, Francia. Tres vistas.

La variedad de elementos con los que estas pantallas se construyen va desde el metal al tejido, la cerámica o elementos de la naturaleza como ramas de fresno. Existe un estudio a fondo de los sistemas de conexión entre los elementos básicos modulares que compone cada una de las pantallas y todas tienen en común una enorme ligereza visual. Algunos son elementos de carácter más mecánico y otros más matérico y textural. Todos los elementos de la serie en la exposición aparecen suspendidos de tal manera que parecen flotar, pues los elementos de colgado son tan sutiles que apenas se perciben.

En la información publicada con motivo de la exposición se describe ésta como experiencia sinestésica para el espectador, que ha de interactuar con un espacio en riguroso silencio con elementos que te cortan el paso y que hay que superar. La diversidad de opacidades y materiales de los diecisiete elementos, nos proporciona una experiencia inmersiva, más allá de la pura contemplación. Aunque como decíamos anteriormente la sensación general ante las obras puede resultar cercana a la que nos proporciona la es-

cultura, cada uno de los elementos, investiga, desarrolla y soluciona un sistema constructivo diferente, que como todo en los Bouroullec, da pautas para posibles nuevos objetos o elementos de los mismos en venideros proyectos. La sensación que transmiten es la de ser objetos terminados y tentativas o maquetas de gran escala de elementos todavía en proceso. Como vemos siempre hay una aportación de diseño por discreta que ésta sea.

“La première vision est celle d’un entrelacs, chaque dessin d’écran se superposant à l’autre pour composer un tableau abstrait et brouiller la perspective. Par le déplacement, le visiteur est invité à découvrir chaque proposition et faire une expérience qui engage tous ses sens, autrement dit une expérience kynesthésique. Avec *Algues* (2004), *North Tiles* (2006) et *Clouds* (2008), Ronan et Erwan Bouroullec ont déjà expérimenté la création d’éléments modulaires, en matière plastique, entextile, dont l’assemblage forme de plus ou moins grandes surfaces vouées, dans un double mouvement, à segmenter l’espace et ouvrir de nouvelles possibilités de l’habiter. 17 Screens se distinguent par le choix de matériaux comme le verre et la céramique, inhabituels voire impropres pour ce type d’usage. Avec le ruban, des fils de matière synthétique, une simple corde élastique, des tubes d’aluminium anodisé, ils ravivent l’antique technique du tissage avec fils de chaîne et fils de trame. La plupart présente une grille “classique”, moderniste selon la terminologie artistique. C’est le cas, par exemple de “Mur 04” où abscisses et ordonnées sont constituées d’un matériau unique, une céramique bleue tubulaire offrant des diamètres et des traitements de surfaces différents: lisses, striés, brillants. Le motif du losange apparaît plusieurs fois notamment dans.”⁵⁷⁵

La experiencia que proponen consta de los diecisiete elementos construidos, pero la principal intención es provocar la interacción de varios de ellos al mismo tiempo, en la que se produce la superposición visual de las diferentes tramas, dando el resultado de la creación de nuevos elementos/espacios imaginados.

Por último y desdibujando ya completamente los límites del elemento arquitectónico, una de las más recientes intervenciones de los hermanos Bouroullec la constituyen las acciones urbanísticas, que han sido las últimas en incorporarse al extenso corpus de obra del estudio. Este grupo de instalaciones han sido presentadas bajo el nombre de *Rêveries Urbaines*.

⁵⁷⁵ VV.AA. *Rennes Bouroullec*, Ed. Ville de Rennes, Parlement de Bretagne, Rennes, 201, pág. 10.

Ronan y Erwan han mostrado un interés por la generación de espacios, que como hemos visto hasta ahora se han vinculado en la mayoría de las ocasiones al interiorismo, y en otras –las menos- al elemento micro arquitectónico para exterior y exento. En la serie *Rêveries Urbaines*, realizan catorce propuestas distintas de intervención en el espacio urbano. Crean a través de otras tantas maquetas o dioramas, escenarios que recrean y se inspiran en un concepto; *Lianes, Cascade, Kiosque, Tourniquets, Abris et Rochers, Forêt suspendue, Cheminées, Nuages, Ruisseau, Fontaine Longue, Chapiteau Lumineux, Pergola, Plateformes y Toits et Troncs*

Todos estos conceptos les sirven para diseñar entornos que recrean sensaciones. Para incidir en los conceptos que generan cada una de ellas, las maquetas presentan una suerte de diorama, en el que incluyen sonidos que contribuyen a la experiencia de nuevo sinestésica. Como veremos en el siguiente epígrafe, desarrollando más a fondo el concepto de exposición en los Bouroullec, existe en los autores una tendencia a participar activamente en la explicación de lo que hacen, y en una voluntad pedagógica con la que pretenden que el usuario tenga información del proceso e intenciones de lo que diseñan. La música, los sonidos de niños jugando en la calle o el rumor del viento en la naturaleza, en un volumen casi imperceptible acompaña cada instalación y nos introduce en el contexto y en el concepto.

La configuración de cada una de las piezas es muy abierta, pocos elementos, que en muchos casos, igual que sucede en *17 Screens*, están realizados con elementos que nos son familiares en sus diseños; pequeñas piezas metálicas que sacadas de escala son el canal de una fuente, tramas cerámicas convertidas en parasoles, etc. En todas hay un personal sentido de la integración del elemento vegetal, que como hemos visto, es para ellos esencial.

El elemento humano como referencia de escala y adecuación a la misma, que resuelven con pequeños recortes de figuras, entre ellas, la de su admirado *Mr. Hulot*, el clásico alter ego de gran parte de la filmografía de Jaques Tatí. No es casualidad, en varias entrevistas han declarado su admiración por el cineasta, y lo han utilizado como ejemplo para criticar ciertos elementos del diseño y el mundo contemporáneo. Parece una referen-

cia natural. Tatí plantea una crítica a la sinrazón del mundo contemporáneo e hipertecnológico que se atisbaba en el futuro de la mecanización, siempre desde la perspectiva de los cincuenta y sesenta, Tatí realiza una alegoría en obras como *Mon Oncle* o *Tráfico* al sosegado ritmo de la vida rural y de las ciudades pequeñas todavía por industrializar, en contra del universo alquitranado y plagado de vehículos que supone la vida en la gran ciudad. Con una cierta visión naif de la cuestión retrata al señor *Hulot* que es un hombre tranquilo, sin maldad, y que es testigo -casi mudo, como las propias películas- de un cambio de paradigma, al que trata como puede de adaptarse. Salvando las distancias, en Ronan y Erwan hay algo de la filosofía de Tatí; discreción, sensibilidad ante la cuestión humana, sentido común, la predilección por el campo y la vida sencilla de los pueblos... Ronan rememora la imagen que del mundo de la oficina contemporánea ofrece Tatí en *Playtime*, cuando es preguntado por esta cuestión:

“We don’t know much. I’ve never worked for anyone but myself, so I was never going to an office regularly. But the office I have seen were almost awfull. (...) Not so much the aesthetics, rather the atmosphere and the way people treat each other in the office. Maybe you know the film *Playtime*, where Tatí is searching for Monsieur Girrd and gets lost in an office full o f marketing people? Many of the offices I’ve seen are like this one in the film. Unfortunately.”⁵⁷⁶



-Reveries Urbaines, 2016.

Esta reflexión nos conduce de nuevo a la manera en la que los bretones afrontan sus primeros proyectos que se relacionan con el urbanismo y el diseño para la ciudad. Como

⁵⁷⁶ WILLENBROCK, H. *A time for teamwork*, en VV.AA. *Workspirit 012*, Ed. Vitra AG, Ditzingen, 2009, pág.116.

hemos comprobado, para ellos ha sido siempre esencial la visión de contexto, y en esta disciplina les servirá para desde su filosofía, de no imposición sino más bien propuesta o sugerencia, integrar diseño y ciudad de una manera armónica.

Esta misma idea de vuelta a la ciudad de escala humana y verdaderamente social, en la que sea posible el encuentro y la relación cercana, humana en fin, que vemos en los creadores bretones, resuena a la visión crítica de Mumford sobre la misma cuestión, en *Arte y Técnica* como explica Nelson Blake:

“Mumford creía que el automóvil, los suburbios, y el escueto modernismo geométrico del *estilo internacional* habían convertido a la megalópolis contemporánea en un lugar a la vez más homogéneo y más fragmentado que las ciudades de épocas anteriores. En lugar del ideal del ágora de la diversidad en el seno de un espacio público común, ahora lo que había era la monótona uniformidad de asentamientos en expansión carentes de núcleo urbano.”⁵⁷⁷

Hemos visto en este grupo de obras relacionadas con el tratamiento del espacio micro arquitectónico que Ronan y Erwan Bouroullec plantean a lo largo de su trayectoria una visión nueva y distinta de la clásica división o acotación de las labores o campos en los cuales el diseño se desarrolla. Con esta visión y el desarrollo de su obra en base a esta nueva filosofía de diseño han sentado las bases del nuevo diseño contemporáneo que les ha hecho tener un innumerable grupo de seguidores que diseñan en base a esta nueva propuesta por ellos realizada. Como base de un nuevo paradigma en el diseño, su concepto de la meta arquitectura abre nuevas posibilidades y perspectivas en la labor del diseñador del futuro.

4.5.4 Poética y objeto. Objeto y desafío

Ronan y Erwan Bouroullec son creadores de objetos, pues es al diseño de producto que es al que principalmente se ha dedicado durante los últimos veinte años. A lo largo de los anteriores epígrafes hemos ido definiendo algunas de los elementos clave que dibujan la personalidad única de los autores bretones y de su producción. Como decíamos en la introducción de la presente tesis, vivimos en un momento sobresaturado de objetos, muchos más de los necesarios, y esta sobrecarga a veces provoca saturación, confusión y

⁵⁷⁷ NELSON BLAKE, C. en MUMFORD, L. *Arte y Técnica*, Ed. Pepitas de calabaza, Logroño, 2014, pág. 25.

sobre todo duda. El usuario ve reducida su capacidad de selección crítica, y serán diversos factores los que provoquen o condicionen la elección y la compra. Como veíamos anteriormente, la reflexión de Ronan en el presente capítulo sobre la cuestión del *Fake* contemporáneo, nos advierte sobre el hecho de que hoy es sencillo simular un objeto para que parezca hecho de un cierto material, la escasa atención a las materias y procesos, etc.

Ronan y Erwan son conscientes de la situación en la que diseñan y críticos con muchos de los factores que rodean al mundo del diseño y a los procesos de producción. Algunos de estos factores provocan un continuo lanzamiento de nuevos objetos al mercado que no aportan demasiado en términos funcionales y ni siquiera estéticos o de concepto. Para ellos cada nuevo objeto es una responsabilidad pues son conscientes del impacto que supone su trabajo en el contexto del diseño contemporáneo. La constante presencia de su obra a través de diversas editoras de prestigio, unido a lo prolífico de su producción, hace que el mundo del diseño, en cierto modo éste pendiente de cuál será el siguiente proyecto de los Bouroullec.

Desde sus inicios, han pretendido crear objetos memorables, que aborden el problema por el cual son planteados, pero siempre desde una visión responsable de la profesión y alejados de la grandilocuencia de la que en muchos casos el diseño ha hecho gala. Podría parecer que discreción y elocuencia son elementos contradictorios en la actitud creativa, pero en Ronan y Erwan son perfectamente compatibles y uno de los pilares de la importancia de su trabajo. Como hemos visto los objetos creados en el estudio desde 1997, siempre plantan un pequeño enigma, un giro de tuerca que nos hace pensar, y en la mayoría de los casos, participar en el cierre del mensaje.

Hay en su trabajo, y en esta intención un importante componente poético que les permite concebir objetos que huyendo de la obviedad, nos inquietan a la participación y completar el círculo. En este sentido hemos analizado objetos muy de sus inicios como *Square Vase* (Fig.4.13) de 1999, en los que ya se observa un cierto desafío conceptual, y una intuición de que el diseño puede ser algo más. Igualmente cuando se analizó el concepto de la influencia japonesa en su obra, *Honda Vase* (Fig.4.14) de 2001, nos desveló

una mayor riqueza conceptual, que la que se obtiene de la pura observación de un objeto que pretende solo la pura decoración. Podemos definir la obra de los Bouroullec de una cierta simplicidad formal, fruto de un complejo proceso. Objetos que son y que parecen ser. El discreto juego visual que especialmente muchos de los pequeños objetos diseñados por ellos nos ofrecen, limitan a partes iguales con arte, el concepto, la forma, pero consiguen siempre lo que se proponen, cristalizar en un objeto de diseño. Como decíamos en el capítulo dos, el diseño es siempre una promesa.

Este grupo de objetos será el más numeroso en su producción por lo que se analizarán algunos de los más paradigmáticos con la intención de que expliquen de la manera más clara posible el concepto de la poética y el objeto. Se ha denominado esta categoría *objeto y desafío*, pues parece sensato pensar que, para romper las férreas normas del método -en el que hemos visto que no creen- y de lo previsible en el diseño, la experimentación con las puras formas, se antoja una herramienta limitada. Desafiar las categorías y las fronteras, la disciplina y sus límites, para concebir nuevas categorías que acojan nuevos objetos. Cuando definimos el concepto de arquetipo en diseño, vimos la enorme dificultad que conlleva la creación de nuevos arquetipos, y como suele ser la tecnología la que ofrece al diseñador contemporáneo las escasas oportunidades que se presentan. Por ello, la intención de crear nuevas categorías, o al menos nuevos objetos que sean complejos de categorizar será el reto que el estudio Bouroullec se plantea desde hace dos décadas.

Dentro de este tipo de objetos, aparte de algunos de los ya analizados destaca la serie *Wajima* (Fig.4.43). Desarrollada para la firma Japan Brand en 2009, y formada por una serie de cuatro pequeños objetos, utiliza la artesanía tradicional japonesa para su producción. Por una lado la talla en madera para la primera etapa del objeto y posteriormente el lacado tradicional japonés para el delicado acabado de los mismos. Los objetos de esta serie son; dos pequeñas lámparas de mesa, *Wajima lamp* -uno del los iconos del diseño Bouroullec- y *Wajima desklight* y una bandeja con palillos, *Wajima Lunch tray set*, y un pequeño espejo plegable, *Wajima pocket mirror*. Los dos primeros en lacado naranja y los otros dos negros. Para este proyecto trabajan de la mano de artesanos tradicionales japoneses, de los que aprenden el tratamiento de los materiales y la delicadeza de los procesos. Siempre que tengan ocasión, Ronan y Erwan viajarán a los lugares de

producción, especialmente si existe la posibilidad de colaborar y aprender de las artesanías vernáculas conocimientos que incorporar a su bagaje como creadores. La forma que plantea *Desklight*, será una de las recurrentes en su trabajo, intentando mantener o mejorar una función pero intentando desvincularla en la mayor medida posible de la forma arquetípica. En este mismo epígrafe veremos dicha forma reaparecer en diferentes cristalizaciones. De la forma de esta primera lámpara que, se produjo, como decimos, por medio de la artesanía y en edición limitada, surge en 2011 la *Piani Lamp* para Floss que se produce en distintos materiales y acabados.



-Serie *Wajima*; *Lamp*, *Desk lamp* y *Lunch tray set*, 2009.

La crítica ha destacado habitualmente la capacidad de los Bouroullec para adaptarse a diferentes sistemas de producción, ya sean artesanales o industriales y para incorporar nuevas técnicas y procesos en los proyectos de su estudio. En el caso de *Wajima*, toman una técnica centenaria para crear objetos contemporáneos, pero que a su vez hacen un guiño a la tradición formal japonesa,

Erwan reflexiona sobre el concepto de forma y el nivel en el que el diseñador sugiere la función contenida, sin perder de vista que han de diseñar para y desde el momento presente.

“El reto también está en diseñar para cada momento pero dentro de la modernidad y en este caso la naturaleza puede funcionar como una constante, con la que la gente conecta y es capaz de decodificar lo que llamamos el signo de los objetos. Estos compartimentos estancos que hemos estado construyendo en la historia del diseño y por eso tendemos a la naturaleza para señalar un cierto lugar pero no a cerrarlo, es así en cierto modo permeable, y es el consumidor el que se conduce con un comportamiento instintivo que pretendemos que esté guiado o sugerido por la forma. Algo así sucede con la lámpara *Aim* que diseñamos para Floss, el cable sugiere una forma como de lianas pero en el fondo decidimos con esta propuesta quitarle importancia a esa parte del diseño. Con *Cornice* por ejemplo, para Vitra sucede un poco lo mismo, es un objeto que dependiendo lo que el propietario le coloque encima puede estar en sitios muy diferentes de una

casa. En cierto modo el propietario final cierra el objeto y su función con esas decisiones.”⁵⁷⁸

Como vemos, en muchos casos se trata de *escuchar* a la materia y desarrollar el producto de la manera más clara, sin forzar a un material a comportarse de una manera que no les es natural. Esta propuesta por muy poética que nos pueda parecer, suele guiar en muchos casos el proceso de diseño de los Bouroullec; conociendo el material y entendiendo que es lo que puedo hacer o que formas sugerentes genera para ser integradas en el proyecto. En las siguientes líneas reflexionan en conversación con Gary Huswit sobre la importancia de dejarse llevar en cierto modo por el material:

“RB -it is really everything at the same time. There are certain projects where we will find a piece of plastic and some fabric.

EB -Often

RB -And from that departure point we are able to create something.

EB-For me, more than the materials, it's about the process, the transformation. I'm very interested in textiles and ways of sewing fabric, or how to assemble pieces of fabric by finding a way of gluing them. We also work with plastics sometimes and we enjoy the challenge of finding new way to work with the injection molding.

RB -There are four or five departure points for approaching a project. Certain machines allow us to do something that has never been done before. Sometimes it's a little screw or some unimportant detail that this element help us to produce our ideas.

EB -I would say that we put a certain amount of confidence in the logic of the materials and their transformation. For me, it is this process that has a direct connection to the design of the exterior of the object or the piece of furniture.”⁵⁷⁹

La importancia que ambos otorgan al proceso y al conocimiento del material es fundamental para otorgar un cierto espacio a la adecuación de forma y materia.

Otro de sus objetos más reconocibles e icónicos es *Vase*⁵⁸⁰ (Fig.4.44) de 2001, objeto producido en edición limitada para la galería Kreo. Vemos de nuevo el juego conceptual de asignar una función cotidiana a un diseño cuya forma nos remite a otro objeto cono-

⁵⁷⁸ Anexo 1, Entrevista realizada por el autor a Ronan y Erwan Bouroullec en su estudio de París, Junio de 2016, pág 11.

⁵⁷⁹ HUSTWIT, G. *Helvetica/Objetified/Urbanized: The complete interviews*, Ed. Gary Hustwit, Toronto, 2011, 295.

⁵⁸⁰ Editado en dos colores, verde y azul, la edición consta de ocho ejemplares + A.P. + prototipos. Galería Kreo 2001.

cido. Introduciendo una tercera función análoga consiguen uno de sus objetos de mayor carga poética y conceptual. La forma del contenedor y sus aspecto remiten a una pecera. Esta función que en una primera instancia desaparece del objeto, es sustituida por la de lámpara y jarrón, cuando como vemos que el objeto no tiene la forma -o al menos la esperada- de ninguna de las dos funciones que sí realiza. Vemos que en cierto modo la forma anticipa la que hemos visto en *Wajima* y la que aparecerá posteriormente en *Mirror* y en *TV Mirror* ambos de 2003. En 2004 reaparecerá en 2004 en *Assemblages* para Kreo pero con un cambio de escala. Como hemos visto anteriormente, ciertas formas recurrentes que Ronan y Erwan van aplicando a diferentes soluciones y que se han convertido en un cierto vocabulario reconocible y característico de su trabajo.



-Vase, 2001, Galería Kreo, -Assemblages, 2004, Galería Kreo, 2004

Otro proyecto en el que poéticamente adaptan la artesanía japonesa será *Kokeshi*, un objeto que crean con fines benéficos tras la catástrofe de Fukushima de marzo de 2011. Se trata de dos figuras antropomórficas, muy esencializadas que con un sencillo mecanismo producen un movimiento de referencia y saludo. Cabe destacar que este proyecto, es el único que utiliza una forma humana reconocible en el conjunto de su amplia producción. Así describen los autores las motivaciones e intenciones de este proyecto:

“Three years ago, after Fukushima Daiichi nuclear disaster, Kengo Kuma and East Japan Project proposed us to collaborate with this region creating an object with the savoir-faire of craftsmen from the East of Japan. During a trip to Japan we saw an exhibition about Japanese animal figurines. These small statues with different expressions made from different materials connected us with the craftspeople -the creators, and we were deeply moved by the simple and affectionate presence of their art, which has been passed on from their ancestors.

We are also passionate collectors of books about Japan's popular objects. We love to look them through to discover the quiet sophistication of objects. When some years ago we designed the *Oiseau* for Vitra, it was in some way a continuation of this bestiary.⁵⁸¹ So when we started to work on the project for *East Japan*, we were naturally drawn to traditional Kokeshi manufacturing - wooden dolls created a hundred years ago by craftsmen in Tohoku region in northern Honshu. Their roundness, which we see emerging from each of the spins of the woodturning, has barely changed since. We breathe movement into the doll with a single articulation; wood comes alive and mimics the movement of a friendly Japanese greeting. The know-how of craftsman Fujisato woodcraft and master Eihiro Sato made it possible.”

