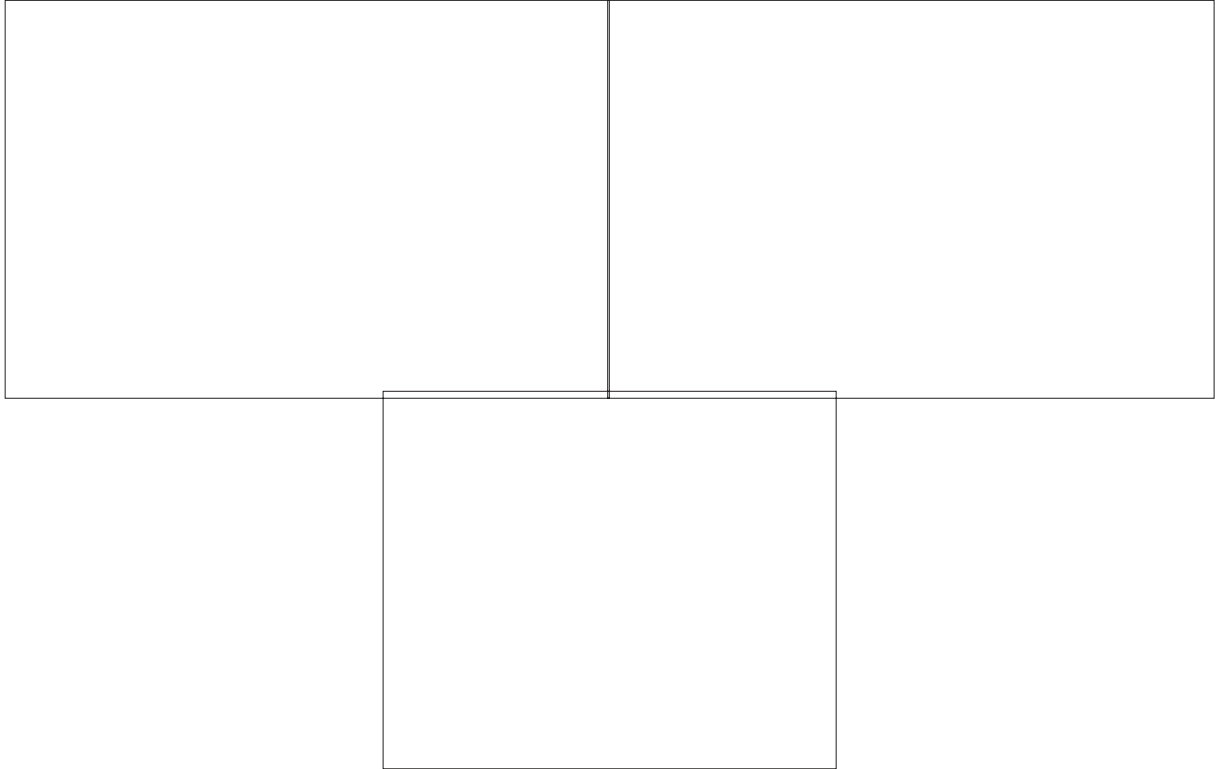


## Jorge Pensi en el Seminario del AHEC



Las dos jornadas que celebró el AHEC en Madrid y Barcelona constituyeron un éxito aplastante de asistencia. En efecto las expectativas se vieron desbordadas al recibirse más de 1.000 solicitudes de arquitectos, aparejadores y decoradores para participar o recibir información de catálogos. Plato fuerte de las jornadas fué la presencia de Jorge Pensi. Posiblemente uno de los cinco mejores diseñadores de nuestro país, quien tuvo la amabilidad de asistir en calidad de invitado. Pensi accedió a intervenir para disertar sobre el uso de la madera en sus trabajos de diseño ya que está convencido de que este material tiene un gran presente y un mejor futuro observando la vuelta de la sociedad a lo natural y a una mayor conciencia ecologista.

### El papel del diseñador industrial

Pensi comenzó clarificando el oficio de diseñador, distinguiéndolo del simple artesano, en cuanto que éste ha de entenderse con la industria, puesto que la serialización de los objetos es parte indisoluble de su trabajo.

"El uso de la madera, en un espacio de tres o cuatro años atrás, ha tenido un papel importantísimo en mi trabajo. Los productos que diseñé al principio no eran

de madera. En el diseño contemporáneo la madera era un material absolutamente noble, pero poco usado. Recientemente, en cambio, se ha ido imponiendo, y me sentí impulsado a trabajar con ella, sobre todo en colaboración con otros materiales. Así hemos podido lograr objetos tan espectaculares como si se tratase de trabajar con materiales como el aluminio fundido o los plásticos"

" El diseño es la mano humana que se aprieta con esa otra mano mecánica que es la industria. Si no hay una industria capaz de producir en serie no podemos hablar de diseño. Otra cosa es producir objetos de uno en uno. Este es el hádicap y el mérito. Aquí es donde me diferencio del artista. Me gusta hacer una especie de proselitismo con ésto porque quiero dejar bien sentado que el diseño, si bien tiene momentos que le vinculan con el arte, tiene un ámbito absolutamente distinto. El diseño es la excusa que tengo para ser creativo. A veces siento que es injusto que me paguen. En determinados momentos disfruto tanto con lo que estoy haciendo que desconecto de los factores externos y me enfrento exclusivamente con el papel en blanco. Son momentos de gran satisfacción. Luego está la otra parte. Una vez que la idea ha aparecido comienza la tarea de equipo que es el desarro-

llo de ese objeto. Pasamos a tres dimensiones un "pequeño dibujo" de un "pequeño papel". Pero ahí ya estaban todos sus atributos."

