

El arte del asiento

Entrevista a Ricardo Blanco

A casi nadie se le escapa la influencia cultural argentina en campos como la literatura, la música, la arquitectura o el diseño. Por eso no conviene desaprovechar la oportunidad de asaltar en su paso por AITIM a Ricardo Blanco, arquitecto y director de la Escuela de Arquitectura de Buenos Aires. Blanco es maestro de varias generaciones de profesionales y un verdadero experto mundial en el diseño de asientos materia sobre la que ha trabajado y escrito. Este libro será sin duda fundamental en la literatura sobre diseño.

Pregunta. Aunque sea impropio expresarse en estos términos podríamos decir que la Argentina es una gran cantera de diseñadores a nivel mundial ¿A qué atribuye este fenómeno? El interés por el diseño se asocia a fenómenos de desarrollo económico como cultural. ¿Cuál se aplicaría mejor al diseño argentino? ¿Habría otros factores a considerar?

Respuesta. Digamos que por lo menos son varios los exponentes en el diseño cuyo origen es argentino en el panorama mundial, en España en particular y en diseño gráfico son de origen argentino diseñadores como Carlos Rolando, Mario Eskenazi, Norberto Chavez, gestores como Frank Memelsdorff y en diseño de productos Alberto Llevore o Jorge Pensi. Y en el contexto mundial, Tomás Maldonado, Di Tomasso, Emilio Ambasz, Daniel Weil, Roberto Napoli, Jorge Arcuri, Pagani y los más jóvenes como Gustavo Fosco en Renault, Daniel Shongut en Ghía, María Sánchez con Sottsass y Alejandro Ruiz, cuyo *Parmigiani* diseñado para Alessi se ha ubicado en el MOMA, en la colección permanente.

¿A qué se debe este fenómeno? Podemos decir que así como Argentina fue para nuestros padres o abuelos un país de inmigración, para los jóvenes se ha convertido en un país de emigración y, para quienes tuvimos en su momento buenas posibilidades y nos quedamos, hoy sentimos la tentación de irnos.

Pero las razones más profundas tal vez sean que en Argentina el diseño es producto de una postura intelectual cultural.

Tomás Maldonado tuvo una revista de Diseño -Nueva Visión- al comienzo de los '50; anteriormente estuvo a punto de abrir un museo que se iba a llamar Museo de la Buena Forma, y no debemos olvidar que en el '40 un catalán, Bonet, y dos argentinos realizaban el BKF, un paradigma del diseño moderno.

Esta postura intelectual, hizo que en el año 1958 se comenzaran, en una Universidad nacional, los cursos de diseño. Todo ello ha afirmado al menos su matriz cultural, pero hemos de reconocer que eso no tuvo su correlato en lo productivo ya que Argentina tuvo muchos avatares político-económicos en relación a su industria y su desarrollo, no obstante hay que decir que ese diseño tuvo su época de oro en los '70 y hoy habría que recuperarlo.



P. Como profesor invitado en España ha podido conocer de cerca nuestro desarrollo en los últimos años y nuestra situación actual. ¿A qué nivel se encuentra España en el panorama internacional? ¿Identifica Vd. desde fuera un estilo, digamos, propio o sólo se podría destacar el fenómeno catalán? ¿A nivel mundial cuál es la situación de desarrollo profesional?

R. A la lectura como profesor invitado no quiero excluirle la lectura como profesional del diseño. En ese campo creo que Vd. ya lo intuye, y me parece que es evidente que el boom del diseño catalán en los '80 es incuestionable (también hay que decir que la diferencia entre lo español y lo catalán no es en el exterior tan marcada como aquí) y nosotros consideramos a lo catalán como español.

Lo que es cierto es que el mueble en especial, fue lo que catapultó al diseño catalán y hay que reconocer que se lo hizo de una manera inteligente. Hoy en día en que las características regionales del diseño son cada vez más difícil de lograr, el haberlo logrado demuestra una madurez envidiable.

No me animaría, tal vez por prejuicio, a llamar al diseño catalán como un estilo ya que, aunque tiene invariables estas no son reconocibles con la simple visualización como lo fue el diseño italiano en los '70 o el escandinavo en los '60. Sin embargo creo que la reiteración de ciertos temas y *manieras*, le otorgan un grado de

Sillones resueltos en base a cáscaras premoldeadas, luego cortadas y ensambladas. En el caso de 1 y 3, salen de una cáscara completa. En el caso de 2, es resultado de unir cáscaras más cortas.

diferenciación que los unifica. También creo que esa reiteración fue una estrategia tal vez inconsciente -pero inteligente- para imponer una identificación que algunos llamaría *estilo*.

