



Graduado Superior en Diseño
UNIVERSITAT POLITÈCNICA
DE CATALUNYA

Teoría e Historia del Diseño II: Complejidad
3 créditos

9 Lo postmoderno, Oriente y el futuro incierto (1)

Oriol Moret Viñals

Teoría e Historia del Diseño II: Complejidad

Colección de documentos por entrega semanal, realizados para los alumnos del Graduado Superior en Diseño —modalidad semipresencial— de la Universitat Politècnica de Catalunya, 2008-2011 (el vínculo de la portada ya desoperó).

Los documentos se entregaron y publicaron (vía campus virtual moodle) con el fin de cumplir el *encargo* docente específico: agitar ligeramente las versiones oficiales, despertar el (interés del) alumno y motivarlo a cuestionarse lugares comunes. Fueron la base para el debate presencial en el aula y el desarrollo de actividades vía foro virtual.

Se presentan aquí en versión apuntes, pendientes de corrección lingüística a fondo, y con resolución rebajada para mitigar el tráfico pirata de imágenes y comodidad de todos.

Deliberaciones y correspondencia: oriolmoret@ub.edu.

versión apuntes

9 Lo postmoderno, Oriente y el futuro incierto (1)

Lecturas: Berrió; Burkhardt; Franch.

Venturi y Jencks (y faltaría Philip Johnson)

A Robert Venturi (1925) se le atribuye el lema «Menos es aburrido», contestando al «Menos es más» de Mies van der Rohe. Tanto aquí, como en la denominación que luego hará fortuna para designar el nuevo enfoque, *posmodernidad*, cabe ver un rechazo a la referencia. Esto es, como si lo que diera sentido a la propuesta fuera, de y por principio, la protesta ante o contra algo —no tanto la lucha o el trabajo por algo.

La observación podría matizarse; la aplicación genérica del término *posmoderno*, también —especialmente cuando median tantos años entre el primer libro de Venturi (1966) y el uso común del término, tímido a finales de los setenta, extendido en los ochenta; especialmente cuando el mismo Venturi parece tener ciertas dudas en que lo pongan en el saco con según qué posmodernos. En fin, los equívocos y desacuerdos han ocurrido siempre: por esa razón se menciona aquí a Venturi y no en la sesión de los sesenta.

En compensación, se han extraído fragmentos originales (citados en Montaner), sin interferencias.

Doy la bienvenida a los problemas y exploto las incertidumbres. Al aceptar la contradicción y la complejidad, defiendiendo tanto la vitalidad como la validez.

Los arquitectos no pueden permitir que sean intimidados por el lenguaje puritano moral de la arquitectura moderna. Prefiero los elementos híbridos a los «puros», los comprometidos a los «limpios», los distorsionados a los «rectos», los ambiguos a los «articulados», los tergiversados que a la vez son impersonales, a los aburridos que a la vez son «interesantes», los convencionales a los que son «diseñados», los integradores a los «excluyentes», los redundantes a los sencillos, los reminiscentes que a la vez son innovadores, los irregulares y equívocos a los directos y claros. Defiendo la vitalidad confusa frente a la unidad transparente. Acepto la falta de lógica y proclamo la dualidad.

Defiendo la riqueza de significados en vez de la claridad de significados; la función implícita a la vez que la explícita. Prefiero «esto y lo otro» a «o esto o lo otro», el blanco y el negro, y algunas veces el gris, al negro o al blanco. Una arquitectura válida evoca muchos niveles de significados y se centra en muchos puntos: su espacio y sus elementos se leen y funcionan de varias maneras a la vez.

Pero una arquitectura de la complejidad y la contradicción tiene que servir especialmente al conjunto; su verdad debe estar en su totalidad o en sus implicaciones. Debe incorporarse la unidad difícil de la inclusión en vez de la unidad fácil de la exclusión. Más no es menos.

Venturi, Robert. *Complexity and Contradiction in Architecture*. (Complejidad y contradicción en la arquitectura.) New York: The Museum of Modern Art, 1966.

Según Henri Bergson, el desorden es un orden que no podemos ver. El orden que emerge del Strip es complejo. No es del orden rígido y fácil del proyecto de renovación urbana o del «diseño total» a la moda en las megaestructuras. Muy al contrario, es la manifestación de una tendencia opuesta dentro de la teoría arquitectónica: la Broadacre City, quizá un travestí de Broadacre City, pero desde luego una especie de reivindicación de las predicciones de Frank Lloyd Wright sobre el paisaje norteamericano. Por supuesto, la vía comercial dentro de la ramificación urbana es Broadacre City pero con una diferencia. El orden fácil y motivacional de Broadacre City identificaba y unificaba sus vastos espacios y los edificios independientes a la escala del automóvil omnipotente. Sin duda, todos y cada uno de los edificios serían diseñados por el Maestro o por su Taile-sin Fellowship, sin dejar lugar alguno a improvisaciones extravagantes. Se ejercería un fácil control sobre elementos similares, todos ellos dentro del vocabulario usoniano universal, excluyendo, claro está, toda vulgaridad comercial. Pero el orden del Strip no excluye, sino que incluye; incluye a todos los niveles, desde la mezcolanza de usos del suelo aparentemente incongruentes hasta la mezcolanza de medios publicitarios aparentemente incongruentes más un sistema de motivos de restaurante neo-organicistas o neo-wrightianos en vulgar formica. No es un orden dominado por el experto y fácil para el ojo. El ojo en movimiento en un cuerpo en movimiento tiene que esforzarse por captar e interpretar una gran variedad de órdenes cambiantes y yuxtapuestos, parecidos a las configuraciones variables de la pintura de un Victor Vasarely. Esta es la unidad que «mantiene, pero sólo mantiene un control sobre los elementos contradictorios que la componen. El caos está muy cerca; su proximidad, y el deseo de evitarlo, da... fuerza».