En este fragmento describen su admiración por la artesanía japonesa y de qué manera – siempre desde la discreción y el respeto a las técnicas ancestrales- dotaron de un sencillo movimiento a esta figura. En el texto nombra otro objeto como parte de su bestiario que será *Oiseau*, el pájaro que crearon para Vitra en 2011. Resulta interesante que un corpus de trabajo tan amplio y que suele moverse en cuanto a formas en la abstracción, solo estos dos objetos *Kokeshi* (Fig.4.45) y *Oiseau* (Fig.4.46) representen hombre y animal. Los dos, cierto es, desde una visión muy esquemática pero todavía reconocibles.

La cuestión de *Oiseau*, que pudiera parece anecdótica dentro de su producción, pero pensamos que es altamente representativa de la importancia de Ronan y Erwan en el panorama contemporáneo y del prestigio que en el mismo va ligado a su figura.

Si en la historia del diseño existe un objeto con forma de ave que se ha convertido como muy pocos en icónico y casi símbolo de la palabra diseño, éste es el *Eames House Bird*. Curiosamente, no es un objeto diseñado por Charles y Ray Eames, pero si fueron ellos los que de una manera casi fortuita lo convirtieron en símbolo de diseño. Los Eames eran muy aficionados en sus viajes a adquirir objetos del artesanía popular. Uno de ellos fue esta figura, que a mediados de los años cincuenta comenzó a aparecer regularmente como atrezzo o elemento de ambientación en las fotografías que realizaban de sus diseños. Desde entonces y tras su aparición en revistas como *The architectural review* se convirtió en objeto *de diseño* y símbolo del organicismo norteamericano de los años cincuenta y sesenta, al igual que como comentamos anteriormente, el exprimidor de Starck lo fue del diseño de los años ochenta.

⁵⁸¹ Kokeshi, 2014. East Japan Project. <http://www.bouroullec.com/?p=276> (Ultima consulta: 10 octubre 2016) <https://vimeo.com/109711756>.

La anécdota del *Eames House Bird* -que en realidad es un objeto de la artesanía de los Apalaches de en torno 1910- nos sirve como decíamos, para contextualizar el *Oiseau* de los Bouroullec. Vitra les encarga esta pieza, que se convierte en el segundo objeto, con forma de pájaro, icónico de la historia del diseño moderno y contemporáneo. Dicho encargo es muy significativo, pues la nómina de diseñadores con los que la empresa suiza colabora la componen lo más prestigioso del diseño actual. Sin embargo son Ronan y Erwan a los que se les lanza el reto de diseñar un objeto, en principio tan sencillo, pero por otro lado como vemos cargado de significación en el mundo del diseño.



-*Eames house Bird*, y *Oiseau*, ambos por Vitra, 2011. -*Kokeshi*, East Japan Project, 2014.

Estos dos proyectos de Ronan y Erwan tienen también en común la particularidad de ser exclusivamente decorativos, sin ninguna otra función -si descartamos la simbólica-, lo que les confiere un carácter muy particular, pues se trata de los dos únicos ejemplos de toda su obra que en los que se da esta circunstancia.

Cerraremos el presente epígrafe con un objeto que encierra muchas de las particularidades del diseño de los Bouroullec, y que por otro lado se enfrenta a una tecnología que por una parte limita -en principio- la capacidad de lo que implica una forma arquetípica en diseño. Este objeto, *Serif*,⁵⁸² (Fig.2.32) afronta como decimos, el reto de diseñar en los estrechos límites de una forma altamente asociada a una función. La forma del televisor respondió durante muchas décadas a la de un objeto rectangular, de voluminoso fondo -

⁵⁸² Los tres tamaños en los que se produce este producto son: *Serif* 929×560×174 mm. *Serif Medium* 732×445×137 mm. *Serif mini*, 554×440×125 mm. – <http://www.bouroullec.com/?p=285>. (Última consulta: 10 octubre 2016).

para alojar el tubo- que desde hace un tiempo perdió esa forma, adaptándose a las nuevas tecnologías. El reto desde entonces ha sido conseguir diseñar elementos cada vez más delgados y de mayor superficie. Lo cierto es que el aspecto de un aparato de una marca u otra en la actualidad varía muy poco, y el usuario se fijará principalmente en la función –tamaño de pantalla, calidad tecnológica, conectividad, etc.- pues la forma parece haber perdido importancia al estar en cierto modo *homogeneizada* en una función.

Samsung encarga a los hermanos Bouroullec el reto de diseñar un televisor que se diferencie del resto, es decir cuya forma sea memorable dentro de homogéneo panorama formal que en la que hoy en día se ha convertido esta tipología de objetos. Las primeras decisiones de diseño en este proceso son en cierto modo volver a *objetizar* el televisor en el sentido de volver a crear un objeto con un cierto fondo. Para crear esa nueva forma utilizan el concepto de marco de una imagen y la forma la toman prestada de una I latina de una tipografía con serifas, de donde toman el nombre del producto. Así explican los autores este proceso y el concepto utilizado:

“Serif came from a different process. What is the future of screens? Can you design a screen like a piece of paper? But we’re not technological enough. One of our starting points was: Please bring us some screens -any size, even if they’re broken. We just want to play with them. We took them, dismantled them, and rebuilt a body around them. We broke so many of them. We trusted that in being slightly rough with these screens, and not being afraid of breaking them, that we would discover something. In time, the TV had a body again -usually, the TV is a set on legs. The Serif frame goes around and gets slightly deeper and makes a base. We didn’t say, ok, it would be nice if a TV could be a shelf -the top just became a symmetry of the base, to make a uniform frame. And now it connects to the idea of a frame, which is even older than the TV itself: framing a picture.

P-Did you find yourself fighting against other conventions, beyond “a set on legs”?

I think many televisions put the picture as much to the edge as possible — as if there were only a picture and no volume to it. Which is always partially fake. There is a body, there is an edge. The world in which we live now is always pretending to be shiny-shiny. How many gold surfaces are around us, which obviously are not gold? How many things try to pretend to be something they are not? How many surfaces pretend to be wood but they are not? They are not exactly the image of what they really are.”⁵⁸³

⁵⁸³ VADINO, D. *Discreet Charm, Interview with Erwan & Ronan Bouroullec* 22.08.2016.

<https://www.vitra.com/en-us/magazine/details/a-discreet-charm>. Publicada por primera vez en *Freunde von freunden*, el 5 de junio de 2016. (última consulta: 10 de octubre de 2016).

En la palabras de Erwan, resuena de nuevo la idea de un cierto engaño del diseño contemporáneo en cuanto a los materiales y a los que nos pretenden hacer creer. Como vemos el regreso a la idea de marco, de objeto con borde, que enmarca la imagen, y devuelve al diseño la corporalidad que había perdido. Por otro lado, introducen el color, y el objeto se produce en rojo, azul marino y blanco, siempre en mate, descartando el negro y las superficies cromadas que son las que habitualmente presentan estos objetos. Como vemos introducen también el concepto de pata con la intención de volver a convertir en mueble algo que parece había dejado de serlo.

También han tenido la oportunidad de diseñar la interfaz del producto, es decir el aspecto gráfico de la pantalla así como la trasera en la que introducen una fina lámina de tejido que oculta todos los elementos tecnológicos de conexión, y que se desvelan levantando este elemento simplemente anclado con un sistema de imán. Para ellos este proyecto ha supuesto el reto de diseñar en el mundo de la tecnología, más allá del mobiliario, lo que como vimos para Erwan les ofrece la posibilidad de conectar con un mayor número de usuarios que no necesariamente se preocupaban por el diseño. Erwan comenta ciertas particularidades que el diseño ha de afrontar cuando se enfrenta con normativas especialmente en el campo de la tecnologías, y como cuidan la comunicación de los proyectos:

“Cuando trabajamos para mueble de oficina, por ejemplo tenemos que seguir muchas normativas que algún caso ni sabemos de donde viene pero están ahí, y con las que hay que contar. A veces el diseño consigue que esto cambie y que se superen algunas de las restricciones técnicas que desde hace muchos años en cierto modo constriñen la creatividad. Por ejemplo para Samsung, el proyecto de Serif tv les ha servido para entrar en nuevos mercados, abrir nuevas tiendas y dialogar con nuevos clientes y en ese sentido puede ser una ayuda para ellos. Igualmente, cuando aparecemos en las revistas de decoración, etc. tener un estilo tan reconocible, a veces es complicado, y para Ronan ahora este tema es como un trabajo en sí, pues lo cierto es que es mejor tener una buena foto de un mal proyecto que un buen proyecto con una mala foto, lo que nos devuelve a la situación paradójica de la que hablaba anteriormente.”⁵⁸⁴

⁵⁸⁴ Anexo 1, Entrevista realizada por el autor a Ronan y Erwan Bouroullec en su estudio de París, Junio de 2016, pág. 15-16.

Como vemos incluso en el diseño de tecnología de uso más cotidiano, el diseño puede introducir intención, conceptos y un cierto nivel poético que por otro lado suelen ser elementos presentes en toda la obra de Ronan y Erwan Bouroullec.



-Serif, Samsung, 2015. –Dibujos del desarrollo del proyecto, Estudio Bouroullec, 2015.

4.5.5 Los límites del arquetipo.

La creatividad en diseño, es habitualmente valorada cuando se crean nuevas formas que a su vez son capaces de crear nuevos arquetipos, pero el reto que tal vez entraña mayor complicación en este caso, es afrontar el diseño de un objeto arquetípico en el cual pudiera parecer que los límites de lo posible a aportar como novedad se estrechasen. El presente apartado tiene dos funciones principales; por un lado veremos la capacidad de adaptabilidad de la creatividad a un diseño de forma arquetípica y en cada caso a un cliente concreto. Los condicionantes de material, peso, cometido, tipología, etc. van a ser diferentes en cada caso, y veremos como hasta en aquellas que formalmente nos puedan parecer más clásicas o tradicionales existe siempre una nueva mirada, bien material, bien formal, bien conceptual. Por otro lado, este conjunto de diseños constituido por catorce sillas, son en sí una suerte de libro de estilo, un intrahistoria del la evolución del concepto de diseño y de estética del Ronan y Erwan Bouroullec y como tal constituye un valioso material de estudio y análisis. Este muestrario evolutivo cristaliza y demuestra cuál ha sido su crecimiento como diseñadores y cómo han desarrollado la capacidad para producir diseños de enorme versatilidad, huyendo siempre del encasillamiento que puede producir la obligación de obedecer a un estilo reconocible. Este suerte de revisión *etnográfica* y retrospectiva, tiene el fin de confirmar si es cierta la frase tan utilizada desde posiciones continuistas, según la cual, *todo está inventado*.

El diseño ha trabajado sobre todos los objetos que nos rodean como vimos en capítulo uno, y el hombre se ha servido de estos objetos para mejorar sus condiciones de vida, su trabajo y en general todas las actividades que realiza. Dentro del mundo del diseño, la silla parece ser el objeto por el que más interés ha mostrado la historia de la disciplina, debido tal vez a que sirve como objeto que aglutina en forma y función las características generales del diseño de una época. Si bien otros elementos de las artes decorativas no han estado sujetos a la condición funcional, la silla siempre ha tenido esa función, y sobre ella, los diseñadores de cada periodo, han volcado su visión personal. De hecho la expresión *sillas de diseño* parece estar asentada en el lenguaje popular de tal manera que esta adjetivación atribuye al término, siempre según la acepción coloquial, un serie de atributos específicos; precio, línea, exclusividad, etc.

Por otro lado, y relacionado con la cuestión histórica, para el diseñador ha sido un objeto por cuyo diseño ha mostrado enorme interés. Reconocemos y recordamos ciertos nombres de autores definitivamente vinculados a su diseño más conocido: la *Wassily* de Breuer, la *Barcelona* de Mies, la *Ant* de Jacobsen, la *Plastic* de los Eames o la *Diamond* de Bertioia, serían solo algunos ejemplos de esta asociación. Parece que atribuimos al diseño de este objeto todo el estilo de un autor y en el mismo cristalizan o se resumen sus principales características. Dentro de lo acotado del arquetipo, este objeto se ha convertido en un símbolo de la obra de ciertos autores.

Parece conveniente, si tratamos las claves del paradigma que supone el trabajo de los Bouroullec, dedicarle un espacio al análisis de lo que han aportado en este campo tan significativo del diseño de mobiliario. Ronan y Erwan Bouroullec en sus cerca de veinte años de trayectoria han diseñado veintiuna sillas desde la primera, *Hole* de 1999 para Cappellini hasta la más reciente, *Stampa* para Kettal en 2015. Hemos seleccionado para el presente análisis catorce de ellas⁵⁸⁵, que más allá de la cuestión cronológica, respondan a una serie de elementos comunes identificables como tipos concretos.

⁵⁸⁵ No obstante, en la catalogación completa que hemos realizado para el presente estudio figuran la totalidad de diseños realizados por Ronan y Erwan Bouroullec en este campo.

Dentro de este numeroso grupo, han diseñado todo tipo de versiones según la función, desde sillas de exterior a sillas técnicas para oficina. Lógicamente en un periodo tan amplio de tiempo, se ha ido definiendo su estilo, y por otro lado adaptándose a lo que cada briefing en concreto exige. La primera silla de su carrera, la *Hole* (Fig.4.47) es un objeto de estructura enormemente sencilla, en metal y sin grandes alardes de forma ni material. Corresponde al periodo de los primeros encargos profesionales por parte de Cappellini, y el elemento diferenciador es un acabado en pintura al spray que individualiza cada ejemplar.

También para la firma italiana desarrollan *Spring chair* que ya ha sido analizada al principio del presente capítulo en relación a sus años de formación. Estos objetos al igual que *Outdoor* para Ligne Roset y *Gilde* también para Cappellini, ambas de 2001, como vimos, todavía se encuentran formalmente bajo un clara influencia del la obra de Jasper Morrison. En 2002 desarrollan un proyecto que comienza ya en cierto modo a hablar un idioma propio y personal, que será la silla *Samourai*, (Fig.4.48) para Cappellini, que de una manera muy audaz soluciona asiento y respaldo mediante dos piezas tejidas que anticipan en su estructura lo que será el proyecto *North Tiles* para Kuadrat. Toman el nombre del guerrero tradicional japonés haciendo referencia a la forma en la que se cruzan las dos piezas de tejido que recuerdan las piezas rígidas de la vestimenta de aquel.



-*Hole*, Cappellini, 1999. -*Samourai*, Cappellini, 2002. -*Striped*, Magis, 2005. -*Palissade*, Hay, 2015.

De 2005 data la *Striped collection* (Fig.4.49) para Magis, una silla que realiza una actualización de la silla de terraza o jardín parisino. Sin gran pretensión en cuanto a la forma, se basa en la tradición autóctona, introduciendo tres variantes de color, de la paleta que se asocia a los creadores bretones: blanco, naranja y verde. Exactamente diez años más tarde realizan para Hay la serie *Palissade*, (Fig.4.50) que tiene cierta relación formal con

la primera. Se trata también de un objeto metálico, verde, pero en esta ocasión amplían la gama de variantes de forma dentro de la misma serie.

Facet (Fig.4.51) de 2005 para Ligne Roset forma parte de una serie del mismo nombre en la que los Bouroullec trabajan inspirados por el propio material textil y los pliegues y costuras que éste genera, produciendo una familia de muebles que recuerdan a la técnica del plegado del papel o al origami.

En 2007 producen dos de sus sillas más icónicas que serán *Steelwood* para Magis y *Slow chair* para Vitra. Responden a tipologías completamente diferentes y en base a esto la resolución del cada problema y los materiales utilizados serán distintos. *Steelwood* (Fig.4.52) como indica su nombre responde al reto de construir una silla tipo café robusta y lo más resistente posible. Está resuelta con una inteligente inversión del orden de los materiales, pues tradicionalmente, el elemento metálico resuelve las patas, mientras que la madera se utiliza para partes de la silla que no han de soportar tanto peso, en los casos en los que se utilizan ambos materiales. Este diseño utiliza cuatro patas de madera de haya que se atornillan a una pieza de chapa perforada y plegada que forma el respaldo. Todo el objeto se ensambla de una manera muy sencilla por medio de tornillos. Estéticamente es un objeto de líneas clásicas con un cierto aire a las Thonet de mediados del siglo XIX.



-*Facet*, Ligne Roset. 2005. -*Steelwood*, Magis, 2007. -*Slow Chair*, Vitra, 2007. -*Papyrus*, Kartell, 2008

Slow Chair (Fig.4.53) parte del enorme interés y curiosidad que Ronan y Erwan muestran por los materiales y su comportamiento. Ante el encargo de Vitra plantean una estructura que ejerce la labor de bastidor del cual tensan un tejido de malla, que constituye en sí la parte portante del mueble. Cuentan los diseñadores que la inspiración para re-

resolver este objeto de esta manera, apareció al observar como se comporta el tejido de las medias femeninas y su capacidad elástica y de resistencia. El material además permite la casi total transparencia o permeabilidad visual del sillón.

Una intención similar representa *Papyrus* (Fig.4.54) de 2008 para Kartell, que plantea una silla tipo concha de una única pieza de policarbonato, que sin llegar a la transparencia si es translúcida del color en el que se produce. También de ese mismo año es la *Vegetal*, objeto que ya se ha analizado anteriormente y que constituye hasta la fecha probablemente su objeto más icónico, al menos en esta tipología.

Entre 2011 y 2012, realizan cuatro diseños que comparten un cierto aire de familia entre ellas, aunque cada una responde a un problema diferente, Sí les une la relación con la tradición de sillas nórdicas, las soluciones en madera sin tinter, que recuerdan a Aalto o a Jacobsen. En este grupo estarían *Oso* (Fig.4.55) para Mattiazzi, *Baguettes* y *Pila* (Fig.4.56) ambas para Magis, y *Copenhage* (Fig.4.57) para Hay.



-*Oso*, Mattiazzi, 2011. -*Pila*, Magis, 2012, -*Uncino*, Mattiazzi, 2014.

Sobre la *Oso*, Erwan señala que pese a su aspecto de objeto tradicional con un cierto aire nórdico, participa en su proceso de fabricación de la tecnología más avanzada así como de la artesanía tradicional:

“La silla *Oso* que hemos hecho para Mattiazzi mezcla dos técnicas que nos parecen muy interesantes. Es una nueva aproximación a las técnicas artesanales. Por un lado, una mitad de la silla está hecha por control numérico y la otra mitad artesanalmente. Es una evolución de las técnicas artesanales. La industria está basada en una lógica de estandarizaciones y normas, la calidad es la misma siempre. Para ellos la madera o el cuero son un problema, porque es muy difícil conseguir productos estándar o de cierta uniformi-

dad con algunos materiales. Los procesos artesanales sin embargo permiten estas diferencias y es una de las cosas que nos gusta de haber trabajado con Mattiazzi y también de las cosas que hacemos para la galería Kreo.”⁵⁸⁶

De 2014 serán *Uncino* para Mattiazzi, que anticipa a través de la utilización del metal de sección circular la forma mucho más radical que será la de *Officina* para Magis. En este caso de nuevo, Ronan y Erwan se dejan inspirar por el propio material y forma de producirse y manipularse en la producción. Este proyecto ya de 2015, desafía en cierto modo a la modernidad, volviendo hacia un material como la varilla de hierro golpeada y forjada a mano. El aspecto es como su proceso completamente artesana y su lanzamiento supuso un cierto revuelo en el mundo del diseño de mobiliario al ver como los bretones miraban de una manera tan astuta a la tradición del material y de nuevo a la artesanía. Como sabemos el buen diseño, aunque en intención siempre ha de mirar al futuro, en busca de inspiración, nunca ha de perder de vista el peso de la tradición, que adecuadamente revisitada puede producir resultados tan sorprendentes como esta serie.

“La respuesta es parecida en cierto modo a la de *Facet*, que está relacionado con esta época en Japón. Al final, la mayoría de las técnicas, ya se trate de procesos superindustriales con la participación de gran número de personas, o una delicada artesanía en extinción, sucede que las técnicas heredadas hacen que la persona en cierto modo sea la propia técnica, y desaparecerán tristemente con ellos algún día. Puedes sentir que en algún caso esto es muy visible y en otros un poco menos. Si comparamos diseño y cocina, como una técnica, y cuando el ingrediente es de gran calidad, apenas hace falta hacerle nada... Cuando pienso el proyecto *Officina* para Magis, es hierro crudo es tan potente como material que se puede comparar en cocina con gran trozo de atún de calidad superior, puedes no hacerle casi nada, cortarlo bien, marcarlo y listo. Para mí es más natural y creo que las grandes cosas consisten en revelar lo que ya existe, lo que está dentro del propio material, que al final aflora detrás de la técnica. Ahora somos mucho más cuidadosos que antes y cuando tenemos una forma superavanzada, siempre existe el temor de ir un poco en contra de la expresión natural del propio material del objeto”⁵⁸⁷

⁵⁸⁶ ABIO, J. *Guest creative: Los hermanos Bouroullec*, Revista Neo2, octubre, 2012, pág. 11.

⁵⁸⁷ Respuesta de Erwan a la cuestión: “Decía en *Objetified* de Gary Huswit que hay una especie de comprensión del material y respetar cómo se comporta y no forzarlo en otra dirección. Trabajáis con procesos industriales muy sofisticados y por otro lado con artesanos que practican técnicas ancestrales –recuerdo ahora el proyecto en Japón del muñeco para Fukushima ¿Aprendéis de estos procesos que tal vez en algunos casos son un descubrimiento para vosotros? ¿Cómo afrontas la incorporación de una nueva técnica o artesanía a vuestro proceso de trabajo?” Anexo 1, Entrevista realizada por el autor a Ronan y Erwan Bouroullec en su estudio de París, Junio de 2016, pág. 13.