Entrando en un análisis más teórico deberíamos precisar la diferencia entre identidad (característica que creo debería tener un estilo, es decir, acusar y evidenciar la identidad del gestor), con identificación; esto se logra con una reiteración de rasgos, lo que hace que se identifique un elemento aunque éste no marque la identidad cultural.

¿Podemos decir acaso, que las curvas con geometría evidente son la *identidad cultural* de los italianos y las curvas libres o gestuales son culturalmente catalanas? Parece un poco aventurado o por lo menos limitativo definirlo así, pero es cierto que sirvió a los fines deseados.

En lo que hace el desarrollo profesional debemos reconocer que hay una expansión de los españoles en el mercado internacional y creo que eso se debe a dos razones; una desde el marketing, hoy los españoles venden, y eso los otros lo saben, y otra es desde el talento personal, los que lo tengan van a perdurar.

La apreciación anterior se conecta con la siguiente pregunta:

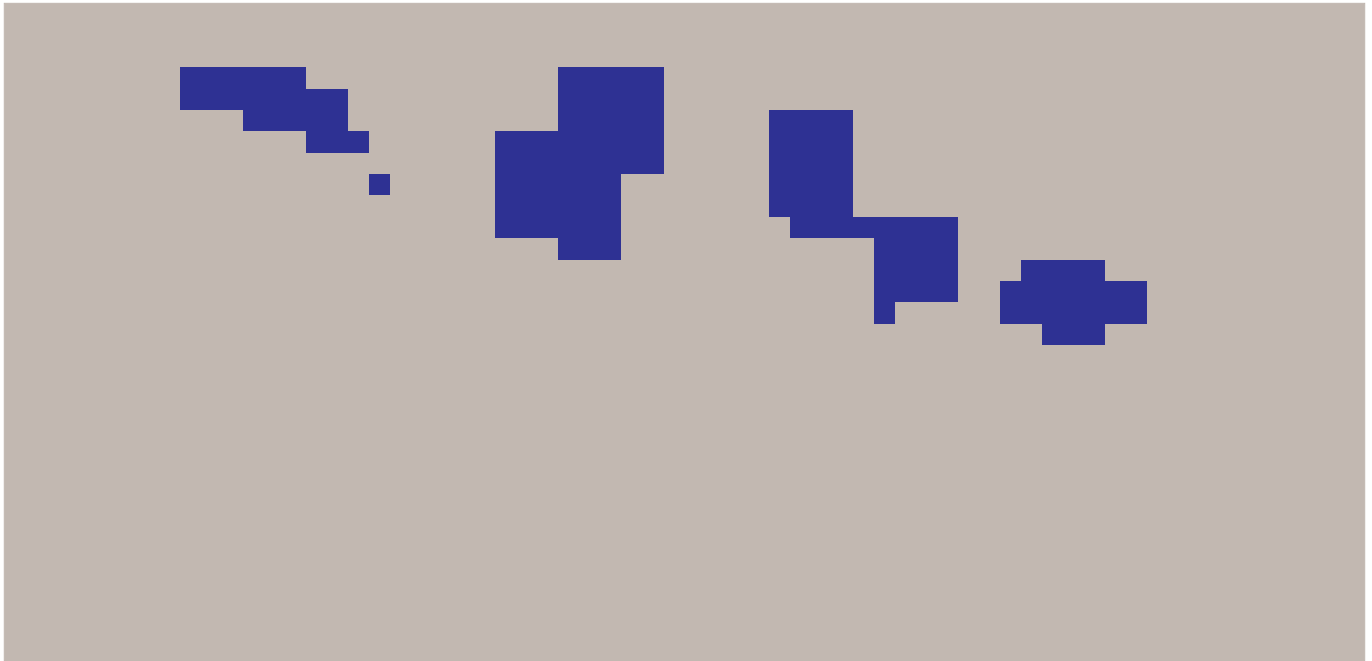
P. Por su experiencia docente aquí ¿Qué crítica haría a los programas de las nuevas escuelas? ¿Y a las tradicionales EINA, ELISAVA, etc? En el futuro ¿Dónde debería insistirse en los programas de formación?