Venturi, Robert; Izenour, Steven; Scott Brown, Denise. *Learning from Las Vegas*. (Aprendiendo de Las Vegas.) Cambridge (Mass.): The MIT Press, 1977.

Pero... ¿qué se puede aprender de Las Vegas? La pregunta parecerá anti-postmoderna, propia de un carca que es incapaz de adaptarse despreocupada y elásticamente a los tiempos.

El gracioso dibujito del libro de Venturi y compañía puede ser significativo de los nuevos tiempos en varios sentidos. Por de pronto, la inmensa ¿valla publicitaria? ¿rótulo de neón chispeante? ¿pancarta protestona? reclama atención a aquellos que no saben de monumentos («Sí, sí, claro, qué duda cabe, ya lo sabemos,.... Anda, estate quieto y no molestes»). Ojo, que tal vez ríe por debajo de la nariz y apunta con sorna a alguna *unité d'habitation* de Le Corbusier, por ejemplo, porque el monumento dibujado parece uno de esos cubos aburridos del Movimiento Moderno (en parte, tenían razón: ¿por qué dar tanto bombo y platillo a los *modernists*?): en tal caso, el rótulo dejaría de ser autorreferencial para convertirse en etiqueta pegada por algún historiador oficioso tipo Pevsener. Pero no dice «Esto es un monumento» sino «Yo soy un monumento». Un monumento, que no un edificio: brillante. Y que, además, habla. Como los de Jencks. [A notar la referencia a Bergson, profesor de Alfred Jarry, a su vez inspirador de los patafísicos.]



Si la arquitectura es interpretada como lenguaje, lo más importante de ella es su capacidad de comunicación, la facilidad para transmitir sus imágenes y elementos estilísticos.

Dicha relación con el lenguaje conlleva la influencia de la semiología, la disciplina donde confluyen las teorías del lenguaje y de los signos. La pretensión de ciertos autores, por lo tanto, no es sólo expresar la complejidad e interpretar la arquitectura como lenguaje, sino también recuperar los signos y los valores simbólicos y metafóricos de la arquitectura.

Esta proximidad con la semiología comporta el carácter dual de los sistemas propuestos por Robert Venturi y Charles Jencks. Las dualidades esenciales entre diacronía y sincronía, entre significado y significante, entre fonema y morfema, y entre lengua y habla se convierten en dualidades formales entre lectura del edificio a escala próxima y a escala lejana, entre códigos de lenguaje culto y códigos de lenguaje popular, entre elementos denotados y elementos connotados.

En su obra clave *El lenguaje de la arquitectura posmoderna* [de 1977], Charles Jencks (1939) propuso una interpretación de la arquitectura desde los criterios de los sistemas de lenguaje y de signos, a partir de la integración total de los conceptos de pluralismo y relativismo. Y si Venturi se basaba en la certeza de los conceptos de complejidad, contradicción y ambigüedad, Jencks lo hizo en la certeza del pluralismo y el relativismo. Jencks partía de un conocimiento profundo de las teorías del lenguaje, de la semiología y de la crítica literaria. De hecho, según sus escritos, son las teorías del lenguaje las que conducen a la pluralidad. Los conocimientos sobre el lenguaje y las lenguas siempre conducen al pluralismo. La dualidad de toda palabra —significante y significado— legitima un sistema dual de interpretación en arquitectura, un sistema de doble articulación. Y la pluralidad de lenguas y de significados legitima la pluralidad de corrientes arquitectónicas, interpretadas según unos árboles genealógicos que Jencks va construyendo. El pluralismo conduce al relativismo, a la certeza de que «todo es estilo». Un pluralismo que queda legitimado por el concepto liberal de sociedad abierta que fundamentó Karl Popper.

En *El lenguaje de la arquitectura posmoderna* esta voluntad comunicativa de la arquitectura se plantea esencialmente sobre las analogías de la arquitectura con el lenguaje y la gramática.

El mecanismo de la *metáfora*, procedente esencialmente de la poesía, fundamenta que lo esencial de cada edificio sea su potente grado metafórico, la capacidad para evocar significados muy diversos de un modo no literal ni evidente. Como en la gramática, la arquitectura está conformada por *palabras* que son los signos arquitectónicos, que no pueden entenderse fuera del contexto de los distintos grupos sociales que otorgan a cada elemento y material un significado distinto. También como en la gramática, existe una *sintaxis* arquitectónica que aporta las reglas para combinar los signos arquitectónicos convencionales. En arquitectura, dicha sintaxis está caracterizada por las leyes de los materiales y la construcción, una construcción hecha con significados. Por último, dicha sintaxis y dichos edificios deben entenderse dentro de una *semántica*, un sistema de comunicación basado en unos signos establecidos.

Si la comunicación constituye la esencia de toda cultura y todo arte, según Jencks, la misión del crítico como interpretador y del arquitecto como creador es estudiar, establecer y recrear códigos formales. Críticos y arquitectos, así como todos los creadores, deberían ser especialistas en los sistemas de signos y en las técnicas de los medios de comunicación. [Montaner, 124, 126]

vers on apuntes



Diseño (industrial) posmoderno...