En estas palabras de Erwan, respecto al proyecto *Officina*, (Fig.4.58) hace la comparación con el mundo de la cocina y la calidad de los ingredientes. Insiste en que la cualidad del buen diseño está en la mayoría de las ocasiones en *desvelar* algo que está implícito en el material y que tratándolo con respeto hay que hacer aflorar. Su temor como vemos es en gran medida el no ser capaz de ver esta *capacidad virtual* del material. La reflexión de Erwan continúa con otro ejemplo sobre esta misma cuestión:

“Sí, así es, y fue un proyecto en cierto modo sencillo pues casi todo parecía estar ahí, y solo faltaba desvelar o mostrar los detalles, que de alguna manera casi esperaba que fuesen desvelados por el artesano que hizo el prototipo. “¿Qué hago?” preguntaba, y yo en cierto modo lo observaba y le dejaba hacer. A veces hay que observar fijamente y no intentar llegar a un final preconcebido pues en el propio desarrollo material del diseño, suceden cosas muy interesantes que como digo hay que descubrir o desvelar. Por eso digo que es un proceso similar casi al de la cocina, casi químico, pones una serie de ingredientes en una situación y se convierten en otra cosa y tu misión es provocar ese cambio. No se trata tanto de conducir el proyecto al lugar que ya conoces, es muy diferente, lo mejor es siempre provocar ese cambio que va a suceder, eso es lo mejor.”⁵⁸⁸

Sobre el caso de esta silla, también Ronan destaca la importancia del material elegido que en sí, articula y fundamenta a toda la investigación:

“Exacto, son diferentes maneras de comenzar un proyecto, pero nosotros no trabajamos con demasiadas compañías, lo que nos permite tener una relación muy cercana con ellas y pasamos mucho tiempo hablando por teléfono. Es una situación de continuidad, y la investigación sucede en cualquier lugar y momento, con la compañía, en el estudio. Por ejemplo uno de los trabajos más interesantes en diseño industrial ha sido para la compañía italiana Magis, y en este caso el punto de arranque ha sido la técnica en sí, que se produce en Peraza en Magis y luego en otra compañía italiana donde se dobla el metal y de ahí arrancó la investigación.”⁵⁸⁹

También vinculado a una cierta mirada al pasado encontramos la serie *Belleville*, (Fig.4.59) para Vitra en 2015, de nuevo una estética refinada y con una elegancia que mira a la tradición de la silla vienesa ideada por Thonet. Para este proyecto, como ya señalamos, toman prestado el nombre del barrio de París en el que se encuentra su estu-

⁵⁸⁸ Ibid. Pág. 14.

⁵⁸⁹ Respuesta de Ronan a la cuestión: “Una cuestión que se quedó en el tintero con Erwan. Cuando tiene - no conozco como funciona el proceso exactamente- un producto como esta cerámica, imagino que en algunos casos será un encargo de las editoras y supongo que en otros casos desarrolláis un diseño y lo proponéis a las marcas. ¿Hay un criterio para pensar que un producto sea más apropiado para una productora que para otra, por rango de precios, material, etc.?” Anexo 1, Entrevista realizada por el autor a Ronan y Erwan Bouroullec en su estudio de París, Junio de 2016, pág. 21.

dio. De estructura híbrida entre madera laminada y plástico, la *Belleville* se ha convertido en muy poco tiempo en un clásico contemporáneo. La silla *Stampa* (Fig.4.60) también de 2016, es su último proyecto en esta especialidad hasta la fecha, ha sido desarrollada para la española Kettal, y se trata de una silla de exterior que se produce en chapa de acero en proceso de estampación. De líneas sencillas y cierta sobriedad, se produce en dos acabados, chapa opaca o micro perforada.

Como vemos en estas dos décadas el trabajo de los Bouroullec en este campo ha producido ya algunos de los iconos del siglo XXI, y ha demostrado, como en el resto de proyectos de su estudio, una enorme capacidad de adaptación a diferentes materiales procesos y circunstancias del encargo. Estilísticamente, en este recorrido por su producción se intuye en los últimos proyectos una cierta tendencia hacia líneas clásicas y calmadas y en cuanto a materiales un creciente interés por las materias en estado casi crudo, como hemos visto en la *Officina* con la utilización del hierro forjado y procesos puramente artesanales.



-*Officina*, Magis, 2015, -*Belleville*, Vitra, 2015. -*Stampa*, Kettal, 2015

Como decíamos, al comienzo del presente epígrafe, la dificultad del diseño contemporáneo, consiste en muchas ocasiones no tanto en crear nuevos objetos o arquetipos, en un panorama generalmente sobresaturado de los mismos, sino en tener la capacidad de flexibilidad creativa suficiente para aportar algo novedoso frente a los arquetipos clásicos. De este forma, el presente epígrafe demuestra la versatilidad que el método abierto de trabajo de Ronan y Erwan Bouroullec plantea, y su capacidad para afrontar el reto de diseñar sobre el arquetipo de la silla aportando siempre una nueva mirada, giro, material o solución. Cada encargo es afrontado desde la posibilidad de abrir un campo en principio cerrado, y bien a través de lo que sugiere el propio material y la técnica, bien solu-

cionando el reto de una forma o concepto nuevo, aceptar el reto de diseñar un objeto que a la postre ha de servir para un fin muy concreto.

Creemos que es interesante observar la evolución del propio estilo de los autores, así como su capacidad de adaptación a diferentes encargos y posibilidades, lo que demuestra una vez más que la estética Bouroullec es consecuencia de un planteamiento ético, deontológico y metodológico particular, en el que el sentido común es una constante en sus planteamientos. Diálogo con sus clientes por un lado, respeto al usuario final por otro y la creatividad aplicada siempre para la resolución de un fin concreto. La historia o recorrido a través de estos objetos es a su vez la historia del propio estilo Bouroullec y sobre todo la evolución del mismo desde la primera en 1999 hasta la más reciente en 2016. Como vemos en la historia de estas catorce sillas, afortunadamente, y menos en las manos de los Bouroullec, no todo está inventado.

4.5.6 Vocación hermenéutica: pedagogía y hecho comunicativo.

El diseño hoy más que nunca es un hecho comunicativo. El proceso de idear, producir y mostrar un objeto, obedece claramente a un proceso adaptado a la sociedad de la información. Diseñar es en sí comunicar, traducir una idea, que ha de cristalizar en un objeto y este objeto a través de su difusión posterior puede pasar a formar parte de nuestro entorno material o cultura objetual. En este sentido Ronan y Erwan Bouroullec, dedican un enorme esfuerzo a la comunicación de aquello que hacen, más allá de la promoción de su trabajo que es más una labor de las editoras en su vertiente publicitaria o divulgativa, los autores integran en su propio método la comunicación y la información del mismo. Es para ellos parte del proceso de diseño, y no una consecuencia del mismo, como veremos.

Así, como última de las claves detectada en el trabajo de Ronan y Erwan Bouroullec destacamos uno de los hechos más significativos de este dúo de creadores, que es la vocación de que aquello que hacen sea comprendido y correctamente comunicado. Detectan un enorme distanciamiento entre lo que hacen y sus motivos y la idea que el usuario tiene de lo que es el diseño. Es para ellos una parte fundamental de su dedicación, y cada vez les ocupa una mayor parte del tiempo en el estudio. No es la difusión la cuestión que

nos ocupa, se trata de potenciar la capacidad que tienen como creadores de explicar lo que hacen, de dónde vienen las ideas, cómo afrontan los proyectos o seleccionan los materiales. Ésta es verdaderamente una característica única del Estudio Bouroullec.

Para ello utilizan varios canales, pero principalmente el contexto expositivo. Ronan y Erwan son sin duda los diseñadores más prolíficos a la hora de mostrar su trabajo en exposiciones en los últimos años. En sus inicios básicamente se trataba de exposiciones colectivas donde dar a conocer sus primeros proyectos, etc. Pero a medida que su notoriedad en el mundo del diseño ha ido creciendo, esta parte de trabajo expositivo se ha convertido en un proyecto en sí. Erwan explica algunos de los motivos por los cuales esta vertiente pedagógica y comunicativa es importante para ellos:

“El problema a la hora de comunicar lo que hacemos es que no preparamos mucho lo que queremos decir, por lo que a veces no llegamos a transmitir correctamente nuestras ideas a los medios. La comunicación es algo muy importante para nosotros, pensamos que verdaderamente merece la pena hacerlo porque hay mucha gente que no entiende muy bien qué es esto del diseño, como decía antes. Pero al mismo tiempo hay un *star system* del diseño y una prensa en torno a ello que no nos favorece mucho. Sin embargo, nosotros creemos que explicar un proyecto es mucho más importante que todo esto, por eso lo hacemos, lo consideramos una responsabilidad. El diseño es un tema complicado. En el mercado hay muchos productos que son muy buenos y muchos productos que son muy malos. Es difícil a veces para nosotros formar parte de este mundo.”⁵⁹⁰.

Como ves es para ellos una necesidad, en absoluto desvinculada con la labor creativa propiamente dicha de desarrollar productos en el estudio. En sus propias palabras, es una responsabilidad. Esta responsabilidad es ejercida desde la participación en todas las labores comunicativas del estudio. La realización de las fotografías, el diseño de las exposiciones, los videos y animaciones que producen en el estudio, elementos todos que no son sino una muestra más del universo Bouroullec, cristalizado en una dirección de arte propia y reconocible en todos estos eventos expositivos, como sostiene Koivu:

“The Bouroullecs are known for not letting a project out of their hands until the very end, when the machine in a factory has to take over. For the final step of its creation, the project is even brought back to their Paris office, where Ronan creates the *mise-en-scene* for most of the photographs taken of their products, while Erwan concentrates on telling the story of an object through short films and animations. Not unlike those two masters

⁵⁹⁰ ABIO, J. *Guest creative: Los hermanos Bouroullec*, Revista Neo2, octubre, 2012. Pág. 14.

of visual communication, Charles and Ray Eames, the Bouroullecs create still and moving images that allow them to control the mood, language and visuals used to present what they have made to the public. Only then are the *cloud-teasers* ready to release their ideas into the world.”⁵⁹¹

Por otro lado cabe destacar el tipo de material que se muestra en dichas exposiciones. Cuando hablamos de exposiciones sobre diseño, normalmente se trata de mostrar proyectos monográficos o bien exposiciones de carácter retrospectivo o antológico. En ambos casos, se suele tratar de muestras en las que se incide en el objeto acabado, tal y como sale de producción. Sin embargo, la enorme novedad que constituyen las exposiciones de los Bouroullec, consiste en mostrar numerosos materiales que corresponden al proceso del proyecto en sus diferentes fases (Fig.4.61,a-c). Con estos materiales pretenden tender un puente de cierta comprensión por parte del público entre diseñador, producto y usuario. En este tipo de exposiciones vemos maquetas, prototipos fotos del proceso en tentativas. Como decíamos anteriormente, éste es un hecho diferencial de su visión del diseño y su comunicación. El ejemplo relacionado con las exposiciones de arte, sería que se mostrasen junto a las obras terminadas del artista, bocetos -alguna vez se hace- o fotografías de estadios intermedios de la obra en cuestión.

El material de prototipado, ensayo y prueba en un estudio de diseño se considera en la mayoría de los casos material de carácter privado sino íntimo y rara vez se muestra. Es un tipo de materiales que quedan entre el diseñador y el editor o productos en la mayoría de las ocasiones, pero no se exhibe. En los Bouroullec, muy al contrario suele formar un alto porcentaje del material exhibido en sus exposiciones, y es tratado con igual jerarquía que los productos acabados. Esta vocación de transparencia o apertura, que como decimos es única, les ha acompañado desde sus inicios, y lejos de aminorar, aumenta con los años.

Dentro del material de uso interno en el estudio que Ronan y Erwan muestran regularmente ocupa un lugar muy destacado el dibujo. Como hemos visto en el epígrafe dedicado a la cuestión del dibujo, para Ronan y Erwan, es una herramienta con diversos fines. Por supuesto el primero será el propio proceso de investigación y desarrollo de los

⁵⁹¹ KOIVU, A. *Works* Ed. Phaidon Press, Londres, 2012, pág. 123.

proyectos de diseño. Pero una vez cumplida esta misión primera, y una vez el producto se ha lanzado, ¿qué sentido tiene salvo el de constituir un nutrido archivo el mostrar esos dibujos de proceso?

Ronan y Eran conservan todos y cada uno de sus dibujos desde sus inicios, y los archivan y catalogan cuidadosamente, como hemos visto. Para ellos es un medio tan natural como el propio diseño. Pero de cara al usuario este material de dibujo, ilumina la cuestión del proceso y del método de una manera mucho más clara que la palabra. Por eso en algunas exposiciones recientes se han mostrado cientos de dibujos, no solo montados como obra que forma parte de la exposición, sino que se han mostrado en vitrinas las propias libretas tipo *Moleskine* en las que normalmente trabajan. Es una manera de abrir el estudio y lo que allí sucede al usuario final de sus productos o al público en general. Se trata en cierto modo -valga el símil alimentario- de producir una *trazabilidad del proceso*.

Podemos ver en esta intención una cierta vocación de desmitificación del hecho creativo, que como en arte, todavía es visto en muchos casos como una suerte de magia, de creación espontánea que sucede en la intimidad del taller del creador. En cualquier caso, parece claro que los Bouroullec pretenden ser entendidos, que el hecho del diseño como tal llegue con la mayor cantidad de información posible al público en general. Este particular que podríamos considerar un elemento paradigmático de la sociedad de la información, es para Ronan y Erwan, como decimos, no un objetivo secundario o consecuencia de su trabajo, sino que integra fundacionalmente su metodología.

La primera exposición que los Bouroullec realizan de forma individual y con cierta repercusión se lleva a cabo en Japón, en 2001, en espacio de Ises Miyake (Fig.4.62) para el que habían realizado el año anterior el interiorismo de su tienda parisina *A-Poc*. Esta exposición dado las limitaciones del lugar, no es de gran tamaño, pero tiene cierta repercusión en el mundo del diseño el hecho de que una figura consagrada de la moda como era Miyake, se fije en los jovencísimos franceses en ese momento, para trabajar con ellos.

En 2003 tiene lugar la primera gran exposición internacional de su obra y será en el prestigioso Design Museum de Londres, para la que son seleccionados por su entonces

directora Alice Rawsthorn, que como vimos desde sus inicios había mostrado gran interés por su obra. En ese mismo año, realizan la instalación *Ideal House* en la feria internacional de Colonia donde presentan por primera vez los elementos de cortina modular *Twigs*. En ese mismo año realizan junto con Andrea Branzi, *Blossoming Gap* (Fig.4.63) en la galería alemana Rendel & Spitz de Colonia.

Desde 1999 habían participado regularmente en los proyectos expositivos de Kreo en su espacio parisino, en el que presentan en 2004 *Assemblages*. Será en este año en el que realicen sus primeras tres exposiciones en museos; *Piscine* en el Museo de Arte e industria de Roubaix, y sobre todo dos fuera de Francia como serán la del Museo de Arte Contemporáneo de Los Ángeles y en el Boijmans Museum de Rotterdam. Estas tres muestras, especialmente la del MOCA, les proporciona un impacto a nivel internacional y repercusión en los medios de diseño de Estados Unidos.

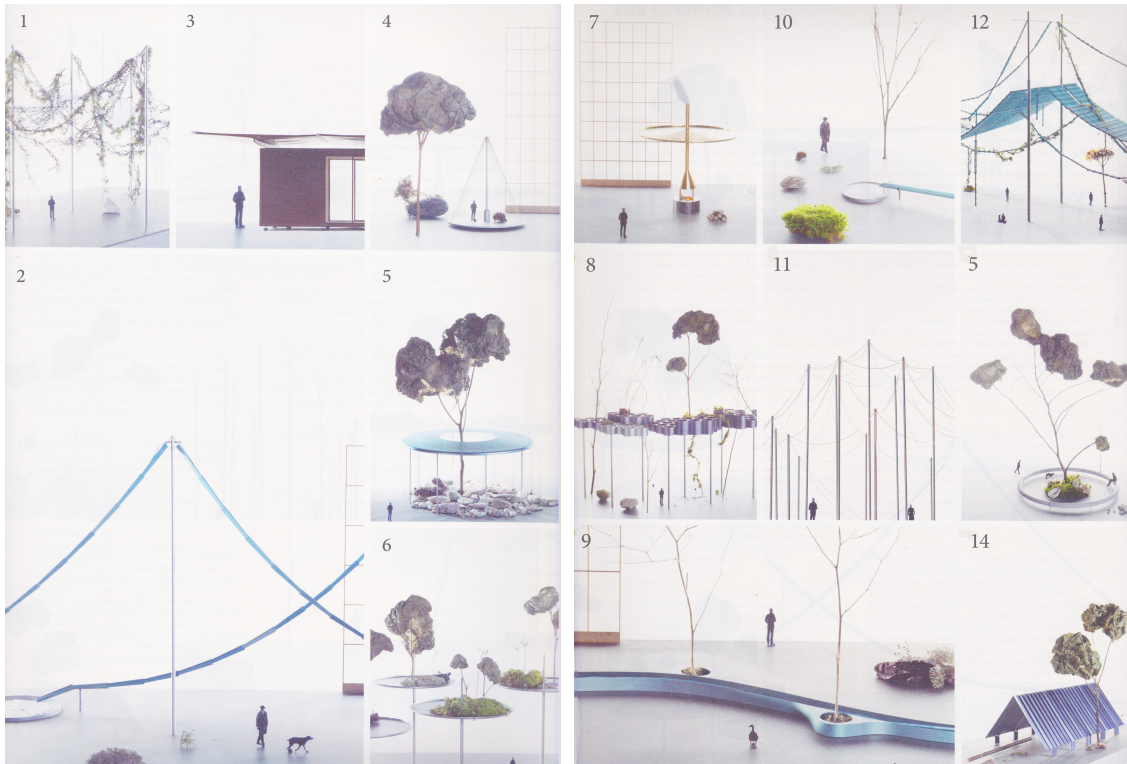
The Stich Room significa su primera instalación en el Vitra Museum, como parte de una propuesta colectiva bajo el título *My Home* realizada en 2007. Dos años más tarde, en el L'ELAC de Lausana y Posteriormente en el Grand Hornu en Bélgica realizan la exposición retrospectiva *Etapas*. Ya en 2011, se producen tres grandes muestras, que serán *Album*, en el Arc en Rêve de Burdeos, y posteriormente en Vitra Museum, la instalación *Textile Field* (Fig.4.64) en el Victoria & Albert de Londres, y *Bivouac*⁵⁹² en el Centro Pompidou, que viaja posteriormente al Museo de Arte Contemporáneo de Chicago, lo que supone su segunda gran muestra estadounidense, ya en 2012.

En 2013, el Museo de Artes Decorativas les dedica la primera gran retrospectiva en la capital francesa, *Momentané*, (Fig.4.65) ocasión en la que se edita la monografía sobre su obra en dibujo, *Drawing*.⁵⁹³ En esta exposición se muestran ya gran cantidad de prototipos y especialmente dibujos que ocupan por completo una de las salas laterales del museo.

⁵⁹² BONNEVIE, C.(ed.) *Bivouac*, Ed.Centre Pompidou Metz, Metz 2011.

⁵⁹³ WINDLIN, C. "Drawing; R. & E. Bouroullec, 2005-2012" Ed. JRP/Rigier, Zurich, 2012

En el verano de 2016, la ciudad de Rennes, capital de la Bretaña francesa, les dedica cuatro grandes muestra simultáneas. Esta serán: *Kiosque* en el parlamento de Bretaña, *Rêveries Urbaines*, (Fig.4.67) en Les Champs Libres, *17 Screens*, (Fig.4.42) y *Rétrospective* (Fig.4.66) ambas en el Frac Bretagne. Estas cuatro exposiciones simultáneas les permiten mostrar a modo retrospectivo todo el trabajo de su trayectoria y además como hemos visto, realizar nuevas propuestas enfocadas al campo del urbanismo.



1.Lianes, 2.Cascade, 3.Kiosque, 4.Tourniquets, 5.Abris et Rochers, 6.Forêt suspendue, 7.Cheminées, 8.Nuages, 9.Ruisseau, 10.Fontaine Longue, 11.Chapiteau Lumineux, 12.Pergola, 13.Plateformes 14.Toits et Troncs.

Kiosque (Fig.4.39) se muestra en el patio del Parlamento de Bretaña, acompañado de la serie, *Palissade* de Hay, en un modo similar a como se presentó en los Campos Elíseos en 2015. *Retrospective* supone su mayor exposición hasta la fecha junto con *Momentané*, y recoge toda su trayectoria completa a la vez que sus diseños acabados se muestran con prototipos maquetas dibujos e incluso con imágenes de la propia maquinaria con la que se producen algunos de sus objetos en la industria. Anteriormente se ha descrito *17 Screens* y el concepto novedoso que engloba por lo que tiene de intento de ruptura de fronteras entre disciplinas como el dibujo, el volumen y la ocupación espacial.

Rêveries Urbaines plantea catorce posibilidades de intervención urbana a modo de parque o plaza, en base a otros tantos conceptos. La exposición estaba integrada por las maquetas-diorama de cada uno de las propuestas, que como dijimos estaban acompañadas por sonidos que ambientaban cada una de ellas procurando una experiencia sinestésica.