R. Creo que en las nuevas escuelas, todavía mantienen las viejas estructuras docentes y pedagógicas del diseño industrial, salvo la mejora evidente de los instrumentos informáticos. Pero no se percibe un cambio hacia situaciones más conceptuales. Sí se percibe, aunque embrionariamente, una mayor relación con empresas, aunque estas relaciones son con la escuela como entidad no con los alumnos como futuros profesionales. Esta gestión todavía no está totalmente inscripta.

Respecto a pregunta «¿dónde debería insistirse?» creo que habría que reformularla, ya que no es posible insistir en algo que no se hace. Creo que hay que plantear nuevos enfoques.

El diseño comenzó ocupándose acerca de las necesidades -físicas y operativas- del usuario y todavía sigue en esa zona de preocupación.

Hoy los objetivos son definidos por el deseo, el placer, nuevas conductas y en eso no hay pedagogía ni orientaciones. Creo que los nuevos enfoques docentes deberían ocuparse más del usuario como entidad preceptiva y no sólo como una entidad física. Todo lo interactivo, la virtualidad, los valores ecológicos, la potenciación de los otros sentidos -además del visual- son zonas en las que el diseño debe insistir y que todavía no son encarados ni investigados en las nuevas escuelas de diseño.



P ¿Cómo se resuelve el enlace entre Escuela, diseñador, industria? ¿Qué clima se ha de crear en ambos lados?

R. Creo que la relación Escuela - diseñador - empresa tiene un punto crítico -la competencia ética-, que no percibo que sea tomado en cuenta, aunque entiendo que en países en los cuales el trabajo abunda (no sé si es el caso de España) esto no importa, pero entonces habría que clarificar la pregunta; la relación es en realidad Escuela-**alumno**-empresa, y este alumno que hoy puede hacer un trabajo para una empresa, mañana como profesional, tendrá la competencia de los nuevos alumnos.

Por otro lado el empresario podría preguntarse: si mi producto puede ser resuelto por un alumno ¿Para qué contratar a un profesional que es más caro?

Creo que lo primero que esta relación logra, es presentar entre ellos a los actores. El empresario comienza a reconocer al profesional y éste a insertarse en las estructuras empresariales, eso es positivo.

Creo que las empresas deberían *sponsorizar* más actividades de estudiantes, no pedirles que resuelvan sus productos pero deben reconocer que los diseñadores son su vital elemento y éstos deberán tener en el futuro cada vez más creatividad.

Casi podríamos decir que ya no es necesario hacer nuevos productos, hay que hacerlos **de** nuevo, mejores, más actuales, más deseables, más económicos, etc. y esa sutileza de cambio sólo es posible con creativos interesa-

Idem anterior, serie de sillones giratorios. El caso de 1, sale de una cáscara chica, el 2, de dos cáscaras chicas y el 3 de una cáscara grande. Diseños de la década del '70. Multilaminados de 20 mm, realizados en base a terciados de 3 mm de maderas oscuras y claras, lo que da un rayado interesante en el filo de la cáscara, las que están terminadas con laminado plástico de ambas caras.

dos en operar en límites precisos y ese es un **diseñador**.

P. ¿Qué virtudes propias debe tener el diseñador y qué aspectos debe cultivar especialmente?

R. Si hablamos de un diseñador en términos profesionales, diría que un diseñador debería tener como virtud, el responder a los requerimientos del cliente -la empresa- sin dejar de contemplar las necesidades del consumidor¹.

Si hablamos de él como un creativo, diría que, nuevamente sin descuidar su rol social, esto es responder a las necesidades del usuario, operar desde allí para realizar un producto que se inserte en la cultura de su sociedad, o sea, que su creatividad debe estar basada en algo para los demás, no es un artista; para ello debe saber una gran cantidad de datos de la realidad, costos, tecnología, mercado, ergonomía, psicología, sociología, (todo en su justa medida), pero además ser un poeta.

La Silla

P. Vd. ha escrito un libro -actualmente en estudio para su publicación- sobre la silla, una verdadera Summa sobre esta materia. De entre todos los parámetros estudiados -morfología y significación, materiales, y procesos, ergonomía y confort, etc.- ¿Habría alguno fundamental o esencial o hemos de trabajar con todos a la vez?

R. Mi libro plantea una metodología para el diseño de sillas, está dirigido al diseñador y, como Vd. dice, hay en la silla una cantidad de elementos coincidentes para llevar adelante un proyecto, pero por razones analíticas, mi libro opera fundamentalmente en los aspectos morfológicos, en la dimensión puramente de generación y de relaciones de la forma, también toca los aspectos funcionales como la plegabilidad, el apilamiento, la desarmabilidad, etc.