La modernidad del Estilo Internacional se vio discutida desde los sesenta. En el diseño industrial europeo, con los grupitos italianos a la cabeza, lo posmoderno se cuece especialmente en la segunda mitad de los setenta y cristaliza con esplendor de lujo en los ochenta. Se pueden destacar tres propuestas encadenadas: Studio Alchimia, Banaldesign, Memphis.

A Alessandro Mendini se lo acostumbra a responsabilizar por el Banaldesign a partir de 1978. Al parecer listo y con labia, Mendini propone lo *banal* como «concepto revolucionario de diseño» —así, revuelve las nociones de *buena* y *mala*, que salpimenta con toques de crítica social. De ahí empezarán a surgir sus versiones de los «clásicos modernos» del diseño —o reinterpretaciones, o resignificaciones, o resemantizaciones, o todo esto que llena la boca de algunos diseñadores artistazos de entonces.

Studio Alchimia se funda en 1976, en Milán, por Alessandro Guerriero. Así, debería «ir antes» que el Banaldesign de Mendini, pero es que Alchimia empieza a ser Alchimia cuando cambia su orientación inicial de artesanía artística en 1979: entonces ofrece la posibilidad a diseñadores de exponer proyectos experimentales —a ello se apuntarán Sottsass, Mendini, Branzi o de Lucchi:

El conocido proyecto «Bauhaus I» de 1979 presentaba «una trivialización intelectual e irónica de la tradición de la Bauhaus mediante un juego gráfico con los muebles clásicos de esta escuela.»

En el Forum Design de Linz de 1980, se concentran en los muebles de Sottsass, quien, un poco a la manera de Las Vegas de Venturi, los «interpretaba bajo aspectos semióticos e histórico-artísticos de acuerdo con una nueva «iconografía». [...] Se trataba para él de proyectar según un tipo de iconografía, de describir objetos e imágenes no orientados a un uso determinado. Sottsass quería penetrar en el terreno de la anticultura, de la cultura de nadie. Concebía sus objetos como monumentos que existían por sí mismos: “No pueden crear estilo alguno” (...) El hecho de que esto se verificara un año más tarde y naciera con ello el estilo Memphis no es ninguna ironía, sino la consecuencia de un hábil marketing.» [Bürdek, 98-100]

Para terminar, viene Memphis, de todos conocido. Alguien dirá que se conoce tanto que ni merecería la pena mencionarlo. Pero como esto queda feo en una minihistoria del diseño, lo haremos al revés: vamos a repetir su mención historiada, para intentar aclarar algo de sus orígenes. Algo tan enigmático (más que *Alchimia*) que todos conocen y repiten sin más, su nombre.

: Memphis, por ejemplo #1

«El 11 de diciembre de 1980, Sottsass organizó una reunión en su casa con diseñadores como Barbara Radice (nacida en 1943), Michele De Lucchi, Marco Zanini, Aldo Cibic (nacido en 1955), Matteo Thun y Martine Bedin (nacida en 1957) para barajar la posibilidad de dar un nuevo enfoque al diseño. Decidieron fundar un grupo de diseño, bautizado como Memphis a raíz de una canción de Bob Dylan titulada «Stuck Inside of Mobile with the Memphis Blues Again», que había sonado repetidamente durante la tarde. El nombre, Memphis, también hacía referencia a la antigua capital egipcia de la cultura y al lugar de nacimiento de Elvis Presley, en Tennessee, por lo que escondía una adecuada «doble codificación.» [Fiell, Fiell, 2001: 111]

O sea, los Fiell parecen equivocarse: más que una «doble codificación», cabría considerar que se trata de una «múltiple codificación». Seguramente, el uso del término *codificación* es más que discutible en este caso específico —aunque no lo sea en la aproximación más general, panorámica o de pincelada, del momento: en el círculo del diseño de entonces empezarán a usarse popularmente conceptos semejantes, procedentes de la lingüística y de la semiótica. Un poco como Jencks.

Y en esto debe residir parte del juego posmoderno de Memphis y compañía: no hay una «codificación» única; o bien, la multiplicidad de significados recoge bien la noción de *ambigüedad* que postulaba Venturi años atrás, con las complementarias de *hibridez*, *tergiversación*, *irregularidad* o *equivoco*. Otra cosa es si, siguiendo a Venturi, cabe estar de acuerdo en que la multiplicidad sea realmente riqueza. Vaya, que la riqueza sea sobre todo cuantitativa, acumulación de unidades.

Semejantemente, si el nombre puede tener esa procedencia múltiple, sus objetos deberían tener, en consonancia, usos diversos —en eso se respeta un mínimo nivel de coherencia: a veces, a primera vista, uno intuye algún uso seguramente equivocado, ignora muchos otros que seguramente son equivocados y se puede sorprender del uso realmente proyectado.

[Ya puestos, podrían haber recordado que el Memphis natal de Presley también fue donde asesinaron a Martin Luther King en abril de 1968.]