Con estas palabras se define desde el propio estudio esta novedosa propuesta que supone como hemos visto un nuevo camino dentro del trabajo de Ronan y Erwan Bouroullec:

“The *Rêveries Urbaines* exhibition is a wide-ranging research of possible development solutions for cities, a repertory of new principles that may be imagined in very different urban settings. Like a large open sketch book, the solutions are presented as a wandering through models, photographs and animations. The exhibition is designed to be immersive and to carry the visitor away into different scenarios, with each model presented as an act in an urban fiction. A large number of ideas were produced over a year, some of which take the form here of pilot models. This intense research resulted in thirteen proposals, which were turned into models that were given special treatment. Three proposals were produced full-size. This research was not the subject of an advance order and demonstrates the need to bring new, natural forms back into the city: plants, animals, water and fire. Most of these proposals are based on the way in which nature comes into contact with the city. They take urban functions into consideration and offer a new direction in the relationship between buildings, the quality of paving, the positioning of a fountain or the planting of a jungle: all those human attentions that would turn the city into a place of enchantment.”⁵⁹⁴

Vemos que en este texto introductorio del estudio, se mencionan trece propuestas pues, posteriormente se añade la maqueta del *Kiosque*, para completar las catorce que forman el conjunto final. La relación que plantean para estos espacios pretenden que incida en una mejor y más razonable relación del hombre con el entorno y la arquitectura. La propuesta simula un gran cuaderno de apuntes de las ideas que han ido surgiendo en la investigación a lo largo de un año. La mayoría de las maquetas tienen además de sonido de ambientación, movimiento. Al igual que en *Rétrospective*, el diseño de exposición está realizado de tal manera que todos los elementos están suspendidos y no hay ningún elemento que toque el suelo. Esta exposición se ha mostrado posteriormente en un formato similar en el Museo Vitra en Alemania

⁵⁹⁴ <http://www.bouroullec.com/?p=299> (última consulta: 10 octubre de 2016)

Ronan y Erwan son especialmente cuidadosos con la manera en la que se muestra su trabajo. En todas las exposiciones hay un diseño de la museografía por parte del estudio y todo el proyecto en sí es otro proyecto Bouroullec. Iluminación, disposición de los objetos, fotografía catálogo, aparece bajo la impecable dirección de arte que aplican a todo aquello que tiene que ver con su obra. Vemos una esta intención pedagógica y hermenéutica en todo lo que proponen, pues para ellos es tan importante lo que hacen como la manera en la que se transmite y comunica. Sus exposiciones son cada vez mayores y más numerosas y siempre pretenden que sea una extensión de lo que su estudio representa. En este sentido, cabría destacar que han sido pioneros en utilizar el contexto expositivo como vía de comunicación del diseño, ya que si en el arte la extensión o culminación natural de la labor del artista es la exposición de la obra, en diseño de producto este itinerario no ha sido tan habitual.

Toda la imagen de lo que producen está especialmente diseñada por Ronan que cada vez dedica más tiempo a esta labor. Para él es tan importante el producto que diseñan, como la sesión de fotos en el estudio, o el acabado del próximo catálogo que van a publicar. Para él no es una labor paralela, sino que es realmente parte del proyecto en sí. De igual manera, Erwan reflexiona sobre la cuestión del máximo cuidado en los detalles del proceso de comunicación en diseño:

“La definición real, es que todo es un proyecto. Por lo tanto no hay partes del mismo en las que no merezca la pena detenerse y ser muy cuidados con la intención, independientemente de qué objeto qué trate. Formamos parte de una de las primeras generaciones de diseñadores que usan mayoritariamente el ordenador y la foto digital y los procesos han cambiado. Por ejemplo, yo de niño estaba muy obsesionado con la música, pero no me podía imaginar que hoy en día una pieza musical compleja puede estar totalmente producida por ti desde casa. Somos un poco así, producimos y parcialmente descubrimos el lenguaje, pero creemos que es muy importante definir la imagen de un producto, definir como va ser una exposición, aunque a veces tengo la sensación de que en general vamos demasiado lejos. (...) Volviendo al tema del *shooting*, es cierto que tú decides como muestras tus objetos y en cierto modo se te identifica tanto con ellos como con la manera de mostrarlos.”⁵⁹⁵

⁵⁹⁵ Respuesta de Erwan a la cuestión: “Cuando hablo de vuestro trabajo a mis alumnos, parto de hacerles ver algo que a mí me resulta muy interesante, algo que podríamos llamar “filosofía del universo Bouroullec” es decir, el producto, la investigación, el dibujo, en el fondo la manera en la que os mostráis como diseñadores y el concepto de dirección de arte que conlleva todo lo que hacéis. La manera en que colocáis y fotografiáis los objetos, como utilizáis la escala –en las maquetas de *Facet*, recuerdo que erais vosotros

Como vemos, "todo es un proyecto" y no hay nada en el proceso que no merezca la máxima atención. En la conversación con Ronan, que como decimos se dedica especialmente a estas labores, explica su visión de la cuestión:

"Es un gran placer, no divertido, pero un gran placer, y necesitamos hacerlo nosotros por una razón muy simple; odio que lo haga otra persona, no sé si un día veremos una exposición nuestra comisariada y con un diseño de montaje por otra persona, pero de momento no estoy preparado (risas), tal vez algún día pero no es el momento. Estamos en un periodo en que hay una verdadera explosión de posibilidades técnicas y de objetos que nos rodean, que crean una cierta situación de incultura, en la cual la gente no entiende por qué esto es porcelana o esto cristal, como está hecho o qué diferencia hay entre un objeto de Ikea que se monta con una sola llave y la más delicada artesanía. Es un periodo de demasiada mezcla y de crisis en cierto modo al desconocer el por qué hacemos las cosas. Para nosotros es extremadamente importante explicar el porque hicimos las cosas de esta o de aquella manera y diría que es parte del proyecto ser entendidos. Un proyecto es algo muy global; de la idea en sí mismo del objeto, la foto del mismo, la exposición el catálogo e intentamos –es difícil pero lo intentamos- no controlar, pero sí estar ahí en todas las fases, y esto es en sí un proyecto para mí."⁵⁹⁶

Como vemos, recalca la importancia que para ellos tiene el ser entendidos, será el hecho comunicativo el que más les preocupe, la difusión de los proyectos, pero también de las ideas y del proceso que los acompañan. Ronan añade el carácter de *herramienta* de trabajo que las exposiciones son para él pues, le permite producir una cierta mirada desde la distancia a lo que ha sido su carrera hasta el momento, y hacer una lectura crítica:

"Para mí, es realmente una herramienta, una manera de comprender o de ver la relación entre las cosas y valorar entre estas unas más que otras, sí, sí, es una herramienta. Una de las cuestiones más importantes para mí es ver la atmósfera que genera, -el símil sería una bolsa de té en una vaso de agua caliente, y ver como el color del agua va cambiando,

mismos el referente de escala- que creo que es muy consecuente con la calidad visual del producto. ¿cómo lo defines? Anexo 1, Entrevista realizada por el autor a Ronan y Erwan Bouroullec en su estudio de París, Junio de 2016, pág. 15.

⁵⁹⁶ Respuesta de Erwan a la cuestión: "Algo que encuentro muy interesante y bastante personal en vuestro estudio es las exposiciones, como os planteáis un cierta pedagogía. Prototipos, dibujos, productos acabados, tiene casi la misma jerarquía en las mismas. Tuve la suerte de ver *Momentané* en el Museo de Artes decorativas de París en 2013 con mi familia y me resultó muy sencillo explicar el proceso de diseño a mis hijos, como proceso completo. Una cierta filosofía Bouroullec inunda todos estos proyectos." Anexo 1, Entrevista realizada por el autor a Ronan y Erwan Bouroullec en su estudio de París, Junio de 2016, pág. 19.

qué tipo de sentimiento transmite un objeto. Me gusta descolocarlos y reorganizarlos de nuevo para intentar comprender cuál es o no su poder.”⁵⁹⁷

Hemos visto en el presente epígrafe, la importancia de la difusión del diseño y la vocación pedagógica que Ronan y Erwan Bouroullec demuestran en cada uno de sus proyectos y exposiciones. El hecho comunicativo en el diseño hoy, integra la creación de los objetos, la difusión de los mismos y la comunicación de la mayor cantidad de información posible que facilite la comprensión por parte del usuario de las razones y motivos que fundamentan la creación del diseñador contemporáneo. El diseño para Ronan y Erwan ha sido siempre un elemento a comunicar y en ese proceso comunicativo, ponen toda su intención, para que la pérdida de esencia del proyecto sea la mínima posible.

En el presente capítulo se han estudiado las características principales o claves específicas que hacen que la obra de diseño de Ronan y Erwan Bouroullec constituya un hecho diferencial en el panorama del diseño contemporáneo. Algunas de estas claves afectan al método proyectual del estudio y otras a la propia estética o sentido de la belleza que su obra transmite. La estética Bouroullec remite a elementos que sin ser impositivos - diseño opaco- nos conducen a conocer un universo de creatividad que no se conforma con la mera función arquetípica, sino que explora más allá de los límites tradicionales de la misma. Objetos en algunos casos de perfil o formas escultóricas que invitan al descubrimiento de las mismas como una proposición nunca impositiva. La vinculación con la naturaleza, tanto como elemento generativo de estructuras, como a través de su asimilación de formas y estructuras estéticas, hace a su trabajo reconocible con un cierto aire de familia.

Su obra vinculada unas veces con la producción artesanal y otras con la producción industrial en masa, siempre contempla al usuario final y a la función del objeto propuesto, invitando en la mayoría de los casos al descubrimiento de usos o funciones análogas. La obra de Ronan y Erwan Bouroullec desarrolla procesos asociativos de formas sencillas

⁵⁹⁷ Respuesta de Ronan a la cuestión: “Intuyo que también será una herramienta para vosotros –como cuando pintas un cuadro y de vez en cuando has de alejarte y entornar los ojos para ver la obra en su conjunto- ver estas exposiciones retrospectivas para ver: que he hecho, como se monta y sobre todo como dialoga con la serie o el objeto siguiente. Ibid.

que generan sistemas modulares de diseño y que invitan al usuario al desarrollo de cierto nivel de creatividad para completar el aspecto o configuración del objeto en uso. Elementos generativos que desafían o desdibujan las fronteras entre las disciplinas o compartimentos estanco dentro del propio diseño y que dialogan como hemos visto con la arquitectura y el urbanismo.

Metodológicamente, hemos visto como la cocreación por dos autores que aunque muy próximos en su concepción de diseño y de la estética, difieren en algunos casos a la hora de crear, enriquece el proceso creativo, huyendo de la idea de consenso, y buscando en esa confrontación de ideas siempre la mejor solución estética y práctica. El equilibrio entre estas será un factor fundamental en lo que definimos estilo Bouroullec así como en la propia filosofía creativa. Dentro de ésta, el dibujo ocupa un factor absolutamente único en el panorama del diseño contemporáneo, e invita a plantearse la cuestión de si veremos dicha herramienta completamente desvinculada de su labor como diseñadores y planteada enteramente como herramienta de expresión artística pura.

El respeto y conocimiento hacia la disciplina histórica de la historia del Diseño, les permite dialogar con la tradición cuando el proyecto lo requiere y plantear objetos que revisitan las formas históricas desde una visión nueva en lo material y conceptual. Ronan y Erwan desean que lo que hacen y cómo lo hacen se conozca y comunique como parte de la filosofía del propio proyecto pues, no les interesa cierto hermetismo que ha rodeado al mundo del diseño y la creatividad, respecto a cierta idea de ocultar las fuentes y procesos. El alcance y la adecuación de esta tarea cada vez más importante en el estudio, les lleva a plantear exposiciones donde como hemos visto muestran, procesos, dibujos, maquetas y prototipos al lado del objeto acabado.

El universo Bouroullec. como hemos visto en el presente capítulo, a la luz de su obra y del juicio crítico de algunos de los más importantes críticos e historiadores del diseño, constituye un mundo estético y funcional, reconocible, propio y con la dimensión suficiente para constituir objeto de estudio e influir en la generaciones futuras de creadores en el mundo del diseño.

Conclusiones y Prospectiva.



CONCLUSIONES Y PROSPECTIVA

1-Recapitulación de las conclusiones en contraste con las hipótesis.

“R.-Bueno, creo que no puedes pretender que el diseño sea solo un puro método, ni que sea un cierto número de reglas bien aprendidas que puedes seguir y solucionar un problema en términos matemáticos. Por eso me gusta tanto el libro de Christopher Alexander, *A Pattern Language*,⁵⁹⁸ -que tanta gente menciona, no soy el único- que trata sobre la vida sencilla e intentar ir respondiendo a cada pregunta después de la anterior, y tratar, diría, de proponer una simple receta. (...) Las cosas bien por la vía de complicados cálculos de un ingeniero, etc. bien por la experiencia del granjero que con un martillo y cuatro clavos construye una valla como siempre ha hecho y como lo ha visto hacer. Al final ambos crean un cierto lenguaje, un cierto método.”⁵⁹⁹

Se recogen en el presente apartado las conclusiones de esta tesis, que se extraen de lo desarrollado en la misma en base a las hipótesis planteadas, que han sido afrontadas desde el esquema metodológico propuesto, partiendo del estado de la cuestión sobre el tema tratado.

En primer lugar reconocemos probada nuestra hipótesis principal, así como las secundarias que devienen de ésta, y cuyo desarrollo en la investigación fundamentan la cuestión principal. De tal manera, podemos afirmar que la obra de Ronan y Erwan Bouroullec constituye un nuevo paradigma en el panorama del diseño de producto contemporáneo. Como hemos probado, la obra de Ronan y Erwan Bouroullec, aglutina ciertas características que marcan el diseño en el cambio de siglo y se constituye en ejemplo de un nuevo modelo metodológico y estético, que marca la línea evolutiva de lo que el diseño será en los próximos años. La capacidad para crear diseños, que se han convertido en iconos y signos de su tiempo, la adaptabilidad a diferentes condiciones de diseño y a medios de producción, así como la propuesta de un equilibrio razonado entre las cuestiones de función y forma, les convierten en modelo representativo del diseño del siglo XXI.

⁵⁹⁸ ALEXANDER, CH. ISHIKAWA, S, SILVERSTEIN, M. *A pattern language*, Ed. Oxford University Press, Londres, 1977.

⁵⁹⁹ Respuesta de Erwan Bouroullec a la cuestión: “P.-Sobre el estilo decía Munari⁵⁹⁹ que el diseñador a diferencia del artista, no ha de tener estilo, es decir que no ha de dejar su huella personal en aquello que diseña sino más bien ser un solucionador de problemas “inocuo” o imperceptible. En su opinión, ¿el diseñador debe/puede tener un estilo reconocible?” Anexo 1, Entrevista realizada por el autor a Ronan y Erwan Bouroullec en su estudio de París, Junio de 2016, pág. 3.

De la misma forma consideramos probadas la hipótesis secundarias que planteamos en la introducción de la tesis, y que como decimos son elementos esenciales que fundamentan el carácter específico de la obra de Ronan y Erwan Bouroullec. Las hipótesis secundarias que planteamos en la introducción son las siguientes:

1-El diseño tiene unos fundamentos antropológicos, que acompañan al hombre en su historia, y que lo relacionan con la creación de un cierto universo material, y con su adecuación al mismo, que responde a relaciones, estéticas, sígnicas y simbólicas.

2-La obra de Ronan y Erwan Bouroullec desarrolla un estilo característico reconocible y propio, con nuevas propuestas sobre forma y función, que renueva e influye en el sentido estético y formal del diseño de producto contemporáneo.

3-La metodología de trabajo en diseño de Ronan y Erwan Bouroullec representa una innovación, ya que se fundamenta en la relación creativa de dos creadores diferentes, de cuya confrontación surge una búsqueda de la excelencia y optimización del diseño de producto.

4-La importancia del dibujo como método de diseño, constituye en el caso del trabajo de Ronan y Erwan Bouroullec un modelo único, no solo en el panorama contemporáneo, sino en la propia historia del diseño.

5-El diálogo y la alternancia entre el mundo de la producción industrial en masa y el objeto artesano de edición limitada es un hecho particular y específico de la filosofía de trabajo del estudio Bouroullec, y constituirá una interesante vía de expresión en el diseño futuro.

6-Con el estudio razonado y catalogación tipológica de la totalidad de la obra realizada por Ronan y Erwan Bouroullec desde 1997 hasta 2016, se pretende hacer una aportación significativa al conocimiento y divulgación del trabajo de los autores. Para la misma se ha contado con la colaboración de Ronan y Erwan

Bouroullec que nos han permitido el acceso sin restricción a sus fondos documentales y archivos en su estudio de París

7-La obra de los hermanos Bouroullec constituye hoy una enorme influencia en el diseño objetual contemporáneo y conforma en parte la estética del diseño que se produce y en gran medida de lo que el diseño será formal y funcionalmente en los próximos años.

Pasaremos a recapitular en primer lugar las hipótesis secundarias citadas, con el fin de estructurar la conclusión sobre la hipótesis principal que como decimos, a su vez éstas articulan.

1-El diseño tiene unos fundamentos antropológicos, que acompañan al hombre en su historia, y que lo relacionan con la creación de un cierto universo material, y con su adecuación al mismo, que responde a relaciones, estéticas, sígnicas y simbólicas.

Hemos comprobado a través del estudio de algunas de las obras clásicas y de referencia en el campo de la antropología, cómo el hombre ha diseñado siempre. El hombre ha observado lo que le sucede y cómo le sucede, y de dicha observación ha extraído consecuencias y soluciones para atajar primero sus problemas más inmediatos y posteriormente, ampliando sus miras, plantearse retos de mayor calado y a más largo plazo.

Así, hemos comprobado que el hombre convive, se sirve, y necesita de los objetos para desarrollar su existencia. Éstos en sus inicios provienen de la observación básica y de la intuición, para convertirse posteriormente en soluciones técnicas de mayor complejidad y trascendencia. El hombre mantiene una relación con los objetos que se puede dividir en dos grandes grupos, que por otro lado no son independientes entre sí como hemos visto.

Por un lado, el hombre crea útiles, herramientas, artefactos y finalmente productos -en la acepción contemporánea- que funcionalmente le hacen la vida más sencilla, y básicamente mejoran su calidad de vida. Este criterio se puede aplicar a la punta de sílex o al

último producto salido del estudio Bouroullec. Todo objeto diseñado por el hombre ocupa un lugar, tiene un sentido y encuentra un usuario al que facilitar una función concreta. El carácter creativo es uno de los hechos diferenciales del hombre respecto a las demás especies, y constituye por lo tanto un fundamento antropológico.

El hombre inventa para solucionar, agudiza su ingenio y ha de configurar o conformar físicamente esa capacidad de invención en los objetos en los que ésta cristaliza. Hemos visto como, independientemente de algunas diferencias de matización en sus planteamientos, los autores tratados en *El hombre y las cosas*, nos confirman que en el desarrollo de la inteligencia del hombre, la creatividad, ha sido una constante antropológica de enorme transcendencia.

Por otro lado, hemos podido comprobar en el epígrafe 1.1 que si bien el hombre ha sido constructor de objetos, desde el principio de su historia, detectamos un actitud estética, más allá de la correcta resolución de una determinada tarea por parte de la herramienta en concreto. El hombre ha buscado una relación emocional, estética y simbólica desde el principio incluso en los elementos o aperos más rudimentarios. En esa búsqueda de un cierto confort estético más allá de la función, ha personalizado, intervenido y creado sobre sus útiles de tal manera que los ha hecho suyos, los ha personalizado e individualizado, como afirma Marín: “Diseñar es construir, pero a la vez es aportar diversas soluciones estéticas; Diseñar es diferenciar.”⁶⁰⁰ El hombre ha volcado sobre los objetos su creatividad y su artisticidad, decorando, completando, personalizando en suma, los objetos que le rodean y de los que se sirve, como reflejo de su *misteriosa mente simbólica*.

La relación emocional con estos objetos que utilizamos, es difícilmente definible en términos exactos, pues como hemos visto, está relacionada con lo empático y lo significativo, nuestra historia personal, los recuerdos, que como hemos visto en muchos casos nos llevan a conservar objetos mucho más allá de su periodo de uso. El objeto por tanto es portador de memoria, de recuerdo, y supera por tanto la condición *de cosa*, para conver-

⁶⁰⁰ MARÍN, J. TORRENT, R. *Historia del Diseño Industrial*, Manuales Arte-Cátedra, Madrid, 2013, pág. 14.

tirse en cierto modo en atributo, pasando a formar parte lo que hemos definido como *universo objetual o cultura material*.

Igualmente ha quedado demostrado, como hemos visto en Lucas a propósito de Ortega, que el hombre es *histórico*, y como tal sus objetos nos hablan del mismo hombre, de sus capacidades, inteligencia, aspiraciones, visión estética en cada periodo. Tanto es así, que hemos demostrado, que a través de disciplinas como la arqueología, etnografía y la propia antropología, es el estudio del objeto creado y utilizado por el hombre en cada momento el que nos aporta datos, que en muchos casos son los únicos que sobre el mismo poseemos. La historia del hombre es por tanto la historia de sus objetos, y de su habilidad e inteligencia y aspiraciones, reflejada en los mismos, que como decíamos nos aporta una suerte de sombra platónica sobre lo que ha sido en cada momento de la historia.