## ¿Es posible solucionar sillas apilables de madera?

Lo normal es pensar que este tipo de productos deben realizarse en materiales más resistentes. El reto fué encontrar una madera con esas mismas características funcionales. Finalmente se logró. Lo que, en un principio aparecía como un obstáculo, no sólo no lo fué sino que la madera respondió perfectamente.

## En 1988 se te encargó un diseño actualizado de la silla Thonet

Se invitó a ocho diseñadores europeos a crear la silla Thonet de los 90. Mi propuesta fué una combinación de aluminio inyectado y tablero contrachapado. Decidimos hacer un objeto difícilísimo de fabricar pero que si se lograba sería un diseño muy interesante.

## ¿Cómo fabricar productos diseñados para la crisis?

En momentos de crisis los empresarios quieren: muebles realmente competitivos, tener una imagen identificativa, y un precio. ¿Cómo hacer para tener estas dos cosas? En alguno de mis diseños he acudido a este recurso: un tablero contrachapado curvado que se fabrica en dos metros de largo con lo cual cada silla se obtiene de un corte transversal de 50 cm. Esta carcasa es económica y la estructura que se atornilla a ésta (de aluminio inyectado) consigue un precio unitario muy bueno. Los tableros permiten composiciones lineales de sillas o bancos corridos junto con mesas bajas. El tablero final de sección ultrafina junto a las patas también delgadas daban al conjunto una extraordinaria ligereza pero con una óptima resistencia. Las chapas del tablero eran de haya pero el revestimiento externo podía pegarse con chapas de diferentes tonalidades. Este aspecto es importante ya que por ejemplo el nogal es lo que se utiliza para España mientras el haya es preferida en y los países escandinavos. La madera en los productos eminentemente de diseño suele ir acompañado por otros materiales. Otro ejemplo clásico en mi repertorio sería el de mi mesa para la Casa Barcelona que se preparó con motivo de las Olimpiadas. Ese objeto es lo que es por la combinación de materiales.

## ¿Influye en tus diseños tu condición de arquitecto?

Hay un diseño interesante que lo refleja perfectamente. Es un especie de totem contenedor que se puede colocar en cualquier parte de la habitación. Es todo de madera. En él, el metal es lo mínimo necesario para las labores resistentes pero tiene una presencia anecdótica.

## ¿Utilizas la madera natural en muebles de cocina?

Diseñé un sistema de accesorios para cocina. En ese proyecto el diálogo entre la madera y el metal era muy grande. El soporte de platos, por ejemplo era todo de madera, excepto en los soportes que lo cogían al riel. La madera maciza aparecía en las superficies de trabajo y el resto era D.M. con chapa, y el aluminio inyectado aparecía únicamente en un papel simbólico: los tiradores. Los cajones se realizaban con acero perforado.

## ¿La madera puede incorporarse a las lámparas?

Si, en efecto, en el año 89 pudimos hacerlas. Así como en el año 87 inventamos las lámparas de aluminio, en el 89 queríamos hacer algo más. Hacer esas mismas lámparas en las cuales la parte simbólica o identificativa o que mostraran las señas de identidad fueran de madera en diálogo con el metal. Realmente han tenido un gran éxito. Y lo que es interesante es que no cumplen función estructural, pero dan esa sensación. Un año después inventamos otra posibilidad de combinación en un aplique de pared. Siempre estamos "molestando" al instalador porque el espacio que dejamos para atornillar es mínimo. Se atornilla desde abajo y es realmente muy difícil ponerlo. Pero es así y no puede ser de otra manera. También nos achacan que el hueco que dejamos para las bombillas es pequeño...pero hay cosas que tienen que ser de una determinada manera.

## ¿Cómo es el proceso de diseño?

Partimos de "el dibujito" de que hablábamos al principio. Luego pasamos al trabajo de las tres dimensiones (pasando por las plantilla) con un material moldeable (espuma de poliuretano flexible o el yeso) y podemos verificar y controlar los encuentros. Hay que tener a la vez mucha imaginación para visualizar cómo quedan los distintos materiales. Con este modelo y las plantillas es donde comienza el trabajo de la fábrica a través de las personas que se ocupan de los prototipos, en un proceso que debe estar permanentemente controlado centímetro a centímetro. La precisión ha de ser enorme. Resumiendo: la idea es mía. El trabajo de desarrollo del objeto lo realizo junto con mi equipo y pasa más tarde a ser objeto industrial mediante un proceso de copia que debe ser también controlado por nosotros. Y bueno, el diseño es esto: cómo cambia la curva de aquí a aquí, cómo se "coge", cuánta espuma se pone en medio para que no sea "una salchicha". Todo ese balance es fruto de un diálogo entre la imaginación y la realidad pasando por todas las indecisiones intermedias. El famoso tema de los detalles cuando existe un sustrato de una buena idea de base. Para esto nos es muy útil seguir el proceso con fotos proyectadas por nosotros donde se aprecian los detalles. La imagen va cambiando. Antes de hoy no sabía que tenía tantas cosas de mi trabajo con madera y realmente estoy sorprendido y hace muchos años que no muestro estos trabajos.

*Texto y fotos: J. Enrique Peraza*