: Memphis, por ejemplo #2

«Memphis. En los primeros días de diciembre de 1980, se encontraron en la vivienda milanesa de Ettore Sottsass, Barbara Radice, Michele de Lucchi y Matteo Thun entre otros, para pasar una noche escuchando música norteamericana y bebiendo vino italiano. El disco de Bob Dylan *Stuck inside of mobile [sic] with the Memphis Blues again* (Atrapado en el coche escuchando los blues de Memphis otra vez), les sugirió el lema del inicio de una euforia proyectual que habrían de transmitir a amistades y conocidos de otros países. La meta era diseñar una colección completamente nueva de muebles, lámparas, objetos de cristal y productos cerámicos, y que los produjeran modestos talleres artesanales. Los resultados se presentaron en Milán el 18 de septiembre de 1981: los 2.500 visitantes aclamaron entusiasmados los 31 muebles, tres relojes, diez lámparas y once productos cerámicos expuestos. En esta primera colección se exhibieron objetos de los iniciadores Sottsass, de Lucchi y Thun, así como de un ilustre grupo de arquitectos y diseñadores entre los que se encontraban Andrea Branzi, Michael Graves, Hans Hollein, Arata Isozaki, Shiro Kuramata, Javier Mariscal, Alessandro Mendini, Studio Alchimia y Masanori Umeda.» [Bürdek, 1994: 100]

Los posmodernos, ya se sabe, son gente alegre, ligera, desenfadada, que no debería molestarse por el tono algo crítico y agrio de las primeras frases de Bürdek. Cualesquiera otros pueden enfadarse: por el tono de Bürdek, o por el tono de Memphis, por ejemplo. Aquí nos vamos a enfadar por el el desatino desafinado del nombre.

No vamos a discutir si, efectivamente, tal como asegura Bürdek, y otros que cortan y pegan, la canción de Dylan estaba sonando en la fiesta, ni si el vino era Lambrusco rosado. Sólo que sería una lástima, otra de tantas casualidades injustas de la historia: ¿qué puede tener que ver Dylan con el Memphis italiano —qué con la bonita perorata amparada por las notas hipnóticas (orgánicas) del órgano y los caracoleos de guitarra de Robbie Robertson? Pensando en la canción de Dylan, ¿puede uno imaginar sin esfuerzo los muebles de Memphis?

Sí vamos a discutir que el título se traduzca así, «Atrapado en el coche escuchando los blues de Memphis otra vez». Seguramente proviene de un prejuicio disculpable: ¿dónde, si no en un coche, puede uno estar atrapado con «algún» blues?

La cuestión es que uno puede estar atrapado con «un blues o más» de Memphis en cualquier parte, porque hay entendidos que dicen que esto del *blues* es, en realidad, un estado de ánimo (y desánimo). Esta parte cualquiera, en la canción, parece ser, a todas luces, *Mobile*, con mayúscula, que no es ningún coche, sino la ciudad

de Alabama —si, a partir de aquí, alguien quiere extenderse diciendo que Alabama es más folk y Memphis más blues y rock, adelante, que seguramente se va a liar y quedar atrapado él mismo; que si la elección de los dos territorios esconde o refleja el angustioso barrizal musical en que se encontraba Dylan entonces, también puede ser materia para debatir y atraparse: «Dylan, para variar, hubiera podido ser más claro, caray.»

Pero entonces, ojo: por eso se ha dado el rodeo alrededor de *Mobile*, no sólo por una cuestión ortográfica-ortotipográfica. Si Bürdek cambiaba *Mobile* por *coche* (curioso que lo descapitalizara, siendo alemán), cabría otra posibilidad. Que *mobile* fuera, como parece que es, *mueble* en italiano —que algún postmoderno divertido de vino italiano en la fiesta notara la semejanza gráfica y que de ahí derivara la gran broma de *Memphis*, con o sin *blues*: «O, Dylan si trova atrapato in un mobile con il blues di Memphis altra volta» o algo así, en italiano macarrónico.

Pero entonces uno se puede dejar asaltar por una nueva duda: ¿no lo tenían más fácil con el *Rigoletto* de Verdi? A ver:

*La donna è mobile, qual piuma al vento,
muta d'accento, e di pensiero.*

*Sempre un'amabile, leggiadro viso,
in pianto o in riso, è menzognero.*

*La donna è mobile, qual piuma al vento,
muta d'accento, e di pensiero
e di pensiero, e di pensiero*

Vaya, no parece más tontería que tantas otras: está *Rigoletto*, bufón jorobado o contrahecho, con algo de doble vida escondiendo a su hija que otros creen amante; hay plumas al viento, mudanzas de acento y de pensamiento; y mentiras, en el llanto o en la risa —eso tan significativamente humano, emotivo y contradictorio que encanta a los posmodernos. ¿Dónde estaría el problema? No, la mujer no es un mueble para muchos; y Memphis no es una mujer para nadie. Tal vez *Rigolettona* no hubiera servido como *The New International Style*.



La lámpara *Super* para Memphis (1981) de Martine Bedin podría ser *Mobile*, un automóvil o un cocherito-leré, pero no significa nada de todo eso. O igual era al revés.

Antología mínima de citas posmodernas

Porque los posmodernos también hablan. Hasta parece que, sobre todo, hablan mucho y a veces demasiado. O que hay quien los escucha demasiado. Las citas que siguen deberían complementar las lecturas propuestas para esta sesión, y dar alguna idea más del posmodernismo variopinto: la crítica razonable de Sottsass a los dictados y a las revistas; la defensa de lo juguetón en diversas modalidades, mezclando afectividad, fantasía, misticismo, tesoros, regalitos... para caer en el liado discurso de la nueva sociedad.

Non c'è più una vera civiltà domestica fatta di usi, cultura, riposo, sesso, informazione, cucina ecc. Ci vestiamo in casa come in ufficio o per fare sport. Una volta c'erano abiti, oggetti e decori che davano ad ogni luogo uno spessore affettivo... Nella società post-industriale e con la rivoluzione elettronica gli oggetti non saranno più a lungo utensili ma "regali" che avranno un valore letterario piuttosto che funzionale.