Las características que atribuimos al objeto arqueológico, son en la mayoría de las ocasiones aplicables a diseño, pues éste al igual que aquel, es la inteligencia hecha visible y la capacidad del hombre para transformar y transformarse.

Así, hemos comprobado que el diseño, desde que es tal, ha conformado la realidad material del hombre y a su vez ha adquirido componentes simbólicos, prácticos y estéticos como veíamos en la configuración práctico/funcional de Löbach. El diseño así, si bien sigue cumpliendo con su elemento de funcionalidad, es por otro lado un campo de enorme potencialidad para crear nuevas bellezas o nuevos criterios o percepciones de la misma. En el estudio de *Belleza, forma y función*, en el epígrafe 1.2 hemos visto como los objetos y las modas o tendencias estéticas reflejadas en los mismos, configuran en muchas ocasiones nuevas aproximaciones del hombre a la experiencia estética, ampliando y completando así la tradicional misión atribuida a las artes. La capacidad de desvelamiento y encuentro con *la belleza de lo cotidiano* amplía el horizonte de posibilidades de encuentro con lo bello. Como hemos visto, la potencialidad que el objeto tiene para operar esta capacidad es enorme debido a nuestra mayor exposición al mundo cotidiano de los objetos diseñados.

En suma, se ha demostrado que el objeto diseñado, atesora antropológicamente la capacidad de aportar belleza y funcionalidad, de simbolizar y significar un cierto universo objetual del hombre y que la creatividad que el hombre aplica en su labor de diseño constituye en sí un, fundamento antropológico del mismo.

2-La obra de Ronan y Erwan Bouroullec desarrolla un estilo característico reconocible y propio, con nuevas propuestas sobre forma y función, que renueva e influye en el sentido estético y formal del diseño contemporáneo.

Como demuestra la catalogación gráfica que hemos realizado en la presente tesis tanto de obras/proyectos como de exposiciones de Ronan y Erwan Bouroullec y el análisis realizado en el capítulo cuatro, la obra de los autores, articula un universo estético propio, personal y reconocible. El estilo Bouroullec cristaliza como hemos visto, más que una serie de formas concretas o colores recurrentes, en un filosofía de objeto. Los autores bretones han acostumbrado a la audiencia especializada en diseño a proponer un objeto que habla un lenguaje personal y que indefectiblemente responde a su estilo, pero que por otro lado, se replantea en cada ocasión los propios límites del diseño.

De tal forma, hemos visto el concepto de función análoga que ya desde el inicio de su carrera plantean en objetos como *Vase* de 1997. La propuesta de desvelamiento de función o funciones análogas así como de usos paralelos que requieren la participación emocional activa del usuario, constituyen una característica propia de la obra de los Bouroullec. Esta forma de descartar la obviedad del objeto es como hemos visto una constante en su obra y es uno de los factores que le confiere enorme personalidad.

Podemos afirmar que los elementos que afectan a la fisicidad de sus objetos, como forma y color, se hayan profundamente fundamentados en una nueva concepción del diseño, que desafía sus límites y replantea posibilidades. En el caso Bouroullec no es sencillo en absoluto afirmar si la función sigue a la forma o viceversa, pues como se ha visto, existe una profunda justificación de ambas y una conexión estructural y conceptual que desarma a esta clásica cuestión de cualquier sentido. Como hemos demostrado, forma y función dialogan de manera insoslayable en objetos que destilan creatividad, visión per-

sonal y ante todo sentido común. De igual manera, los conceptos que veíamos en el capítulo uno respecto a la opacidad o transparencia en el diseño, no son suficientes para acotar la obra de los Bouroullec, pues si bien trabajan con parámetros formales y estéticos de gran rotundidad, no serán nunca impositivos, y como hemos visto huirán del *objeto espectáculo*, sin poder por otro lado calificarlos como invisible o impremeditado. Sobre la cuestión del equilibrio forma función, recordamos aquí la visión de Erwan:

“R.-No creo que lo sea, para mí, todo el problema de diseño se reduce básicamente a una cuestión de equilibrio, de tal forma que pienso un poco como ejemplo en una nube, con un enorme número de parámetros dentro que hay que comprobar y tener una cierta visión de todos ellos en conjunto, que significa cada uno y sobre todo como es de importante para todo lo demás. Se me ocurre como símil un móvil de Calder, todos los elementos cuelgan juntos, y el movimiento o giro da cada uno de ellos afecta a la pieza completa. Así, función, belleza, precio, funcionalidad, etc. ninguna de ellas es más relevante que las otras como cuestión a preguntarse en este momento.”⁶⁰¹

Por otro lado, como hemos visto, es claro que en su obra, como demuestra la propia catalogación, hay una estética común, personal y diferenciada que se encarna en color, textura y forma, elementos que configuran la *interfaz* del cualquier objeto diseñado. Una forma dominante suavizada en sus contornos, el trabajo en unas ciertas gamas cromáticas, son en sí características que se observan en su obra, pero que se detectan fundamentadas en un visión personal de la disciplina y en unos fundamentos estéticos metodológicos y funcionales, que van más allá de un determinado color o forma.

De tal manera, como se ha demostrado, al detectar algunas de las claves que fundamentan el carácter paradigmático de su trabajo, tras estudiar lo escrito sobre ellos en estos años y analizar detalladamente su obra, se observa que dichas claves no son principalmente estéticas, sino más bien conceptuales, temáticas, metodológicas e intencionales. Es decir, cuando en el epígrafe 4.5 analizamos las *Claves para un nuevo paradigma* se puede deducir que no hablamos, como tampoco lo hacen los autores, de un cierto color o una cierta forma como elementos de continuidad estilística, sino de elementos detec-

⁶⁰¹ Respuesta de Erwan Bouroullec a la cuestión: “Una pregunta clásica, -tal vez las habrás respondido mil veces-; ¿es la función lo primero? ¿siempre?” Anexo 1, Entrevista realizada por el autor a Ronan y Erwan Bouroullec en su estudio de París, Junio de 2016, pág. 2

tados que, por un lado constituyen un hilo de continuidad en su trabajo y por otro presentan características únicas y personales de un estilo o forma de hacer reconocible. Queremos así destacar, como se ha demostrado, que la cuestión del estilo Bouroullec, es más amplia y compleja que los que abarca el problema de una forma, color o textura determinados. El estilo Bouroullec se ha de definir por tanto desde la particularidad del método proyectual y desde el estudio -como hemos realizado- de la particularidad y especificidad de su aproximación al diseño.

Así, la utilización de la naturaleza, el concepto de lo modular y sistémico, la construcción metarquitectónica o su concepto del refugio, el objeto como contenedor poético, el diálogo con el arquetipo o la vocación hermenéutica, que han sido las claves detectadas en el estudio de la obra de Ronan y Erwan Bouroullec, nos remiten como hemos visto a una idea original de lo que el diseño es, y muy especialmente lo que puede ser. Las claves enumeradas, nos hablan de una posición privilegiada e intencionada, capaz de realizar un diseño que más que referenciarse a lo que la disciplina ha hecho, abre nuevas fronteras hacia nuevos contextos que el diseño ha de colonizar.

De tal forma como hemos demostrado, el término estética aplicado a la labor de definir la obra de Ronan y Erwan Bouroullec, posiblemente ha de ser completada con el componente, metodológico, conceptual y ético, que nos habla claramente de un estilo característico que supera en su definición la limitación que incluye la propia cuestión del diálogo forma/función.

3-La metodología de trabajo en diseño de Ronan y Erwan Bouroullec representa una innovación, ya que se fundamenta en la relación creativa de dos creadores diferentes, de cuya confrontación surge una búsqueda de la excelencia y optimización del diseño de producto.

Como ha quedado demostrado, la metodología que utilizan Ronan y Erwan Bouroullec para afrontar el proceso de diseño, es única y propia. En la misma se dan varias cuestiones que nos permiten afirmar la especificidad del método Bouroullec.

El primero y principal consiste en el modelo de relación creativa de dos autores cuya visión final del proyecto cristaliza en una obra cuya coautoría confirma que los objetos que proyectan Ronan y Erwan Bouroullec obedecen a una visión contrastada del proceso de diseño. Como hemos visto en el epígrafe 4.1, Ronan y Erwan difieren en muchas ocasiones en sus planteamientos, opiniones, e incluso en la propia idea del diseño. Como hemos visto, Ronan es más reflexivo, dialogante y conciliador, mientras que Erwan es más activo y directo en sus planteamientos, el primero es claramente analógico y manual en el dibujo y el segundo es más hábil digitalmente.

Este contraste, que les lleva incluso, como hemos visto, a conceder las entrevistas por separado, lejos de provocar una disonancia estética o conceptual en sus proyectos, enriquece el resultado final que es siempre consecuencia de contrastar repetidamente esas dos visiones, hasta concluir en el mejor diseño posible. Como ellos mismos relatan no se trata tanto de un consenso, sino de un choque creativo de resultados decantados, esenciales y precisos. Recordamos aquí las palabras de Ronan:

“Hacer algo interesante es realmente muy difícil. Yo soy muy crítico conmigo mismo y con Erwan, y él a su vez conmigo. Lo importante es que no tratamos de llegar a una situación de acuerdo entre nosotros, sino al mejor diseño”⁶⁰²

Este proceso confrontado, más que consensuado, les conduce como hemos visto a procesos de diseño muy largos -que pueden llegar a los cuatro años- y que desde un alto nivel de exigencia y autocrítica, les conduce a la búsqueda de la excelencia en el diseño.

Como se ha visto, otra cuestión que define la particularidad del método de diseño de los Bouroullec será el propio proceso. La utilización del dibujo como herramienta de ideación, la construcción de un elevado número de maquetas y prototipos de estudio y conceptuales, y la continua comunicación con las personas de la editora en un proceso de diálogo fluido, les lleva a escuchar y hacerse escuchar, y evitar así como hemos visto diseñar de espaldas al cliente o al usuario, que al fin, ha de ser el foco principal del proceso de diseño. Así mismo, la búsqueda de inspiración fuera del propio mundo del diseño. Los Bouroullec no representan en absoluto un prototipo de diseñador, -con una mirada

⁶⁰² ABIO, J. *Guest creative: Los hermanos Bouroullec*, Revista Neo2, octubre, 2012, pág. 16.

endogámica en y hacia el propio mundo del diseño-, sino que su visión e inspiración recurre a la naturaleza, al arte, al objeto etnográfico y artesano, a la tradición que en suma fundamenta, como hemos dicho, el carácter antropológico del diseño. Recordamos aquí las palabras de D'Alfonso:

“Ronan y Erwan Bouroullec, bretones, elaboran calidades de una tradición campesina y preilustrada que evoca más a Molière que Voltaire. Una Francia menos parisina y más provincial, menos fanática, aparentemente más modesta pero lista y gentil, se refleja en sus diseños. Esta ingenua sencillez, porque pertenece a esa Francia que ve el mar, abre nuevos espacios.”⁶⁰³

La esencialidad, la aparente sencillez de las formas, el constante cuestionamiento estético y funcional, junto con una ética del diseño y sus procesos, conforman una manera de ser y estar propia de los hermanos Bouroullec. Las palabras de la autora muestran que la obra de Ronan y Erwan Bouroullec, más allá de representar una propuesta estético/funcional de referencia en el diseño contemporáneo, es también una aplicación de una cierta cosmogonía que fundamenta, como hemos visto el universo y filosofía Bouroullec.

Por otro lado, se ha visto que el carácter que domina lo que hemos denominado en el epígrafe 4.2, *Universo Bouroullec*, será el diálogo, la cercanía con su pequeño equipo de colaboradores, que fundamentan en su idea de mantener *un estudio familiar*. Dada la dimensión, volumen y trascendencia de la obra de Ronan y Erwan, se podría pensar que se trata de un estudio de grandes dimensiones con un elevado número de colaboradores, pero es diametralmente lo contrario. El estudio, su ambiente y dimensión, como hemos visto, obedecen y a su vez conforman el propio método. Los autores no desean perder el carácter familiar, abarcable y cercano que el estudio destila, lo que les permite una presencia continua en todo el proceso de diseño; desde la ideación de los primeros bocetos hasta la resolución de la dirección artística o fotografía del producto acabado. Tanto es así que prefieren rechazar cierto tipo de proyectos que por dimensión, les haría tal vez tener que crecer hacia un modelo de estudio distinto, y por lo tanto menos abarcable desde su visión del diseño. Por eso, en muchos momentos, hablamos de *filosofía Bouroullec*, más que de *estilo*, pues parece que todos estos factores, articulan algo más

⁶⁰³ D'ALFONSO, M. (*El objeto hermenéutico*) en VV.AA. *Capire il Design*, Ed. Giunti, Florencia, 2008.

complejo que lo que tradicionalmente la palabra estilo refleja. Ese universo o filosofía se compone de un método, de una visión del diseño, que declina finalmente en un estilo, pero, que como vemos es una cuestión más compleja.

Por otro lado, como hemos visto especialmente en Ronan, podemos considerar parte del método el proceso de duda ante lo que hace, que parece más bien consecuencia de ese alto nivel de auto exigencia que aplican a todo lo que realizan. Lejos de la tentación de la auto complacencia que podría provocar el éxito de sus diseños y carrera, se replantean cada vez, lo que hacen, el sentido de los objetos, la necesidad de los mismos, y el alcance de su propuesta. En palabra de Ronan:

“No sabría definir, en serio. Yo particularmente soy de lo más inseguro, e intento convencerme cada día de que en el fondo no soy tan malo (...) Creo que nuestro principio es que necesitamos reinventarnos cada vez y siento que es demasiado sencillo repetirse y caer en una cierta fórmula. No me gusta la idea de estilo, pues necesito trabajar cada día con pasión y la pasión necesita siempre una cierta tensión.”⁶⁰⁴

Dentro de las particularidades metodológicas del estudio, que se fundamenta como hemos visto en una particular relación creativa, se ha demostrado que la vocación pedagógica, explicativa o hermenéutica de Ronan y Erwan va más allá de la mera labor del diseñador contemporáneo al uso. Hemos visto que una muy importante preocupación de los bretones al respecto de lo que hacen, es intentar, en la medida de lo posible, ser entendidos. Para conseguir que sus diseños se comprendan y en concreto el usuario final entienda el objeto, y lo que es más importante para ellos, de dónde viene y por qué es así, desarrollan toda una estrategia comunicativa, absolutamente única en el mundo del diseño contemporáneo. Las numerosas exposiciones y presentaciones de obra, que ellos mismos planifican y diseñan desde el punto de vista museográfico, constituyen una extensión natural de su labor como diseñadores en el estudio. La gran cantidad de materiales con vocación explicativa que aportan en las exposiciones, fundamentan y comple-

⁶⁰⁴ Respuesta de Erwan Bouroullec a la cuestión: “Tengo la sensación al ver vuestras exposiciones, diseños, dibujos que hay algo que engloba todo como un proyecto total, que podríamos llamar filosofía Bouroullec, y que cuando descubrí vuestro trabajo hace años me llamó poderosamente la atención como algo muy personal y que en la medida de lo posible intento transmitir a mis alumnos, la importancia de la dirección de arte de todo aquello que hacemos. ¿Cómo definiría la filosofía, estilo o manera de hacer Bouroullec?” Anexo 1, Entrevista realizada por el autor a Ronan y Erwan Bouroullec en su estudio de París, Junio de 2016, págs. 19-20.

tan su visión personal del diseño y de la labor específica del diseñador contemporáneo. Todo este material, dibujo, maquetas, prototipos, elementos del proceso de testado, etc. demuestran que Ronan y Erwan, no tiene inconveniente en abrir metafóricamente su estudio y proceso de diseño, si así consiguen romper la barrera de incompreensión que según ellos hoy en día existe entre el diseñador/proceso y el usuario final del diseño. En este caso *El objeto hermenéutico*⁶⁰⁵, título creado por D'Alfonso para hablar de los Bouroullec, parece muy apropiado y descriptivo de su visión pedagógica del diseño.

4-La importancia del dibujo como método de diseño, constituye en el caso del trabajo de Ronan y Erwan Bouroullec un modelo único, no solo en el panorama contemporáneo, sino en la propia historia del diseño.

Hemos demostrado que el dibujo como herramienta metodológica, explicativa y creativa, constituye un hecho diferencial y específico de Ronan y Erwan Bouroullec. La dimensión que la obra de dibujo de los autores, tanto por volumen como por complejidad y diversificación estilística, constituye en sí un corpus de trabajo que merece un estudio detallado. Cuando hemos definido los elementos que conforman el nuevo paradigma en diseño que representan los bretones, el dibujo se ha tratado, no como una clave más, sino realmente como fundamento claro del propio paradigma, a la altura del método y del proceso creativo que cimentan el universo Bouroullec.

Un elemento fundacional del estilo Bouroullec hemos visto lo constituye el uso del dibujo por parte de ambos creadores. Se han analizado en el epígrafe 4.4 tres grandes grupos de dibujos que corresponden a diferentes intenciones y que por lo tanto, formalmente ofrecen diversos acabados y resultados. En primer lugar aquellos que están vinculados directamente con la labor del diseñador, es decir que ocupan un lugar en el proceso metodológico. Dentro de los mismos, hemos establecido una subdivisión entre bocetos de idea inicial y detalles constructivos. Los primeros, en algunas ocasiones de enorme sencillez, afrontan el trazado de una primera idea, y constituyen la primera materialización o formalización de un concepto todavía mental. De trazo libre y fluido, parecen no pasar un tamiz crítico y simplemente intentar adecuarse de una manera holgada a esa labor de

⁶⁰⁵ D'ALFONSO, M. (*El objeto hermenéutico*) en VV.AA. *Capire il Design*, Ed. Giunti, Florencia, 2008.

transferencia de datos de lo mental a lo físico. El segundo subgrupo lo constituye los de detalle constructivo, más intencionados y precisos, resuelven un estadio más avanzado del proceso, como puede ser una solución técnica en el encuentro entre dos materiales o superficies, que han de conectarse. Dentro de todo el trabajo de dibujo analizado, podemos afirmar que se trata del grupo de obras con menor margen de creatividad, pues han de solucionar técnicamente un problema ya muy concreto, por lo que la apertura y la frescura que muestran muchos de las otras categorías ya no es posible.

Podemos afirmar que este primer grupo, dentro de la originalidad que toda la obra de Ronan y Erwan tiene, puede constituir el conjunto al que más pueda asimilarse la idea clásica de dibujo de diseñador, es decir una herramienta de visualización de la idea o sus detalles.

Los otros dos grandes grupos o familias de dibujos de Ronan y Erwan Bouroullec, suponen un hecho claramente diferencial y distintivo de cual es su idea de la importancia del dibujo como creadores. Y decimos *creadores*, pues aquí en principio desaparece la intención del diseñador, para afrontar la tarea del dibujo desde posiciones muy cercanas, si no coincidentes a las del artista. Se ha dividido metodológicamente en dos bloques: elementos figurativos y formas abstractas. El primero afronta la representación naturalista de ideas, espacios, superficies, normalmente a través de la línea, que son reconocibles como la representación de un espacio tridimensional, pero no tienen conexión ya con objetos diseñados o aproximación a proyectos. La mayoría de estos demuestran gran precisión y exactitud en los trazados, y escenifican realidades imaginadas pero reconocibles como representación.

El tercer bloque lo constituyen como hemos visto obras de dibujo en las cuales el color toma el protagonismo que en los anteriores tenía la línea, y plantean juegos de formas, en muchos casos monocromáticas, que no son representativas de ningún elemento conocido. Representa este último grupo la aproximación más libre de la obra de dibujo de los Bouroullec, pues está liberada de la representación figurativa y de la conexión con objetos de diseño. Esta vertiente supone junto con la anterior, para ellos una suerte de

liberación o trabajo entre terapéutico y expansivo, en la que buscan o encuentran formas de una manera libre y poco intencionada, con una vocación cercana a lo propedéutico.

El dibujo de los Bouroullec es parte insoslayable de su obra y dada la presencia en sus exposiciones, y en su labor diaria en el estudio, parece imposible separar dibujo y diseño dentro de la creatividad aplicada de Ronan y Erwan. Como interrogante, cabría plantearse si en algún momento, los autores decidirán emancipar esta parte de su labor creativa y plantear un trabajo en el dibujo o la pintura, desvincula ya totalmente de su labor como diseñadores, y orientado a realizar una producción plástica independiente.

Cabe decir que, como hemos demostrado, la labor del dibujo en los Bouroullec constituye una fundamentación del paradigma en la creatividad aplicada al diseño y una herramienta como hemos visto, en algunos casos propedéutica o previa y en otros hermenéutica o explicativa.

5-El diálogo y la alternancia entre el mundo de la producción industrial en masa y con el objeto artesano de edición limitada es un hecho particular y específico de la filosofía de trabajo del estudio Bouroullec.

Hemos demostrado que un hecho propio y significativo de la labor de diseño de los Bouroullec, lo constituye la diversificación de sus canales de producción que combina de manera natural e indiscriminada, producciones a gran escala dentro del diseño de producto con ediciones limitadas de diseños a través de exposiciones en galerías especializadas.

El análisis documental de la obra realizada por los Bouroullec, así como la realización del índice gráfico de la misma, nos permite afirmar que este diálogo con diferentes formas de producción para crear objetos diseñados, es única en el caso de Ronan y Erwan.