El nivel de significado queda postergado por su importancia a un segundo libro en el que estoy trabajando, pero su pregunta respecto a qué es lo esencial, diría que ese centro de atención se fue desplazando en el tiempo entendiendo al diseño como operación creativa.

Hubo momentos del diseño- en la Cesca, la silla de Mies, la Zig-zag- en que la síntesis (forma o de materiales) era lo fundamental, también las funciones complementarias, las que nombré antes, fueron alguna vez motivo de exaltación, si una silla se

apilaba era mejor que otra, pero si se apilaba, se plegaba y ¡se desarmaba! era perfecta (aunque fuera incómoda y nunca se utilizaran sus funciones).

También los materiales, el metal, el plástico, las espumas, fueron motivo de interés del diseñador, hoy es el significado lo que predomina. Si uno observa los trabajos de Mendini o de Stark o Sipeck, son objetos de significado abierto, es decir, que es el observador quien los significa, de ellos podríamos decir que son un objeto polisémico, otros son totalmente explícitos, como el caso de Mariscal.

En síntesis, creo que un diseñador debe contemplar todos los aspectos, siempre habrá alguno que priorizar para estar en el mercado pero también para representar algo. La silla es un objeto de diseño que permite que cada autor se exprese en sus intenciones.

P. En la historia de la silla y su evolución es posible que haya habido revoluciones, hitos y algunos hechos geniales ¿Podría comentar cuáles son a su juicio estos momentos estelares? ¿Podemos hablar de un fenómeno evolutivo o todo está ya más o menos *in nuce* desde el principio?

R. Creo que pensar en un hecho evolutivo o que todo estuviera inventado en el origen, parten de una misma lectura: esto es que la silla tiene un principio y un fin: un principio debe de haber habido, pero no creo que haya un fin, por ello es que no creo que se pueda hablar de evolución -en el sentido de mejoramiento- y por suerte

Aquí la pieza premoldeada fue una U. Luego cortada y ensamblada y puesta en distinta posición espacial.

Diseños de mediados de los años '70.

no hay un fin, eso hace más llevadero el sino de un diseñador. Pero creo que sí hubo hitos o momentos estelares y cada uno por razones distintas. Paso a enumerar los que a mi juicio establecieron pautas que perduran y por lo que creo que perdurarán.

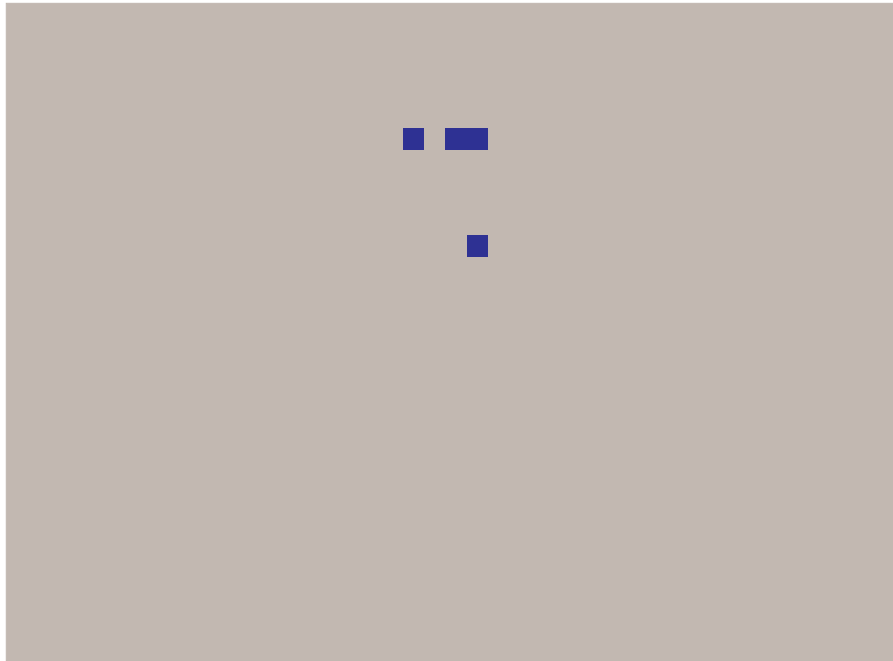
- ☞ La silla egipcia. Por sus bellas proporciones
- ☞ El klismos griego. Porque inauguró la pata continua
- ☞ La Savanaroia. Porque legalizó la X como tipología
- ☞ La Thonet. Porque unifica el mueble culto con el popular
- ☞ La Willow de Mackintosh. Porque aparece como muy diferente manteniendo las características proyectuales clásicas
- ☞ La Red-Blue. Porque hizo de la silla una pieza de arte
- ☞ La Cesca. Porque innovó la tipología al sacarle dos patas
- ☞ La Zigzag. Porque sintetiza y revaloriza la madera como el material de la silla
- ☞ La Tulipán de Saarinen. Porque sintetiza la unidad
- ☞ La Diamond de Bertoia. Porque hace de una escultura una silla
- ☞ The Chair de M. Wegner. Porque recupera la estética por las buenas proporciones
- ☞ El 670 de Ch. Eames. Porque