Andrea Branzi

Aujourd'hui où l'on assiste à une prolifération des formes et des références, l'objet est plus souvent le fruit d'une pensée en deux dimensions, d'un dessin que d'un volume. L'objet contemporain semble vouloir cesser de s'interroger sur la fonction au profit du seul symbole. L'objet devient sa propre métaphore. Il devient artistique.

Achille Castiglioni

En cualquier caso, cuesta comprender la soledad, el silencio y la sutileza que refiere de Lucchi; tanto como la delicadeza y gentileza de que habla Mendini... Tal vez no comprendamos porque somos duros de mollera, porque no somos capaces de comprender discursos tan afinados. Sí comprendemos a medias las palabras de Castiglioni: que el objeto contemporáneo es un sujeto que piensa y, como piensa, decide no preguntarse más sobre su función, porque está cansado de trabajar para los demás y cree que ha llegado la hora

Il design partecipa alla evoluzione del mondo, perché il buon design è anche invenzione, e partecipa quindi al progresso civile e sociale.

Quando penso all'architettura non penso mai alle case, agli edifici, ai monumenti; penso ad una cosa intangibile, rara, preziosa; alla solitudine con la quale stiamo lavorando, al silenzio con il quale cerchiamo nuovi tesori e fascino più sottili.

Michelle de Lucchi

de metaforizarse en arte, o sea, dejar de ser objeto. A los duros de mollera, nos parece que, en general, los objetos posmodernos chillan tan maleducadamente como el monumento dibujado de Venturi, que es casi imposible vivir tranquilo a su lado, y que su parloteo incessante sólo se puede resistir con el análisis semiótico; bajo cualquier otro análisis, hasta pueden resultar inaguantables.

Tal vez porque los duros de mollera nos quedamos en la lección escolar de que la metáfora era, por ejemplo, «las perlas de su boca»

Lo que no me acaba de gustar es esta actitud alemana que dicta que un objeto ha de ser perfecto, puro, funcional, simple, etc...

Las revistas de diseño, ya sean americanas o inglesas, aparte de que son todas iguales, son un aburrimiento infernal.

Mucha gente piensa que Memphis es un juego. No me gusta la distinción entre jugar y ser serios. El juego es el momento más alto de la vida.

Ettore Sottsass

For Alchimia objects must be at once "normal" and "abnormal". Their ordinariness makes them flow together into everyday reality and into the need for humdrum standardization, whilst their exceptionalness removes them from habit and connects them with the need for the unexpected and the accidental, for difference and transgression.

For Alchimia design is a cycle: everything that will have to happen has already happened, and individual fantasy—the basis of the world's survival—can roam freely in any cultures and everywhere, provided it does so lovingly.

For Alchimia design is delicate and does not impose itself, but stays beside and gently accompanies the lives and deaths of the people who like it.

Lo que intento con mis diseños es introducir el humanismo dentro de la ciencia. Me esfuerzo para compensar la dureza del mundo de hoy, demasiado violento y tecnológico.

Alessandro Mendini

—*regali preziosi* de admirar, pero que no podían masticar, y así la bella de dientes perlados se murió de hambre, entre amados muebles gentiles de Alchimia.

Las citas se han extraído del catálogo de la bonita exposición *Objec-tes Disseny / Dissenys Cultura* (Barcelona: Ajuntament de Barcelona, 1991). No se han traducido —a notar lo obvio: que un diseñador italiano parece sonar mejor en italiano que en cualquier otro idioma.

Trabajo en grandísima medida con la intuición, con el misterio. Y todo me está acercando a la magia, a una intuición, entre comillas, mística. Aún no lo he razonado y no tengo ganas de razonarlo.

O tengo éxito o me muero. Tenemos sistemas muy radicales, hay gente que puede vivir en segundo plano y yo no. Yo soy un hombre público que vive para el público, que hace cosas públicas y nunca realizaciones privadas. El éxito en mi profesión me pone muy contento porque calma muchas de mis inquietudes, calma mi ego y me permite ser más amable con los demás.

Philippe Starck

El parque de atracciones de los objetos posmodernos

Ettore Sottsass, estantería *Carlton*, Memphis, 1981 —el tótem posmoderno: entre los intervalos *v-w*, colocaré vinilos, por ejemplo, de Dylan; entre los *I-u* egipcios, libros de poca monta; en el vacío de la cabeza, voy a colocar la tele que aún no me ha llegado, pero que tengo tantas ganas de que llegue, ni que sólo sea para llenar esa cabeza vacía de arriba; ¿qué le ponga en el triangulillo de entre las piernas?...

Alessandro Mendini, silla *Wassily*, Alchimia, 1978. Muy bonita, Alessandro. Y además, original de coglioni. Tú, continúa así, alegrando la vida.

Studio Alchimia, colecciones *Olli* y *Soli*, 1988. Falta Cleopatra Nuova.

Ron Arad, *Well Tempered Chair*, Vitra, 1986-1987 —juega con las palabras del templado (*tempered*) de las planchas de metal y del buen humor (*well-tempered*), para comodidad metálica de los presentes.

Gaetano Pesce, *Greene Street Chair*, Vitra, 1984-1987. Debería poder extender el reposo de nalgas y pantorrillas, secuencialmente, riéndose bajo la mirada boquiabierta (¡en la espalda!) —pero alguien que desconoce Greene Street... En fin, ocho patas a falta de cuatro, por si hay que reduplicar el nombre y llamarlo «Araña».