Las grandes producciones de la mano de editoras como Vitra, Magis, Hay, Habitat, entre otras, nos han legado algunos de los productos más icónicos de la disciplina en los últimos veinte años. Ejemplos como la *Vegetal*, la *Slow*, *Rocks*, o *Algues*, entre otros, ocupan su lugar en numerosos hogares en todo el mundo, pero a su vez se encuentran

en la colecciones de los más importantes museos del mundo que han integrado de una forma natural arte y diseño en sus exposiciones y fondos. Es decir, en un reducido periodo de tiempo se han convertido en iconos del periodo en el que han sido creados, y por lo tanto etnográficamente, portadoras de historia y representativas de su época.

Más allá de estos elementos de gran difusión y universalmente conocidos, se encuentran los elementos de edición limitada. Hemos visto que desde sus inicios Ronan y Erwan, a pesar de su creciente éxito, nunca han renunciado al diseño orientado a la pequeña producción, y a otros circuitos de comercialización y sobre todo de difusión del diseño.

El trabajo de manera continuada con la Galería Kreo, Italla, entre otros, les ha permitido no desvincularse de la producción artesana, aplicada a tiradas de objetos de pocos ejemplares. Esta línea de trabajo ha constituido para ellos una suerte de laboratorio de testado de ideas, de las cuales, como hemos visto han surgido objetos que posteriormente se han producido en mayor escala. Dentro de estas producciones más cortas existen también elementos de alta iconicidad como la serie *Wajima*, producida en Japón por medio de delicadas artesanías.

Su vinculación con la artesanía y las pequeñas producciones, parece acercarse de manera natural al universo y método Bouroullec y demuestra que es un caso verdaderamente único dentro del diseño contemporáneo.

6-Con el estudio razonado y catalogación tipológica de la totalidad de la obra realizada por Ronan y Erwan Bouroullec desde 1997 hasta 2016, se pretende hacer una aportación significativa al conocimiento y divulgación del trabajo de los autores.

Como apuntábamos en la introducción de la tesis se plantea la realización de una catalogación tipológica actualizada con todos los proyectos de Ronan y Erwan Bouroullec desde 1997. Para la realización de la misma hemos contado con el acceso sin restricción al archivo Bouroullec y a sus fondos documentales, accediendo a materiales que por primera vez han sido analizados con fines científico académicos.

El valioso material que hemos podido manejar para documentar esta parte de la investigación que como decimos en la introducción constituye un objetivo y parte de la metodología al mismo tiempo, nos ha permitido completar dicha catalogación de un manera exhaustiva, aportando un documento que pensamos ha de servir en el futuro como base a nuevas investigaciones bien sobre los autores o sobre la cuestión del diseño y el dibujo.

La catalogación toma forma en dos formatos; el catálogo gráfico de todos los proyectos, con la imagen de los mismos acompañada de la información básica; año, tipología, material y editora. En el caso -habitual en los Bouroullec- en el que un objeto se lance en un primer formato en edición limitada y posteriormente se produzca industrialmente a gran escala, se especifican ambas editoras. Este material gráfico que ayuda a entender la evolución de la obra y estilo de los diseñadores, se completa con una segunda parte, sin imágenes, en la que se realiza un índice específico de particularidades técnicas del producto, de manera más completa. Por otro lado se ha realizado una catalogación con imágenes de las principales exposiciones monográficas de su trabajo, así como un índice gráfico de las imágenes comentadas en el texto de la tesis, indicadas de la (Fig.1.1) a la (Fig.4.67).⁶⁰⁶ Así mismo se aporta una catalogación de todo el recorrido profesional de los Bouroullec actualizado, incluyendo obras en colecciones y museos, premios, adquisiciones y otros logros.

Esta aportación al conocimiento sobre el trabajo de los diseñadores y sobre la disciplina del diseño de producto en general, junto que el propio texto de la tesis, y la entrevista realizada a los autores, constituye un documento que podrá ser utilizado en el futuro como indicamos para la ampliación de estudio que compartan intereses científicos con los que iluminan la presente tesis.

7-La obra de los hermanos Bouroullec constituye hoy una enorme influencia en el diseño objetual contemporáneo y conforma en parte la estética del diseño que se pro-

⁶⁰⁶ La primera cifra indicará el capítulo de la tesis y la segunda el número de imagen, por ejemplo: (Fig.2.20). En algunos casos figura la misma cifra seguida diferentes letras, si se refiere a diversas vistas del mismo objeto, por ejemplo (Fig.2.20a) y (Fig.2.20b).

duce y en gran medida de lo que el diseño será formal y funcionalmente en los próximos años.

La confluencia de las hipótesis secundarias anteriormente demostradas, nos permite afirmar que la obra de Ronan y Erwan Bouroullec constituye hoy en el mundo del diseño, una gran influencia para los diseñadores del presente y del futuro. La obra de Ronan y Erwan se ha convertido con cierta celeridad en un referente estético y metodológico de el diseño objetual contemporáneo del siglo XXI. Como hemos demostrado, el resultado estético formal de la obra de los bretones, es decir el estilo Bouroullec, no es comprensible, siquiera separable de su criterio metodológico y conceptual, y será como hemos visto una consecuencia de los mismos.

La presencia que hoy en día tiene la obra de Ronan y Erwan Bouroullec en museos, publicaciones especializadas, medios y redes digitales, es un potente canal de irrigación estética e influencia en los jóvenes diseñadores que ven en un caso de éxito reciente, la confluencia razonable de una labor y filosofía del diseño sólidamente fundamentada.

Su estilo, estética y manera de hacer son hoy en día objeto de conferencias en universidades de todo el mundo y su presencia es continuamente demandada en las mismas. Su vocación comunicativa, les hace explicar de una manera clara y cercana cuáles son las razones del diseño, y transmite algo más que la resolución de un mero problema estético y funcional.

El joven diseñador observa como su trabajo ha sabido aunar los condicionantes propios del diseño funcional, como son la ergonomía, la antropometría, las prestaciones de los materiales, las nuevas tecnologías y usabilidad, con un sentido estético único y una visión muy personal de lo formal; color, materia, juego, insinuación, carácter simbólico y signifi-
ficante de los mismos. Ambas vertientes de su trabajo se aplican siempre desde la visión del hombre como contexto último de uso de estos objetos e intentando siempre que la interacción e intuición humana sea la que cierre el mensaje último de uso de sus diseños. En el propio proceso de diseño de los hermanos Bouroullec está implícita la capacidad del destinatario último del producto para completar o incluso mejorar con sus deci-

siones de uso la correcta función -y en algunos casos definirla totalmente- cerrando así el círculo que comenzó con la ideación del objeto y sus primeros bocetos en papel.

Las hipótesis secundarias demostradas a lo largo de la tesis nos permiten afirmar así que la obra de Ronan y Erwan Bouroullec constituye un nuevo paradigma en el diseño contemporáneo, con lo que conlleva de ejemplo o ejemplar, pues a través de un método personal, han creado en los últimos veinte años un corpus de obra que muestra un estilo reconocible, que propone nuevas formas y funciones, desafiando al arquetipo siempre que esto es posible. La esencialidad con la que resuelven los objetos, desde el equilibrio de los conceptos de belleza, forma y función, nos hablan de una obra que en gran medida atesora las características principales de lo que el diseño será en el futuro.

2-Prospectiva.

La presente tesis amplía el conocimiento que de la obra y método de diseño de Ronan y Erwan Bouroullec existía hasta la fecha, y por lo tanto puede suponer un punto de partida para futuros estudios. La trascendencia que la figura de estos autores tiene en el panorama de la creación y el diseño contemporáneo queda así documentada, y ampliada, y pensamos que la presente tesis ha de servir para la realización de futuros estudios sobre los mismos.

La ampliación del estudio de su obra podrá cristalizar tanto en obras que versen sobre el panorama del diseño de producto contemporáneo, como sobre la cuestión del diseño en general o sobre los propios autores con carácter monográfico. La documentación, catalogación tipológica e indexado de proyectos y exposiciones, así como el análisis de su trabajo a la luz de la claves para un nuevo paradigma, constituyen un material valioso para posibles ampliaciones futuras de la cuestión.

Hemos de señalar que gracias a la inestimable colaboración de los autores que nos han permitido el acceso a sus archivos y fondo documental, la presente tesis, sin pretender agotar el tema, recoge de una manera sistemática organizada y actualizada, documenta-

ción que habrá de servir para la ampliación de una cuestión que estimamos ampliable y apasionante.

Igualmente, pensamos que las cuestiones tratadas por los autores en la entrevista que realizamos en su estudio como fundamento metodológico de la presente tesis, constituye una valiosa información, que sin duda habrá de ser ampliada en futuros estudios, susceptibles tal vez de nuevos enfoques.

Por otro lado, al tratarse de autores muy jóvenes -45 y 40 años respectivamente- aunque de una dilatada y exitosa trayectoria-, parece obvio que futuros estudios sobre los autores bretones, habrán de seguir, actualizar y documentar la apasionante evolución de su trabajo que a buen seguro, aportará nuevos hallazgos, soluciones e iconos al diseño que está por venir. Será como decimos apasionante, contrastar nuestra visión, e incluso la suya propia, por lo declarado en nuestra entrevista, y observar cuál es su evolución metodológica formal y conceptual. Ronan y Erwan Bouroullec, siempre desde una profunda humildad, son conscientes de la responsabilidad que como ejemplo y paradigma de una generación nueva de diseñadores soportan, y de la trascendencia de lo que proyectan y comunican.

Creemos que lo aportado en la presente tesis representa una fundamentación y primer estudio sobre unos autores que ya figuran en los libros sobre historia del diseño, pero sobre los cuales como decíamos en la introducción, no existe todavía un apropiado estudio que vaya más allá del análisis de lo formal de su obra. Pensamos así, que al ser un objeto de estudio vivo y probablemente en la plenitud de sus carreras como creadores, lo que suceda a partir de este momento en el *universo Bouroullec*, habrá de ser convenientemente estudiado, ampliado y documentado. Esta labor, sin duda apasionante, estamos seguros confirmará nuestras hipótesis, y nos informará de la exitosa evolución de las claves del paradigma contemporáneo que representan.

Así mismo, estimamos que nuestro enfoque humanístico, estético y antropológico, que ha pretendido explicar la importancia que el diseño tiene para el hombre y dentro de ese modelo, la trascendencia de la obra de Ronan y Erwan Bouroullec, podrá ser enriqueci-

do, desde estudios posteriores que utilicen diferentes enfoques, que podrán resultar complementarios al presente. De tal modo, el estudio técnico, material formal o de producción de la obra de Ronan y Erwan Bouroullec, parecen campos de investigación que sin duda ofrecen un enorme potencial investigador. Como decimos, estos enfoques completarán el presente estudio, ampliando el conocimiento que de su obra y metodología tenemos actualmente. La obra de los Bouroullec, desde el presente enfoque, pensamos es susceptible de aportar conocimiento y material de fundamentación a futuros estudios que analicen desde una perspectiva sociológica, la vertiente comercial, especulativa o democrática de la función del diseño en la sociedad, y analizar así el peso, responsabilidad y papel de nuestros autores en la misma.

Dentro de la prospectiva de la presente tesis, pensamos que el estudio documentado analítico y creemos que de manera monográfica del dibujo de Ronan y Erwan Bouroullec, merece atención específica y constituye un campo de estudio de enormes posibilidades. En la tesis se ha articulado un sistema de análisis por categorías *de intención*, pero el enfoque técnico, material y conceptual, creemos aportaría datos de gran interés. El dibujo de los Bouroullec se ha estudiado en la tesis como un hecho diferencial y específico del estilo y método Bouroullec, pero creemos que debido a la importancia en su trabajo y a la dimensión del mismo, merece un estudio diferenciado, cuyas perspectivas son ampliables desde la crítica y análisis artístico hasta el propio análisis del mismo desde la perspectiva metodológica en diseño. Existe sobre este particular una interesante obra de 2012, *Drawing*⁶⁰⁷ de Cornel Windlin, pero constituye principalmente la selección de un periodo de trabajo y adolece de contenido de análisis de cierto calado. Será como decimos, de gran interés ver como evoluciona esta parte tan importante de su obra y comprobar si en algún momento se desliga completamente de su labor como diseñadores y *cruza* definitivamente esas fronteras entre disciplinas que ellos mismos tratan de desdibujar.

Pensamos así mismo que la tesis, al ampliar lo conocido sobre los autores y sobre la cuestión histórica y antropológica del diseño, tiene su lugar en la docencia del diseño,

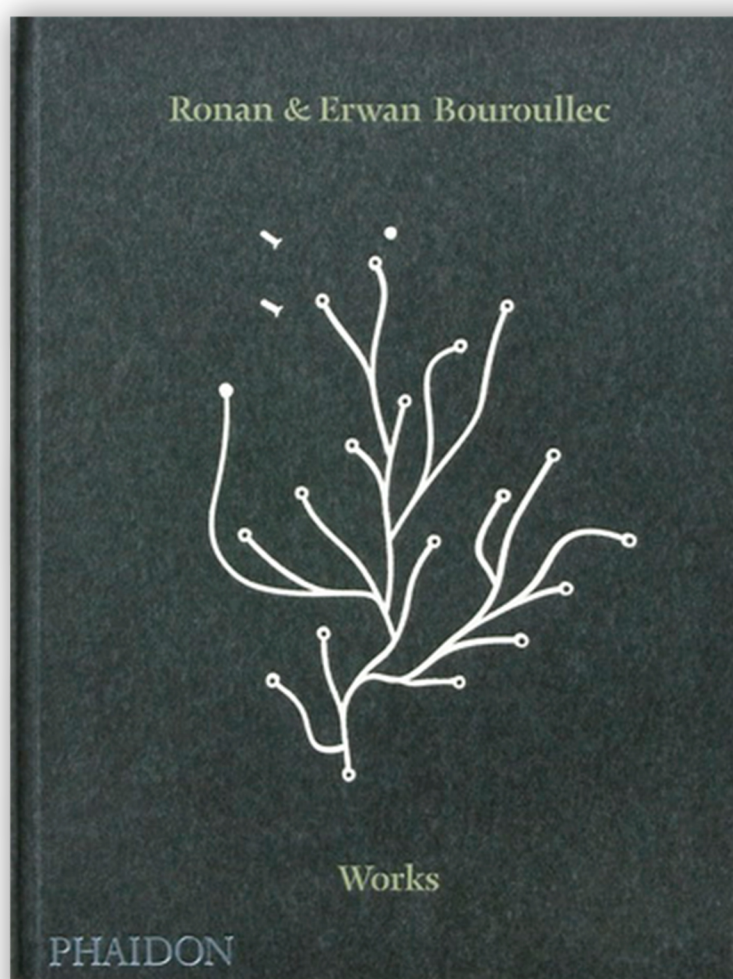
⁶⁰⁷ WINDLIN, C. *Drawing*; R. & E. Bouroullec, (2005-2012). Ed. JRP/Rigier, Zurich, 2012.

pues pensamos aporta cierto conocimiento y análisis sobre una cuestión, como decimos, no suficientemente tratada. Como decíamos en la introducción, el diseño adolece en general de un elenco teórico, incluso histórico de obras que con cierta profundidad analicen, qué es el diseño, qué representa para el hombre actual y sobre todo reflexione sobre la fundamentación antropológica del mismo. Sí encontramos sin embargo, cierta profusión de obras divulgativas -incluso sobre nuestros autores- de alta calidad gráfica y fotográfica, pero con escaso aporte teórico/científico de cierto calado. Como hemos visto en nuestro análisis antropológico de la cuestión, *todo es diseño*, y esta puede ser la clave que motive una mirada, en la mayoría de los casos demasiado superficial sobre una cuestión que como hemos visto fundamenta, completa e incluso condiciona la vida del hombre. Pudiera parecer, que el objeto cotidiano, simplemente *nos sirve*, y no reparásemos, con una cierta profundidad y sosiego, en lo que nos aporta, significa y simboliza, y por lo tanto, pudiera parecer baladí una reflexión en profundidad de la trascendencia del diseño. Esperamos humildemente contribuir a desvelar con la presente tesis al menos una pequeña parcela de lo que de símbolo, belleza y trascendencia hay en nuestro universo objetual.

Creemos que la sociedad actual adolece del ámbito de reflexión estética apropiado, de la capacidad para el encuentro que el desvelamiento de la belleza demanda, y de la sensibilización que propicie el enriquecimiento que constituye la propia experiencia estética. Como hemos apuntado en el epígrafe *El hombre y las cosas*, el diseño goza de una potencialidad que ha de ser activada, y que encierra una brutal virtualidad para posibilitar una sensibilidad frente a *las cosas*. Como decíamos, el objeto cotidiano, sale a nuestro encuentro, y esconde la virtud que habremos de desvelar de la belleza en lo doméstico, en lo habitual y en lo cotidiano de las acciones simples. Ciertamente es, que en muchas ocasiones *el buen diseño es invisible o transparente* como hemos visto, y no reparamos en la calidad de las soluciones aportadas, salvo cuando algo no funciona o no nos sirve correctamente para su cometido. Pues bien, como hemos visto, el diseño nos desvela la inteligencia y la sensibilidad humana, y el resultado de su belleza deviene de la ecuación forma y función, y con una cierta sensibilización podemos disfrutar de lo bello que como decimos *nos sale al encuentro*.

Finalmente, pensamos que la presente tesis pudiera tener interés entre profesionales del diseño y específicamente del diseño de producto así como para teóricos o historiadores del diseño en general. Esta obra monográfica sobre unos autores de absoluta actualidad y trascendencia en lo que es y será el diseño de producto en el panorama contemporáneo, creemos que desvela ciertas claves metodológicas y estéticas de la obra de Ronan y Erwan Bouroullec y sobre todo supone una inmersión en su universo, que estimamos habrá de ser de utilidad, para profesionales e investigadores de la disciplina.

Bibliografía



BIBLIOGRAFÍA

- ÁBALOS, I. *La buena vida*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2005.
- AICHER, O. *El mundo como producto*, Ed. Gustavo Gili Diseño, Barcelona, 2007.
- ALCINA FRANCH, J. *Arte y Antropología*, Ed. Alianza, Madrid, 1982.
- ALEXANDER, CH. ISHIKAWA, S, SILVERSTEIN, M. *A pattern language*, Ed. Oxford University Press, Londres, 1977.
- ÁLVAREZ VILLAR, V. *Filosofía del Arte*, Ed. Morata, Madrid, 1968.
- ANTONELLI, P. *Humble Masterpieces, Everyday marvel of design*. Ed. Collins Design, Nueva York, 2005.
- ARGAN, G. C. *El Arte Moderno*, Ed. Akal/Arte y Estética, Madrid, 1998.
- ATTFIELD, J. *Wild Thing: The Material Culture of Everyday Life*, Ed. Berg, Oxford, Nueva York, 2000.
- AUGE, M. *Los no lugares; espacios del anonimato*, Ed. Gedisa, Barcelona, 2000.
- BADER, S. *Palabra de Diseñador*, Ed. Gustavo Gili Barcelona, 2015,
- BALZAC, H. *Tratado de la vida elegante*, en *Balzac, Baudelaire y Barbey d'Aurevilly, El dandismo*, Ed. Anagrama, Barcelona, 1974.
- BANGERT A. ARMER K. M *El diseño de los 80*, Madrid, Nerea, 1990.
- BANHAM, R. *Teoría y diseño en la primera era de la máquina*, Ed. Paidós Estética, Barcelona, 1985.
- BAUDRILLARD, J. *Cultura y simulacro*, Ed. Kayrós, Barcelona, 1978.
- BAUMGARTEN, A. G. *Aesthetica*, Ed. Aesthetica, Roma, 2000.
- BENÉVOLO, L. *Historia de la Arquitectura Moderna*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1996.
- BERGER, J. *Sobre el dibujo*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2011.
- BERGSON, H. *La Evolución Creadora en Obras Escogidas*, Ed. Aguilar, Madrid, 1963.
- BERNATENE, M. R. (coord.) *La historia del diseño industrial reconsiderada*, Ed. Univ. Nacional de la Plata, Buenos Aires, 2015.
- BHASKARAN, L. *El diseño en el tiempo*, Ed. Blume, Barcelona, 2007.
- BRAUNGART, M. MCDONOUGH, W. *Cradle to cradle*, McGraw Hill, Madrid, 2005.
- BODEY, R. *La forma de lo bello*, Ed. Visor, Madrid, 1998.
- BOHIGAS, O. *Proceso y erótica del diseño*, Ed. La Gaya Ciencia, Barcelona, 1972.
- BONET, J. M. *Diccionario de las Vanguardias en España*, Ed. Alianza, Madrid, 2007.

- BONSIEPE, G. *Diseño industrial: Artefacto y proyecto*, Ed. Alberto Corazón Editor, Madrid, 1975.
- BONSIEPE, G. *El diseño de la periferia. Debates y experiencias*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1985.
- BONSIEPE, G. *Teoría y práctica del diseño industrial. Elementos para una manualística crítica*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1978.
- BOUROULLEC, R. BOUROULLEC, E. *Objects Dessins, Maquettes*, Ed. Archibooks, Hyères 2008.
- BOUROULLEC, R. BOUROULLEC, E. *Bivouac*, Ed. Centre Pompidou, Metz, 2012.
- BUCHANAN, R. MARGOLIN, V. (eds.) *The Idea of design*, Ed. MIT Press, Cambridge, 2000.
- BUENO PIMENTA, F. J. *Sobre Experiencia estética. Fundamentos y actualidad*, Ed. Universidad Francisco de Vitoria, Madrid, 2011.
- BURDEK, B. E. *Diseño. Historia, teoría y práctica del Diseño Industrial*, Ed. Gustavo Gili, Diseño, Barcelona, 2007.
- BYARS, M. *The design encyclopedia*, Ed. Moma, Nueva York, 2004.
- CALVERA, A. *La dimensión simbólica de los objetos de uso: una interpretación del símbolo estético en términos de diseño industrial. Símbolos estéticos*, Ed. Universidad de Sevilla, Sevilla, 2001.
- CALVERA, A. (ed.) *Arte ¿? Diseño* Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2005.
- CALVERA, A. (ed.) *De lo bello de las cosas*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2007.
- CALVO SERRALLER, F. *Diseño de vanguardia, 1880/1940*, Ed. Museo Nacional de Artes Decorativas, Madrid, 2000.
- CAMPÍ, I. *Breve historia del diseño industrial en los países occidentales*, Ministerio de Industria, Ed. Prodiseño y BCD, Madrid-Barcelona, 1992.
- CAMPÍ, I. *Iniciació a la historia del disseny industrial*, Ed. 62, Barcelona, 1994.
- CAMPÍ, I. *Diseño y nostalgia*, Ed. Santa & Cole, Barcelona, 2007.
- CAMPÍ, I. *La idea y la materia*, vol.1, Ed. Gustavo Gili, Diseño, Barcelona, 2007.
- CAPELLA, J. *Made in Spain, 101 iconos del diseño español*, Ed. Electa, Barcelona, 2010.
- CAPELLA, J. *Así nacen las cosas*, Ed. Electa, Barcelona, 2010.
- CAPELLA, J. COLOMINA, B. *Doble Exposición: arquitectura a través del arte*, Ed. Akal, Madrid, 2006.
- CONRAN, T. BAYLEY, S. *Design: la inteligencia hecha materia*, Ed. Blume, Barcelona, 2007.

- CONRAN, T. FRASER, M. *Los diseñadores hablan sobre diseño*, Ed. Blume, Barcelona, 2008.
- CRUZ NOVILLO, J. M. *Diseño de un discurso*, Ed. Real Academia de BB.AA. de San Fernando, Madrid, 2009.
- CUTOLO, G. *Lujo y Diseño*, Ed. Santa & Cole, Barcelona, 2005.
- CHAVES, N. *El Diseño Invisible*, Ed. Paidós, Buenos Aires, 2006.
- CHAVES, N. *El Oficio de diseñar*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2006.
- DANTO, A. *El abuso de la belleza: la estética y el concepto de arte*, Ed. Paidós, Barcelona, 1998.
- DANTO, A. *Después del fin del Arte*, Ed. Paidós, Barcelona, 1999.
- DANTO, A. *Más allá de la caja de Billo*, Ed. Akal, Madrid, 2003.
- DE AZÚA, F. *Diccionario de las artes*, Ed. Planeta, Barcelona, 1998.
- DE FUSCO, R. *Historia del diseño*, Ed. Santa & Cole, Barcelona, 2002.
- DE ZURKO, R. *Origins of Functionalist Theory*, Ed. Columbia Univ. Press, Nueva York, 1957.
- DORFLES, G. *Moda y modos*, Ed. Engloba, Valencia, 2002.
- DORFLES, G. *Kistch: antología del mal gusto*, Ed. Lumen, Barcelona, 1973.
- DORFLES, G. *El diseño industrial y su estética*, Barcelona Ed. Labor, Barcelona 1977.
- DROSTE, M. *Bauhaus Archiv*, Ed. Taschen, Berlín, 2002.
- DORMER, P. *El diseño desde 1945*, Ed. Thames & Hudson, Londres, 1993.
- ECO, U. *Historia de la Belleza*, Barcelona Ed. Lumen, Barcelona 2004.
- FAIR, M. (ed.) *Dezeen book of interviews*, Ed. Dezeen Ltd. Londres, 2014
- FANELLI, G. *El diseño Art nouveau*, Barcelona, Ed. Gustavo Gili, 1982.
- FIELD, CH. y P. *Diseño del siglo XX*, Ed. Taschen, Colonia, 2000.
- FIELD, CH. y P. *Design Now!*, Ed. Taschen, Colonia, 2007.
- FINESSI, B. *La casa morbida, tra arte e design*, Ed. Corraini, Milán, 2014.
- FOSTER, H. *Diseño y delito*, Ed. Akal, Madrid, 2004
- FLUSSER, W. *Filosofía del Diseño*, Ed. Síntesis, Madrid, 1999.
- FRY, R. *Visión y diseño* Ed. Paidós, Barcelona, 1988.
- FUKASAWA, N. MORRISON, J. *SuperNormal*, Ed. Lars Muller Publishers, Baden, 2007.
- GAILLEMEIN, J. L. *Design contre design*, Ed. Reunion des Museux Nationales, París, 2007.
- GARGIANI, R. *Archizoom Associati, Dall'onda pop a la superficie neutra*, Ed. Electa, Milán, 2007.

- GAY, A. SAMAR, L. *El diseño industrial en la Historia*, Ed. Tec. Córdoba, Argentina, 2007.
- GIEDEON, S. *El presente eterno*, Ed. Alianza, Madrid, 1995.
- GILLOW, N. H *William Morris: diseños*, Ed. Libsa, Madrid, 1989.
- GOMBRICH, E. H *Historia del Arte*, Ed. Alianza Editorial, Madrid, 1987.
- GÓMEZ-SENENT, E. *Diseño Industrial*, Ed. Universidad Politécnica de Valencia, Valencia, 1986.
- GRUDIN, R. *Design and Truth*, Ed. Yale Univ. Press, New Haven, 2010.
- GUARDINI, R. *Lettere del lago di Como*, Ed. Morcellana, Roma, 1993.
- HARA, K. *White*, Ed. Lars Müller Publ. Zurich, 2010.
- HARA, K. *Designing the design*, Ed. Lars Müller Plubl. Zurich, 2007
- HESKETT, J. *Breve historia del diseño industrial*, Ed, Serbal, Barcelona, 1985.
- HESKETT, J. *El Diseño en la vida cotidiana*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2008.
- HUDSON, J. *Proceso*, Ed. Blume, Barcelona, 2009.
- HUGHES, R. *El impacto de lo nuevo*, Ed. Galaxia Gutemberg, Barcelona, 2000.
- HURZINGA, R. *Homo ludens*, Ed. Alianza, Madrid, 2012.
- HUSTWIT, G. *Helvetica/Objetified/Urbanized: The complete interviews*, Ed. Gary Hustwit, Toronto, 2011.
- JONES, J. CH. *Diseñar el diseño*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1985.
- JONGERIUS, H. *I don't have a favourite color: Designers : Ronan and Erwan Bouroullec*, Ed. Gestalten, Zurich, 2016.
- JARAUTA, F. (ed.) *Cuadernos de Diseño*, Ed. Instituto Europeo di Design, Madrid, 2006.
- JULIER, G. *La cultura del diseño*, Ed. Gustavo Gili Diseño, Barcelona, 2010.
- KANDINSKY, W. *Cursos de la Bauhaus. Wassily Kandinsky*, Alianza Editorial, Madrid 1983.
- KRIPPENDORF, K. *On the essential contexts of artifacts or on the proposition that Design is making sense (of things)*, en BUCHANAN, R. MARGOLIN, V. (eds.) *The Idea of design*, Ed. MIT Press, Cambridge, 2000.
- KOIVU, A. *Works. Ronan & Erwan Bouroullec*, Ed. Phaidon Press, Londres, 2012.
- LAWSON, S. *Diseño de muebles. Desarrollo, Materiales, Fabricación*, Ed. Blume, Barcelona, 2013.
- LE-DUC, V. *Histoire de l'habitation humaine depuis les temps préhistoriques jusqu'à nos jours*, Ed. J. Hetzel et cie. París, 1875.

- LIPOVETSKY, G. SERROY, J. *La estetización del mundo. Vivir en la época del capitalismo artístico*, Ed. Anagrama, Barcelona, 2015.
- LIPOVETSKY, G. *La era del vacío*, Anagrama, Madrid, 2006.
- LOEWY, R. *Lo feo no se vende*, Ed. Iberia, Barcelona, 1955.
- LÖBACH, B. *Diseño industrial : Bases para la configuración de los productos industriales*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1981.
- LOH, A. SHE, R. Y LEE, C. (Eds.) *Alessi. Brands A to Z*, Ed. Page One, Singapur, 2009.
- LLOVET, J. *Ideología y metodología del diseño industrial*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1979.
- LOOS, A. *Why a man Sould be well-dressed*, Ed. Metroverlag, Viena, 2011.
- LOOS, A. *Ornamento y delito*, Ed. Cahiers d'aujourd'hui, nº. 5 , París, 1913.
- LOOS, A. *Ornamento y delito*, Paperback, Ed. Escuela de arte número diez, 2011.
- LÓPEZ QUINTÁS, A. *Vértigo y éxtasis*, Ed. Asociación para el progreso de las Ciencias Humanas, Madrid, 1992.
- LUCAS, R. *Horizonte vertical, Sentido y significado de la persona humana*, Ed. Biblioteca de Autores Cristianos, Madrid, 2008.
- LUCAS, R. *El hombre espíritu encarnado: compendio de filosofía del hombre*, Ed. Sígueme, Madrid, 2002.
- MACDERMOTT, C. *Contemporary Design. Classics of Modern Design*, Ed. Carlton, Londres, 2008.
- MAEDA, J. *Las leyes de la simplicidad*, Ed. Gedisa, Barcelona, 2010.
- MALDONADO, T. *El diseño industrial reconsiderado*, Barcelona, Ed. Gustavo Gili, 2000.
- MALDONADO, T. *Técnica y cultura. El debate alemán entre Bismarck y Weimar*, Ed. Infinito, Buenos Aires, 2005.
- MALDONADO, T. *Vanguardia y racionalidad. Artículos, ensayos y otros escritos (1946-1974)*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1974.
- MAÑÁ, J. *El diseño industrial*, Ed. Salvat, Barcelona, 1973
- MARCUS, G.H. *Functionalist Design: An Ongoing History*, Ed. Prestel, Nueva York., 1995.
- MARCUS, G.H. *What is Design today?*, Ed. Harry N. Abrams, New York, 2002.
- MARGOLIN, V. *Design Discourse: History, Theory, Criticism*, Ed. University of Chicago Press, Chicago, 1989.

- MARÍN, J. TORRENT, R. *Breviario de diseño industrial. Función, estética y gusto*, Ed. Cátedra, Madrid, 2016.
- MARÍN, J. TORRENT, R. *Historia del Diseño Industrial*, Madrid, Ed. Manuales Arte-Cátedra, 2013.
- MORRIS, W. *Arte y sociedad industrial. Antología de escritos*, Ed. Fernando Torres, Valencia, 1977.
- MORRIS, W. *Como vivimos y como podríamos vivir, Trabajo útil o esfuerzo inútil. El arte bajo la plutocracia*, Ed. Pepitas de calabaza, Logroño, 2004.
- MORRISON, J. *A World without Words*, Ed. Lars Muller Publishers, Zurich, 2012.
- MORRISON, J. *The good life* Ed. Lars Muller Publishers, Zurich, 2014.
- MORRISON, J. OLIVARES, J. VELARDI, M. *Source material*, Ed. Vitra, Weil am Rein, 2014.
- MORTEO, E. *Diseño: desde 1850 hasta la actualidad*, Ed. Electa, 2008.
- MÜLLER, M. Y HALDER, A. *Breve diccionario de Filología*, Ed. Herder, Barcelona, 1998.
- MUNARI, B. *Artist & Designer*, Ed. Laterza, Milán, 1962.
- MUNARI, B. *Design as Art*, Ed. Penguin Modern Classics, Londres, 2010.
- MUNARI, B. *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual*, Ed. Gustavo Gili Diseño, Barcelona, 2006.
- MUMFORD, L. *Arte y Técnica*, Ed. Pepitas de calabaza, Logroño, 2014.
- NORMAN, D. *¿Qué es un diseñador?: objetos, lugares, mensajes*, Ed. Paidós, Barcelona, 1999.
- NORMAN, D. *Ordenadores, electrodomésticos y otras tribulaciones*, Ed. Plaza&Janes, Barcelona, 1992.
- NORMAN, D. *El diseño de los objetos del futuro*, Ed. Anaya, Madrid, 2010.
- NORMAN, D. *La psicología de los objetos cotidianos*, Ed. Nerea, Madrid, 2011.
- NORMAN, D. *El diseño emocional*, Ed. Paidós Transiciones, Barcelona, 2012.
- OLIVARES, J. *A Taxonomy of office chairs*, Ed. Phaidon, Londres 2010.
- ORTEGA Y GASSET, J. *Historia como sistema*. Ed. Biblioteca Nueva, Madrid, 2007.
- PANOFSKY, E. *Idea*, Ed. Ensayos Arte Cátedra, Madrid, 1987.
- PANOFSKY, E. *Sobre el estilo. Tres ensayos inéditos*, Ed. Paidós Estética, Barcelona, 2000.
- PAPANEEK, V. *Diseñar para el mundo real*, Ed. Blume, Madrid, 1973.
- PELTA, R. *Diseñar hoy: temas contemporáneos de diseño gráfico (1998-2003)*, Ed. Paidós, Barcelona 2004.

- PETZINGER, R. RATTEMeyer V. *Donald Judd, Raume Spaces*, Ed. Cantz, Stuttgart, 1994.
- PEVSNER, N. *Estudios sobre arte, arquitectura y diseño*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1983.
- PEVSNER, N. *Pioneros del diseño moderno: de William Morris a Walter Gropius*, Ed. Infinito, Buenos Aires, 2000.
- PHAIDON (ed.) *Works; R. & E. Bouroullec* Ed. Phaidon, Londres, 2012.
- PHILLIPS, L. *Terry Winters*, Ed. Whitney Museum of Art, Nueva York, 1992.
- PIBERNAT, O. *La utilidad en el diseño*, Ed. Círculo de Bellas Artes, Madrid, 2008.
- PITOT, C. *Paulin*, Ed. Centre Pompidou, París, 2016.
- POTTER, R. L. *Qué es un diseñador: objetos, lugares, mensajes*, Ed. Paidós Estética, Madrid, 1999.
- PRESS, M. COOPER, R. *El diseño como experiencia*, Ed. Gustavo Gili Diseño, Barcelona, 2009.
- RACIONERO, L. *Arte y Ciencia*, Ed. Laia, Barcelona, 1987.
- RAMBLA, W. *Estética y Diseño*, Ed. Univ. Salamanca, 2007.
- RAMS, D. *Less and More the Design Ethos of Dieter Rams*, (edición bilingüe) Ed. Gestalten, Berlín, 2009.
- RAMS, D. *Less but Better/Weniger, aber besser*, (edición Bilingüe) Ed. Gestalten Berlín, 2014.
- RAMS, D. *As less design as posible*, Ed. Phaidon, Londres, 2011.
- RAWSTHORN, A. *Hello World, Where Design meets life*, Ed. Overlook, Nueva York, 2014.
- READ, H. *Arte e industria*, Ed. Infinito, Buenos Aires, 1961.
- REY GARCÍA, F. *El diseño en la Historia del Arte*, Ed. Grupo Anaya, Madrid, 1988.
- RICARD, A. *Diseño ¿por qué?*: Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1982
- RICARD, A. *Diseño y Calidad de Vida*, Ed. Fundación BCD, Barcelona, 1985.
- RICARD, A. *Hablando de diseño : un modo de entender lo útil*, Ed. Hogar del Libro, Barcelona, 1986.
- RICARD, A. *La aventura creativa*, Ed. Ariel, Barcelona, 2008.
- RICARD, A. *Conversando con estudiantes de Diseño*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2008.
- RICARD, A. *Hitos del diseño. 100 diseños que hicieron época*, Ed. Ariel, Barcelona, 2009.
- RICHARDSON, B. *Brice Marden: Cold Mountain*. Ed. Houston fine Art Press, Houston, 1992.

- RODRÍGUEZ, N. *Manual de teoría y estética del diseño industrial*, Ed. Universidad de Málaga, 2001.
- ROSA, J. *Figuration in Contemporary design*, Ed. Yale Univ. Press, New Haven, 2009.
- ROUSE, Y. (Cord.) *Robert Ryman* Ed. Museo Nacional centro de arte Reina Sofía, Madrid, 1993.
- RUBINI, C. *Dessiner le design*. Ed. Les Arts Decoratifs, París, 2009.
- RUBINI, C. *Ronan & Erwan Bouroullec, entretien avec Constance Rubini*, Ed. Archibooks, París, 2011.
- SACHS, A. *Nature design, from inspiration to Innovation*, Ed. Lars Müllers Publ. Zurich, 2007.
- SARTORI, G. *Homo videns: La sociedad teledirigida*, Ed. Penguin Random House España, Madrid, 2012.
- SCRUTON, R. *La experiencia estética. Educación estética y diseño*, Ed. Fondo de cultura económica, Méjico, 1987.
- SCHAEFER, H. *The Roots of Modern Design. Functional tradition in the 19th Century*, Ed. Studio Vista, Londres, 1970.
- SCHILLER, J. *Cartas sobre la educación estética del hombre*, Ed. Aguilar, Buenos Aires, 1981.
- SELLE, G. *Ideología y utopía del diseño: contribución a la teoría del diseño industrial*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1975.
- SOLANAS DONOSO, J. *Diseño, arte y función*, Ed. Salvat, Madrid, 1985.
- SOURIEAU, E. *Diccionario de Estética*, Ed. Akal, Madrid, 1998.
- SPARKE, P. *Diseño y cultura: una introducción*, Ed. Gustavo Gili Diseño, Barcelona, 2004.
- STENDHAL, *Roma, Nápoles, Florencia, Obras completas, Tomo I*. Ed. Aguilar, México, 1955.
- SUDJIC, D. *Cult Objets*, Ed. Paladin, Londres, 1985.
- SUDJIC, D. *El lenguaje de las cosas*, Ed. Turner Noema, Madrid, 2009.
- SUDJIC, D. *B de Bauhaus, Un diccionario del mundo moderno*, Ed. Turner Noema, Madrid, 2014.
- SULLIVAN, L. *The Tall Office Building Artistically Considered*, Ed. Edwardsville, Illinois, 1981.
- TATARKIEWICZ, W. *Historia de seis ideas*, Ed. Tecnos, Madrid, 2004.

- TAYLOR, V. E. WINQUIST, CH. E. *Enciclopedia del postmodernismo*. Ed. Síntesis, Madrid, 2002.
- THACKARA, J. *Design after modernity*, Ed. Thames & Hudson, Londres, 1989.
- TEJEDA, J. G. *Diccionario crítico del diseño*, Ed. Paidós Ibérica, Barcelona, 2006.
- TERSTIEGE, G. (ed.), *The making of design*, Ed. Birkhauser, Basel, 2010.
- TRÍAS, E. *La razón fronteriza*, Ed. Destino, Barcelona, 1999.
- TRILLO, H. *Diseño y artisticidad*. Ed. Universidad Nacional Autónoma de Méjico, Méjico, 1978.
- TUPITSYIN, M. (ed.) *Rodchenko y Popova. Definiendo el Constructivismo*, Ed. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid, 2009.
- VANDYKE, S. *De la línea al diseño : comunicación, diseño, grafismo*, Ed. Gustavo Gili, México, 1984.
- VEBLEN, T. *La teoría de la clase ociosa*, Ed. Alianza, Madrid, 2008.
- VEDRENNE, E. *Paulin*, Ed. Assouline, París, 2004.
- VIGNELLI, M. *The Vignelli Canon*, Ed. Lars Müller Plub. Zurich, 2010.
- VON VEGESACK, A. Y REMMELE, M. *Marcel Breuer: Diseño y Arquitectura*, Ed. Vitra, Weil am Rhein, 2003.
- VV.AA. *Capire il Design*, Ed. Giunti, Florencia, 2008.
- VV.AA. *Bauhaus. A conceptual Model*, Ed. Hatje Cantz, Berlín, 2009.
- VV.AA. *El Arte del Siglo XX*, Tomo I y II. Ed. Salvat, Barcelona, 1990.
- VV.AA. *La vanguardia aplicada*, Ed. Fundación Juan March, Madrid, 2012.
- VV.AA. *Vegetal, Ronan & Erwan Bouroullec*, Ed. Vitra, Ditzingen, 2009.
- VV.AA. *Rennes Bouroullec*. Ed. Ville de Rennes, Parlement de Bretagne, Rennes, 2016.
- VV.AA. *Ronan and Erwan Bouroullec*, Ed. Phaidon, Londres, 2003.
- VV.AA. *The Design Book*, Ed. Phaidon, Londres, 2013.
- VV.AA. *Workspirit 012*, Ed. Vitra, Ditzingen, 2009.
- VV.AA. *Diccionario de la Real Academia Española de la Lengua*, Tomo I y II, Ed. Real Academia Española de la Lengua, Madrid, 1992.
- VV.AA. *L'idée de confort, une anthologie. Du zazaen au tourisme spatial*, Ed. B42, Centre national des arts plastiques, París, 2016.

WALKER, J. A. ATTFIELD, J. *Design History and the History of Design*, Ed. Pluto Press, Londres, 1989.

WICK, R. *Pedagogía de la Bauhaus*, Ed. Alianza editorial. Madrid, 2007.

WILDE, O. *Essays and Lectures (1913)* en *The annotated Oscar Wilde: poems, fiction, plays, lectures, essays, and letters*, Ed. Crown Publishers, Nueva York, 1982.