Michael Graves, *Tea & Coffee Piazza*, Alessi, 1983 —peritos emotivos que expulsan líquidos posmodéricamente en la plaza. No vamos a ladrar más.

[No hay muestras del amable Starck, que todos conocéis.]



versión apuntes

El diseño gráfico reconsiderado

...porque cuando se tiene que hacer cualquier repaso al diseño gráfico a partir (de la segunda mitad) de la década de los ochenta, parece inevitable tomar el término *reconsideración*, de forma algo distinta, pero tal vez más contundente, a tal como la usaba Maldonado en su *El diseño industrial reconsiderado* de los setenta.

La reconsideración parte en gran medida de ese objeto que, como en los posmodernos, también tiene algo de sujeto: el ordenador personal. No es éste el lugar para hacer una revisión profunda de los cambios que ha propiciado este electrodoméstico en la vida cotidiana de los usuarios (y de los no usuarios que tienen que sufrir algunas de sus consecuencias). Por el momento, hay bastante con remarcar que el cacharro ha revuelto las antiguas formas, procedimientos y rutinas, metodológicas o de simple trabajo, del diseño gráfico tal como se concebía y conocía —se especifica «del diseño gráfico», porque en las otras especialidades del diseño puede aceptarse que el ordenador personal es «una herramienta más», que no trastoca en lo esencial el desarrollo de la práctica. No así en el diseño gráfico: aquí, el ordenador personal es algo más que una simple herramienta.

Un repaso en Cerezo, José María. *Diseñadores en la nebulosa. El diseño gráfico en la era digital*. Madrid: Biblioteca Nueva, 1997.



«Pero ojo, que un Mac, un Apple, no es un PC, aunque sea una computadora personal que ordena.»

Varios diseñadores gráficos son quisquillosamente finos al respecto, miran con desdén a los peces por su pretendida menor operatividad, pero es que además parecen groseros. Con lo monos que son los Macs con sus pijaditas. Vaya, que también tienen algo de tribu urbana: el venerado Mac otorga identidad, sentido de comunidad, pertenencia al grupo.

El cajoncito Mac 128k de 1984, con su *user-friendly interface* tan mencionada se redondeará suavemente en el conjunto de piruletas iMac de 1998; luego se irá aplanando finamente y se aclarará en blanco, que es imposible de mantener limpio, en el modelito de 2004; y luego, al lado del Macmini, el trasto estilizado del MacPro, ambos de 2006: ¿quién dijo que esto tan inmaterial de la informática no pesa?

[A contrastar con lo de la miniaturización que aparece después.]

[Una duda: ¿alguien sabe si esto de las interfaces, de las pantallas y de las carcasas influye tanto en el coco del diseñador como en su trabajo gráfico? O sea, si hay alguna relación entre el medio de trabajo y el resultado, tanto como para establecer paralelismos de evolución en ambos...]



La fila de arriba es de Wolfgang Weingart. A Weingart (1941) le pegaron la etiqueta de «enfant terrible de la tipografía suiza», porque desencorsetó la retícula. Profesor rebelde de la Escuela de Basilea desde 1968, dicen que incitó a una revolución visual y que introdujo un enfoque pedagógico radical. Su labor en la educación traspasó las fronteras, fue especialmente bien recibida en los Estados Unidos, y algunos la consideran «fundacional» para el «movimiento New Wave» yanqui de los últimos setenta tanto como influyente en la «revolución tipográfica» de los ochenta-noventa.

Parece que Weingart no quiere hacerse responsable de toda la movida que vendría: que en ningún caso pretendió tan siquiera insinuar un estilo en sus alumnos. Sólo que, como a veces ocurre, algunos alumnos conectan, se dejan llevar, y hacen la suya —malinterpretaciones incluidas.

Sólo para que suene: Weingart consideraba a Siegfried Odermatt y Rosmarie Tissi como unos de los pocos personajes que en el panorama suizo escapaban del aburrimiento. Los carteles de al lado son de Tissi, principios de los ochenta —mezcla curiosa, algo incómoda, de rigor suizo y recorte subversivo.



Y una duda por confirmar o desmentir. ¿Tuvieron algo que ver Milton Glaser, Seymour Chwast, William Crutchfield y gente parecida, con la propuesta New Wave californiana?



Abril Greiman (1948) fue una alumna yanqui de Weingart en Basilea que luego regresó a casa en LA. Allí, se convirtió en una de las cabezas visibles de la nueva ola californiana de los setenta-ochenta: «a su amor por la estructura y el orden de la experiencia suiza, le añadió su propio sentido de color, textura, y a veces frenético collage, creando una poesía visual agitada que muchos admiraron pero que pocos podían copiar»: de muestra, los carteles y demás que realizó con Jayme Odgers para el California Institute of the Arts a finales de los setenta —el de arriba, más que collage poético, parece un pastiche feo de alumno mimado; y si, encima, hay alumnos menos brillantes que «quieren pero no pueden copiarla», ya está liada y tenemos mal gusto asegurado por un tiempo.

El cartel para el Pacific Design Center de 1983, también con Odgers, se celebra por su ingeniosidad de efectos 3D, con gafitas de regalo: puede estar en línea posmoderna, eso de tener que recurrir a extraños añadidos para poder ver algo que, una vez visto y entendido, no es tan bonito.

Luego, en plenos ochenta, experimentará con las nuevas tecnologías, derivando, lógicamente, en lo que algunos llaman *trans-media*, el cruce de fronteras entre el gráfico tradicional, lo computacional del video, las superficies arquitectónicas... que sólo puede terminar en pupurri.