WINDLIN, C. *Drawing; R. & E. Bouroullec, (2005-2012)*, Ed. JRP/Rigier, Zurich, 2012.

WILLS, G. BARONI, D. CHIARELLI, B. *El mueble : historia, diseño, tipos y estilos*, Ed. Grijalbo, Barcelona, 1985.

WOODHAM, J. M., *Twentieth-Century Design*. Oxford University Press, Londres, 1997.

ZÁTONYI, M. *Una estética del arte y el diseño*, Ed. CP67, Buenos Aires 1990.

ZECCHI, S. *La belleza*, Ed. Tecnos, Madrid, 1994.

ARTÍCULOS EN REVISTAS Y CONGRESOS

ABIO, J. *Guest creative: Los hermanos Bouroullec*, Revista Neo2, octubre, 2012. Disponible en: www.bouroullec.com/upload/facsimile/neo2_creativeguest_01.102012.pdf. Última consulta: 13 de septiembre de 2016.

ACOSTA F. J. *¿Como influye el diseño en la creación de identidad?* II Encuentro Latinoamericano de Diseño "Diseño en Palermo" Comunicaciones Académicas. Julio y Agosto 2007, Buenos Aires, Argentina. Año II, Vol. 4, Marzo 2008, Buenos Aires, Argentina. Disponible en internet en:

http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_articulo=5584&id_libro=12. Última consulta: 17-octubre-2016.

AGERMAN, ROSS, J. *Mon frère*, Disegno, 148-169, marzo 2012. Disponible en internet en: www.erb_disegno_2011.pdf. Última consulta: 23-agosto-2016.

AGERMAN ROSS, J. *Rêveries Urbaines*, Disegno, 61-64, verano 2016. Disponible en internet en: www.uk_disegno_summer_2016.jpg.pdf. Última consulta: 13-octubre-2016.

AUGE, M. *El diseño y el antropólogo*, Revista Experimenta, n° 32 90-94, 2000.

AUGE, M. *El no lugar y sus objetos*, Revista Experimenta, n° 32, 95-98, 2000.

BAUDIN, C. *Arte en el río*, El país semanal, 72-75, mayo 2008.

BOUCHARA, O. *Les 50 Français les plus influents du monde*, Vanity Fair, 105, diciembre 2013. Disponible en internet en: www.vanity_fair_decembre2013.pdf. Última consulta: 19-agosto-2016.

CAPELLA, J. LARREA, Q. *El laberinto de los objetos*, El País, Babelia, 20-21. 10 de junio de 1995.

CARDONA, G. *El tiempo pasa, y el cristal sigue eterno. Bien lo sabe Lobmeyr*, DiarioDesign, 20-25, 9 de diciembre de 2014. Disponible en: <http://diariodesign.com/2014/12/el-tiempo-pasa-y-el-cristal-sigue-eterno-bien-lo-sabe-lobmeyr/>.

Última consulta: 1-agosto-2016.

CÔME, T. *Dans la bibliothèque de Ronan et Erwan Bouroullec*, Architecture Aujourd'hui, 130-133, marzo 2014. Disponible en internet en: [fr_archiauj_032014.pdf](http://fr.archiauj_032014.pdf). Última consulta: 1-agosto-2016.

CHAVES, N. *Qué era, qué es y qué no es el diseño*, I Encuentro Latinoamericano de Diseño "Diseño en Palermo" Comunicaciones Académicas, Agosto 2006, Buenos Aires, Argentina. Año I, Vol. 1, Agosto 2006, Buenos Aires, Argentina. Disponible en internet en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_articulo=5174&id_libro=13. Última consulta: 7-septiembre-2016.

DI BATTISTA, N. *Sogni urbani a occhi aperti*, Domus, 32-37, abril 2016. Disponible en internet en: r_rennes_domus_april_2016.pdf. Última consulta: 13-octubre-2016.

CHAMPENOIS, M. *Les Bouroullec à la conquête de l'espace*, L'Architecture d'Aujourd'hui n°411, 134-137. Disponible fr_rennes_aa_avril_2016.pdf. Última consulta: 19-octubre-2016.

DI BATTISTA, N. *Dal disegno alla fotografia / from drawing to photograph*, Domus, 92-101, marzo 2016. Disponible en internet en: erb_it_domus_112015.pdf. Última consulta: 1-marzo-2016.

DURÁN-LÓRIGA, M. *El significado del diseño*, Conferencia, Círculo de Bellas Artes de Madrid en abril de 1990. Encuentro Latinoamericano de Diseño. Actas de Diseño. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Disponible en internet en: http://artediez.es/paperback/wpcontent/uploads/sites/13/2015/04/09_2015_DuranLoriga-1.pdf. Última consulta: 12-octubre-2016

FÈBRE, A. M. *Design Insigne*, Liberation, 31-32, julio 2008. Disponible en internet en: [http://www.bouroullec.com/upload/facsimile/bouroullec_presse_liberation_2008\[1\].pdf](http://www.bouroullec.com/upload/facsimile/bouroullec_presse_liberation_2008[1].pdf) Última consulta: 5-agosto-2016.

FISCAL FLORES, R. *La cara olvidada de la enseñanza del diseño desde la mirada del humanismo integral*, Año XI, Vol. 21, Julio 2016, Buenos Aires, Argentina. XI Encuentro Lati-

noamericano de Diseño “Diseño en Palermo” VII Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño Julio 2016, Buenos Aires, Argentina. Disponible en internet en: http://fidopalermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_publicacion.php?id_libro=601. Última consulta: 2-octubre-2016.

FRAIDERIK-VERTINO, A. *Minimalisme Pragmatique*, Intersection, 108-111, abril 2014. Disponible en internet en: www.upload/facsimile/fr_intersection_042014.pdf. Última consulta: 9-agosto-2016.

GÓMEZ, P. *Esa cierta fragilidad*, Diseño interior, 118-128, octubre 2007. Disponible en internet en: [bouroullec_interiordesign_2007.pdf](http://www.bouroullec_interiordesign_2007.pdf). Última consulta: 10-septiembre-2016.

IRLE, M. *Growing complexity*, Form, 54-60, noviembre 2008. Disponible en internet en: www.upload/facsimile/form.pdf. Última consulta: 20-agosto-2016.

JARAUTA, F. *Mundialización y conflictos civilizatorios*, Revista Experimenta n° 32, 75-81, 2000.

KOIVU, A. *Di quanta ispirazione ha bisogno un divano?*, Abitare, 30-31, 37-39, julio 2010. Disponible en internet en: www.erb_2010_07_abitare.pdf. Última consulta: 1-octubre-2016.

LÓPEZ, M. *Las microarquitecturas de los hermanos Bouroullec*, Méjico Design, 118-119, abril 2006. Disponible en internet en: [upload/facsimile/mexicodesign.pdf](http://www.upload/facsimile/mexicodesign.pdf). Última consulta: 13-septiembre-2016.

LUTIEN, D. *The frenchs are coming*, The Guardian, Domingo 27 enero 2002 <https://www.theguardian.com/lifeandstyle/2002/jan/27/shopping.homes>. Última consulta: 2-octubre-2016.

MARCOS, P. *Laboratorio Bouroullec*, Diseño Interior, 36-42, abril 2016. Disponible en internet en: www.es_disenointerior_avril2016.pdf. Última consulta: 19-octubre-2016.

MANZANO, A. *La cabaña de los Bouroullec*, Arquitectura y Diseño, 219-220, octubre 2007.

MAÑÁ, J. *La situación actual del diseño*, Diseño n° 12, 41-42, octubre 1982.

MARÍN, R. Disponible en internet en: www.bouroullec.com/upload/facsimile/es_arquitecturaydiseno_june_2016.pdf. Última consulta: 2-octubre-2016.

MCKOUGH, T. *The search fot originality*, Azure, 72-77, junio 2011. Disponible en internet en: www.erb_2011_06_azure.nr208.pdf. Última consulta: 26-agosto-2016.

MECKE, R. *Bouroullec*, Schöner Wohner, 163-186, noviembre 2011. Disponible en internet en: www.erb_schonerwhonen_2011.pdf. Última consulta: 3-octubre-2016.

MENDELWITSCH, M. *Four Hands Make Light Work*, Frame, 50-53, 96-97, 190-191, marzo 2016. Disponible en internet en: [nl_frame_n109_mar_apr_2016.pdf](#). Última consulta: 1-octubre-2016.

MINUTILLO, J. *The Bouroullec brothers*, Whitewall, 86-91, abril 2010. Disponible en internet en: [www.erb_whitewall.pdf](#). Última consulta: 6-octubre-2016.

MYAHN, N. *Ronan & Erwan Bouroullec* ArtNow n° 13, 32-41, mayo 2016. Disponible en internet en: [www.kp_artnow_issu13_spring_2016.pdf](#). Última consulta: 13-septiembre-2016.

MONACO, S. *Clouds*, Domus, 26-29, abril 2009. Disponible en internet en: [www.upload/facsimile/domus.pdf](#). Última consulta: 13-septiembre-2016.

MONTOYA J *Alexander Baugmartenn, De la belleza del pensar a la belleza del arte*, Proyecto Fondo de Desarrollo de la Docencia 2012, Instituto de Estética, Facultad de Filosofía, Pontificia Universidad Católica de Chile. Disponible en internet en:

<https://repositorio.uc.cl/bitstream/handle/11534/2947/627960.pdf?sequence>

Última consulta: 10-octubre-2016

MORATA, R. *Le design optimiste*, Point de vue, 38-41, noviembre 2011. Disponible en internet en: [www.erb_pointdevue_fullstory_2011.pdf](#). Última consulta: 3-octubre-2016.

NAVARRO SALDAÑA, A *Introducción al concepto de diseño o cultura de proyecto en el mundo contemporáneo*. Jornadas de formación del profesorado, Consejería de educación del Gobierno de Cantabria, Santander. Lenguajes, comunicación y técnicas, 159-162, 2001.

PARALLADA, A. *¿Qué es el diseño hoy?* I Encuentro Latinoamericano de Diseño "Diseño en Palermo" Comunicaciones Académicas, Agosto 2006, Buenos Aires, Argentina, Año I, Vol. 1, Agosto 2006, Buenos Aires, Argentina. Disponible en internet en:

Última consulta: 2-septiembre-2016. PICCHI, F. *Deconstructing walls*, Domus 890, 66-71, marzo 2006. Disponible en internet en: [upload/facsimile/domus890.pdf](#). Última consulta: 13-septiembre-2016.

RAGAZZOLA, L. *Design questions*, Interni 60, 2-12, septiembre 2014. Disponible en internet en: [n644_R_00_00_inchiasta_design1.indd](#). Última consulta: 9-agosto-2016.

RAMONET, I. *Crisis de fin de siglo*, Revista Experimenta n° 32, 82-89, 2000.

RAWSTHORN, A. *Celebrating the beauty of*, International Herald tribune, 6-8, abril 2006. Disponible en internet en: [upload/facsimile/heraldtribuneartikel_216b10.pdf](#). Última consulta: 6-octubre-2016.

RAWSTHORN, A. *Two french brothers reinvent convention*, International Herald Tribune-magazine, 14-20, enero 2008. Disponible en internet en: [2008_02_10_1977international_herald_tribune_.pdf](#). Última consulta: 20-agosto-2016

RAWSTHORN, A. *Divide and conquer*, The New York Times Style magazine, 50, mayo 2009. Disponible en internet en: [www.upload/facsimile/nyt.pdf](#). Última consulta: 13-septiembre-2016.

RAWSTHORN, A. *The blade runners*, T magazine, The New York Times, 6 septiembre 2010. Disponible en internet en: [www.tmagazine_bladerunners.pdf](#). Última consulta: 6-octubre-2016.

RAWSTHORN, A. *Bringing an industrial vision to the home*, International Herald Tribune, 9, abril 2013. Disponible en internet en: [www.internationalheraldtribune_29042013.pdf](#). Última consulta: 14-agosto-2016.

RAWSTHORN, A. *The changing conceptions of pleasure*, International Herald Tribune, 10, mayo 2013. Disponible en internet en: [www.internationalheraldtribune_29042013.pdf](#). Última consulta: 19-agosto-2016.

RICUPERATI, G. *The Bouroullec brothers use a spotlight to get deep inside our soul, plus another two projects designed by them*, Abitare, 86-99, enero 2008. Disponible en internet en: [www.200802_22_1941abitare_presse_italienne.pdf](#). Última consulta: 13-septiembre-2016.

RODRÍGUEZ, B. L. *Un elogio del dibujo : Ronan & Erwan Bouroullec en el Vitra Design Museum*, Código, 56, julio 2012. Disponible en internet en: [www.un-elogio-del-dibujo-ronan-erwan-bouroullec-en-el-vitra-design-museum/](#). Última consulta: 26-agosto-2016.

RODRIGUEZ, C. *Formas útiles*, La tempestad, 47-50, mayo 2008.

ROMANELLO-HILLEREAU, T. *Les frères Bouroullec o della delicatezza che salvera il mondo*, Drome, 116-124, abril 2014. Disponible en internet en: [erb_2011_summer_drome.nr.19](#). Última consulta: 7-agosto-2016.

RUBINI, C. *Le bel objet, c'est quand il n'y a plus rien à retirer ni à ajoute.*, Arts & Scenes, 16-octubre-2010. Disponible en internet en: [scenes/constance-rubini-le-bel-objet-c-est-](#)

quand-il-n-y-a-plus-rien-a-retirer-ni-a-ajouter,61262.php. Última consulta: 29 de septiembre de 2016.

RUBINSTEIN, D. *The Brave Work of the Bouroullec Brothers, This Year's London Design Medalists*, The New York Times Style Magazine, 16 de septiembre de 2014. Disponible en internet en: http://www.nytimes.com/2014/09/16/t-magazine/london-design-week-medalists-bouroullec-brothers-profile.html?_r=0. Última consulta: 29 de septiembre de 2016.

SAINT-JEAN, C. *Ronan et Erwan Bouroullec, lignes en mains*. Le Figaro, 19, marzo 2016, Disponible en internet en: www.bouroullec.com/upload/facsimile/fr_almaviva_le_figaro_2016.pdf. Última consulta: 4-septiembre-2016.

SANSOM, A. *A Fondness for Empathy and a Fancy for Notebooks*, Damn 40-46, mayo 2013. Disponible en internet en: www.upload/facsimile/damn_mai_juin2013.pdf. Última consulta: 14-agosto-2016.

SCOTT, C. *On the first water*, Frame, 166-169, noviembre 2010. Disponible en internet en: www.erb_2010_11_frame.pdf. Última consulta: 22-octubre-2016.

VAN DE VELDE H. *Der neue Stil, 1906*, en SCHWARTZ, F. J. *Las nuevas formas de la cultura en la era industrial*. 5-11, 2007, Disponible en internet en : http://museobelartescoruna.xunta.gal/_documentos/exposiciones_documentos/cuaderno_Werkbund_198.pdf. Última consulta: 10-septiembre-2016.

SIMPSON, V. *Liberté, Modernité, Sensualité*, Blueprint, 90-102, noviembre 2014. Disponible en internet en: uk_blueprint_13112014.pdf. Última consulta: 7-agosto-2016.

TODD, S. *Young Moderns*. The Australian financial Review, 54-55, julio 2016. Disponible en internet en: http://www.bouroullec.com/upload/facsimile/uk_australianfinancialreview_juillet2016.pdf. Última consulta: 20-septiembre-2016

VADINO, D. *Discreet Charm, Interview with Erwan & Ronan Bouroullec* 22 de agosto de 2016. Disponible en internet en: <https://www.vitra.com/en-us/magazine/details/a-discreet-charm>. Publicada por primera vez en *Freunde von Freunden*, el 5 de junio de 2016. Última consulta: 12-octubre-2016.

VÉRAN, V. *Le monde onirique des frères Bouroullec* AMC nº 252, 18-21, junio 2016 . Disponible en internet en: www.upload/facsimile/fr_rennes_june_2016.jpg.pdf. Última consulta: 9-septiembre-2016.

ZABALBEASCOA, A. *Terremoto Bouroullec*, El País, 62-65, noviembre 2006.

ZUMSTEIN, K. *The Bouroullecs break the mould*, Onoffice, 20-26, marzo 2007. Disponible en internet en: upload/facsimile/onoffice2007.pdf. Última consulta: 10-septiembre-2016.

Otros recursos on-line

-*Circles* por Alain Bellet, Fritz Menzer.

<https://vimeo.com/29919584>

-Bouroullec.com

Wajima. [http://www.bouroullec.com/upload/facsimile/japan_brand\[1\].pdf](http://www.bouroullec.com/upload/facsimile/japan_brand[1].pdf)

Vegetal. <https://vimeo.com/3745240>

Drawing. <https://vimeo.com/36555719>

Rennes video. <https://vimeo.com/161925237>

-Designboom

Entrevista con Erwan Bouroullec, 10-mayo-2016 Designboom

<http://www.designboom.com/design/bouroullec-brothers-studio-interview-paris-10-05-2016/>

Entrevista con Keneth Grange

design/interview-with-designer-sir-kenneth-grange-31-07-2014/

-Dezeen

<https://www.dezeen.com/tag/ronan-erwan-bouroullec/>

<http://www.dezeen.com/2014/07/09/movie-alberto-alessi-juicy-salif-controversial-lemon-squeezer-philippe-starck/>

<http://www.dezeen.com/2016/10/14/ronan-erwan-bouroullec-brothers-exhibition-urban-development-dioramas-vitra-design-museum-reveries-urbaines/>

-Disesny

es/desarrollo-de-producto/briefing-y-plan-de-diseno/como-hacer-un-briefing.html

-Esterolitografía

<http://es.3dilla.com/impresora-3d/estereolitografia/>

-Experimenta

Textile field

<http://www.experimenta.es/noticias/industrial/textile-fields-de-los-hermanos-bouroullec-para-kvadrat-3126/>

-Gay Julien

<http://designculture.info/>

-Hay

<http://hay.dk/m/product.php?top=furniture&mid=new&pid=can&max=10&img=1>

-Iittala

<https://www.iittala.com/ruutu>

-Kreo Galería

<http://www.galeriekreo.com/en/designer/bouroullec-ronan-erwan/?lang=en>

-Kvadrat

<http://kvadrat.dk/products./clouds>.

-Magis

<http://www.magisdesign.com/es?s=bouroullec&search=buscar>

<https://www.vitra.com/es-es/corporation/designer/details/ronan-erwan-bouroullec>

-Rams Dieter y Braun. *Das Programm*

<http://www.dasprogramm.org/>

-Vallauris

<http://www.de-lartpublic.fr/oeuvres/des-designers-a-vallauris-2/>

-Vitra

<https://www.vitra.com/es-es/magazine/details/drawings-by-ronan-and-erwan-bouroullec>

Vídeos. Entrevistas y conferencias de Ronan y Erwan Bouroullec.

-*Entré Libre, Design: Les frères Bouroullec* - Entrée libre, Disponible en:

18-abril-2016 <https://www.youtube.com/watch?v=yf-hTl7QGdY>

Última consulta: 12-septiembre-2016.

-*Erwan Bouroullec. Conferencia en la Universidad de Harvard.* 17-octubre-2007. Disponible en:

Parte 1 https://www.youtube.com/watch?v=k8c_WZYM8JU

Parte 2 <https://www.youtube.com/watch?v=5GVxvLNnIOs>

Última consulta: 16-septiembre-2016.

-*Milan Design Week. Magis. Charla de Ronan y Erwan Bouroullec*, 2012. Disponible en:

https://www.youtube.com/watch?v=_pUeuP5qrUc

Última consulta: 20-septiembre-2016.

-*Ronan and Erwan Bouroullec in conversation with Michael Darling*, 19-octubre-2012.

Museo de Arte Contemporáneo de Chicago. Disponible en:

www.youtube.com/watch?v=5GVxvLNnIOs&t=6s

Última consulta: 1-septiembre-2016.

-*Entrevista con Erwan Bouroullec*, 1-noviembre-16, Designboom, Disponible en:

[http://www.designboom.com/design/ronan-bouroullec-interview-vitra-orgatec-11-01-](http://www.designboom.com/design/ronan-bouroullec-interview-vitra-orgatec-11-01-2016/)

[2016/](http://www.designboom.com/design/ronan-bouroullec-interview-vitra-orgatec-11-01-2016/) Última consulta: 12-noviembre-2016.

Anexos

Anexo 1. Transcripción de la entrevista realizada por el autor a Ronan y Erwan Bouroullec en su estudio de París, Junio de 2016.

Anexo 2. Transcripción de la entrevista realizada por el autor a Didier Krzentowski director de la galería Kreo de París y Londres, octubre 2016.

Anexo 3. Transcripción de la entrevista realizada por el autor a Eugenio Perazza, presidente de la editora Magis de Milán, octubre 2016.

Anexo 4. Catalogación de la obra de Ronan y Erwan Bouroullec: 1997-2016.

Anexo 5. Catalogación de la exposiciones, premios y adquisiciones, ediciones: 1997-2016.

Anexo 6. Índice de imágenes que figuran o se citan en la tesis.

Anexo 7. Catalogación gráfica de la obra de Ronan y Erwan Bouroullec: 1997-2016.

Anexo 8. Catalogación gráfica de exposiciones e instalaciones de Ronan y Erwan Bouroullec: 1997-2016.

Anexo 9, DVD. Vídeo de la entrevista realizada por el autor a Ronan y Erwan Bouroullec en su estudio de París, 27 de junio de 2016. Duración: 1:49:58