Aquí, la cita obligada es el número (133, de 1986) que diseñó para *Design Quarterly*: nuevamente los posmodernillos van a venerar la agudeza de Greiman al renovar el formato clásico de publicación paginada y convertirlo en pseudocartel desplegable; y es la presentación oficial de su trabajo digital, con su lindo, aún lento, Mac.

Hay algo más.

El replanteamiento del formato es significativo de una tendencia que durará hasta nuestros días: las publicaciones de diseño son más para contemplar que para leer.

El contenido, en consecuencia, es algo así como «de autor», o sea, «de artista». Greiman titula su obra *Does it make sense?* Dicen que, en este caso, habiendo leído a Wittgenstein, corrobora su conclusión «Tiene sentido si tú le das sentido». Sin más, la frasecilla fuera de contexto es ideal para el postmoderno: el sentido puede ser tanto significado en términos

semióticos de moda, como emoción sensorial afectiva y, en cualquier caso, gira alrededor de yo. A toro pasado, la elogiada propuesta se acompañaba de citas como la siguiente, por si a alguien le pica la curiosidad: "I love this notion which exists in physics as well —that the observer is the observed, and the observed is the observer. The tools and technologies begin to dictate what and how you see something, or how the outcome is predictable. These ideas bring back the kid in me, that very pure curiosity."

Lo que se traduce gráficamente de perlas: la propia Greiman se expone y exhibe desnuda a tamaño real, complementada especularmente por su *spiritual double*, enmedio de una pequeña selva de imágenes y palabras digitales que terminan con la simpatiquísima «don't worry, be happy», que hizo gran fortuna en aquellos años.

En resumen, y sin cuestionar en demasía este diseño de Greiman (que es indudablemente más interesante que los dos anteriores), no hay ningún mal en considerarlo hito posmoderno, con esa apuesta casi ciega por la suma de pedacitos electrónicos, (que en años posteriores se amontonarán en capas-layers y se podrán argumentar como «capas» o «niveles de sentido») emociones filosóficas pretenciosas y autocomplacencia artística (nuevo chismorreo que corre por ahí: como a la exigente o coqueta Greiman no le gustaba cómo había salido su seno derecho en la foto, clona el izquierdo, lo volteo, y lo pega simétricamente en su nuevo lugar —ahora ya sin cola, ni de esnifar ni de ningún tipo).

Greiman tiene pinta de haber flipado con la *de(s)construcción*.

Quien tenga ganas, puede otear en su consultoría electrónica: www.madeinspace.la

[Otras frases célebres de Greiman que corren por ahí: «Si un diseño no se siente bien en el corazón, lo que dice el cerebro no importa.» O «El diseño debe seducir, educar y, quizás lo más importante, provocar una respuesta emocional.» Vaya, como para quedarse sin palabras: uno hace clic para conocer el desarrollo de tan originales planteamientos y se queda con las ganas, porque lo redirigen a páginas web de corazones solitarios encabecados por un par de cupiditos animados que hacen tests del amor.]



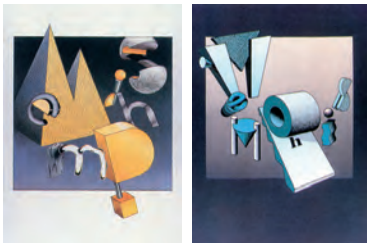


Hay que mencionar la Cranbrook Academy of Art de Bloomfield Hills, Michigan (donde profesaron Saarinen y los Eames, por ejemplo), con el matrimonio McCoy, Katherine y Michael, al frente del departamento de diseño gráfico desde 1971. La insoslayable Katherine (con su marido) es elogiada en el mundillo de los grafistas anglosajones por su nuevo planteamiento educativo a partir de los últimos setenta. Como Weingart, pero a la yanqui, rompe el corsé reticular suizo y lo llena de múltiples sentidos, como Greiman, filtrados por lecturas semióticas y demás.

Sobre el papel, el enfoque revolucionario de McCoy y Cranbrook, reside en potenciar en los alumnos la experimentación y la fundamentación teórica —sobre el papel, con eso sólo pueden salir resultados originales. Está claro que hay más: que si recuperar lo desestimado por los modernos y añadir el toque vernáculo... —además de aleccionar a los alumnos que eso de la vida, el diseño, el trabajo y el amor no se puede compartimentar en módulos reticulados como hacían los modernos, sino que son indisolubles y fluyen en armónica interacción: o sea, que se mezclan en capas de sentido.

Además de las *highly influential theory contributions* de McCoy en numerosas publicaciones de diseño mundial, el reconocimiento definitivo llegará con la exposición celebrada en Nueva York y en Tokyo, en 1991, *Cranbrook Design: a New Discourse*. El título ya pone de relieve la farragosa inclinación semiótica —que cristalizó en la manía de usar por doquier palabras mágicas como *de(s)construcción*. (Para variar, la palabra provenía del entorno filosófico francés de años atrás, de Derrida y su «oscurantismo terrorista» (según su antiguo profesor Michel Foucault, el estructuralista que, dicen, no digerió las críticas que Derrida había lanzado a su libro *Folie et déraison*, de 1961, pero que McCoy y compañía también debieron leer, junto a Roland Barthes y otros de moda.)

Y tal vez el título también esconde otro dato, más allá del *nuevo discurso*: *Cranbrook Design* parece suficientemente *significativo* como para terminar en marca, etiqueta, fórmula. O sea, como los suizos, mal les pese a ambos bandos.

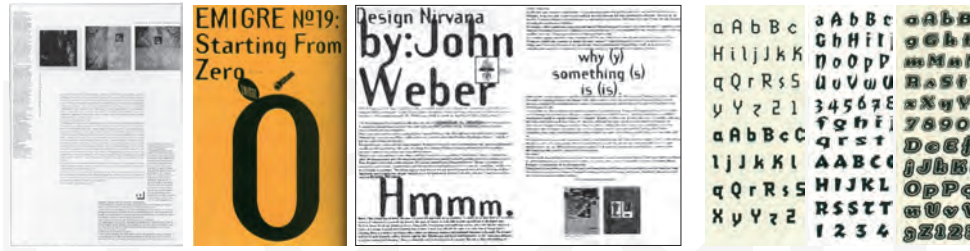


Al lado. Ejercicios de alumnos bajo supervisión de Kimberly Elam, profesora del Departamento de Diseño Industrial de la Ohio State University, 1985:

«El propósito de este ejercicio es dar a los estudiantes una oportunidad para investigar creativamente la tipografía como elementos dimensionales. Se eligió la palabra *Memphis* por el célebre diseño de muebles y accesorios del grupo Memphis. Los diseños de Memphis, que emplean combinaciones divertidas de formas geométricas sólidas, colores, texturas y motivos vistosos, se usaron como inspiración.»

La profesora Elam fue en algún momento alumna en un master de la Cranbrook de McCoy. Como difundiendo la palabra posmoderna por partida doble, vaya.

Elam, Kimberly. *Expressive Typography. Type as Image*. New York: Van Nostrand Reinhold, 1990, p.104: para que nadie diga que soy malintencionado y me lo invento.



De entre las muchas prestaciones que el nuevo entorno informático ofrece al diseñador gráfico... (¿Por qué «prestaciones»? ¿De dónde viene y qué quiere decir esta palabra?) bueno... hay la de diseñar alfabetos tipográficos digitales —sólo se necesita el programa adecuado y, dicen algunos, algo de talento y paciencia, aunque hay otros que lo discuten. Si además quieren hacerse famosos, ganar algo de dinero extra y distribuir sus creaciones, necesitarán «canales» o, simplemente, como siempre fue bien, amistades.

La «revolución tipográfica» de alfabetos digitales explota visiblemente con múltiples propuestas de grupitos reducidos de *type-freaks* que surgen por todos lados del planeta, como una peste de hongos, que distribuyen sus tipos como quien cambia cromos. (La «revolución tipográfica» de los ochenta-noventa se explica de forma más ortodoxa en otros lugares, pero para los tiempos posmodernos puede valer el esbozo anterior.)

Uno de estos grupitos es el de los estadounidenses emigrados Rudy VanderLans (1955, holandés: el apellido parece deconstruido) y Zuzana Licko (1961, checa). Estudiantes en la Uni of California, Berkeley, se gustan, trabajan juntos, se casan en el 83. En 1984, VanderLans lanza la revista *Emigre*, plataforma de difusión de alfabetos y abecedarios digitales realizados por ellos y diseñadores afines. Luego vendrán: en 1985, *Emigre fonts*, «fundición digital»; en 1987, *Emigre graphics studio*; en 1990, *Emigre Music*.

No cabe suponer que esta progresión de «negocios *Emigre*» termine en «imperio», pero sí debe dar idea del típico desarrollo de algunos estudios de diseño gráfico de aquellos años y posteriores —de relativamente marginal, *underground*, o «de culto», a superestrella asentada y contratada para campañas de multinacionales.

Sobre estas líneas, unas pocas muestras entrecortadas, puede que no las más significativas, del material bruto con el que trabajan los revolucionarios tipográficos, las letras o algo parecido: Lunatix, de 1988; Totally Gothic, de 1990; Dogma, de 1994 —todas ellas de Zuzana Licko. Como April Greiman pocos años atrás, la nueva generación de diseñadores tipográficos estará encantada con las rudezas de la nueva tecnología: el pixelado de la mala resolución (es decir, lo más propio del entorno digital) se ve como un valor positivo —aún más si molesta a puristas ortodoxos pasados de moda como los suizos o así. En realidad, no hay para tanto: el píxel es el nuevo módulo instrumental, modernamente cuadrado, y se puede utilizar con interés o por mera suma —así, se podría ver como un replanteamiento de los procedimientos modulares en los alfabetos tipográficos: que ya habían tratado con bombo y platillo los modernos de Tschichold y compañía, y en años posteriores Wim Crouwel (junto a estas líneas, 1967), pero en el fondo tan viejo como la escritura. Porque aquí hay uno de los puntos característicos a explotar: el comportamiento híbrido de los alfabetos digitales, entre la tipografía y la caligrafía.

Semejantemente, la puesta en página —con la lección deconstructivista tipo McCoy aprendida. Múltiples cajas de texto recortadas en formas curiosas; espacios marginales a voluntad, medidas aproximadamente con el pincel de artista... bueno, no: como cada página puede ser distinta de acuerdo con el sentido que requiera el texto contenido, no merece la pena dar características generales para algo que se quiere y se cree inclasificable y único: esto podía valer para los homogéneos modernos, pero ya no.

En fin, esto también se les puede achacar a los diseñadores gráficos del momento, a pesar de reconocer el atractivo de algunas de sus propuestas: que, tanto como los objetos de Memphis y compañía, las letrotas postmodernas y sus extremadas puestas en página reclaman demasiada atención y terminan por agotar, como cualquier criatura consentida y maleducada que no deja de berrear.