recupera un viejo uso con una nueva imagen

- ☞ La CAB de Bellini. Porque es otra vez la síntesis pero sofisticada
- ☞ El BKF de Bonet, Kurchan y Ferrari Hardoy. Porque imaginan una nueva silla para una nueva arquitectura y porque se diseñó en la Argentina
- ☞ La UP Mama. Porque introdujo lo simbólico con gran equilibrio con lo tecnológico
- ☞ La Costés de Stark. Porque actualizó imágenes que *parecen* conocidas
- ☞ Cualquiera de B. Sipeck. Porque desconciertan

P. En nuestro entorno cultural occidental el concepto de silla está muy consolidado por la historia ¿Existen valores culturales de otro signo que fuera interesante recuperar e incorporar?

R. América Latina como el Tercer Mundo occidental, ha tenido preocupación por recuperar sus identidades, que en algunas culturas son muy fuertes. Aztecas, mayas, incas, han sido culturas con una gran presencia, en el sur casi no hay culturas de esa fuerza. Esto hizo que muchas veces los diseñadores se preocuparan para lograr recuperar esos valores con sus diseños. Creo que no se ha logrado, pero se han podido generar algunos hechos interesantes, por ejemplo el sillón Seriff de S. Rodrigues de Brasil que ha generado el concepto de lo *tropical* en sillas, lo voluptuoso, la sensualidad, como sólo un carioca puede hacerlo. Nosotros no hemos



que a otros materiales, esto es una ventaja de mercado, la madera todos sabemos, tiene una vejez digna, es posible protegerla y recuperarla, pero para ciertos usos muy abusivos o muy exigidos hay materiales más adecuados: los plásticos para el exterior o interior sucios, el metal para un uso exigido como asientos apilables, etc.; la madera no tiene la resistencia en el tiempo que se debe tener para estos usos.

Por otro lado la madera ha encontrado, primero con la madera curvada, luego con el contrachapado moldeado, una versión tecnológica de actualidad que va introduciendo a este material tan clásico en las nuevas imágenes de una manera muy paulatina y natural, de allí que la madera esté culturalmente siempre vigente porque se renueva permanentemente.

P. La madera puede utilizarse como elemento independiente (madera ensamblada), lineal-continuo (madera curvada o laminar) o superficial continuo (madera contrachapada curvada) ¿Estas soluciones son más difíciles de conseguir que con los otros materiales? ¿Son más bien técnicas, artesanales o industriales?

R. La variedad de posibilidades técnico-formales que Vd. enumera, enriquecen las posibilidades de los diseños y tienen una facilidad o dificultad similar entre sí: un buen taller puede trabajar madera ensamblada o moldear laminado y resolver una pieza de cierta complicación. Sólo el tubo y la chapa metálica, a veces, resuelven las cosas de igual manera, aunque creo que en la madera es más logrado el resultado.

Todas estas maneras de producir pueden pasar de la artesanía a la producción seriada sin problemas y esto es una ventaja que se percibe en la madera. También es remarcable que para lograr superficies, la madera es más *lógica* que otros materiales. La chapa necesita refuerzos o espesores, el plástico necesita matrices y nervaduras que se marcan, etc.

P. ¿Qué especies de madera destacaría en función de su finalidad estructurales, decorativas, táctiles, etc?

R. De las especies de maderas, se podría destacar para el diseño de sillas (esto es sólo un recorte analítico) las frutales, el peral o el guindo por su resistencia y color, la haya por la posibilidades de curvatura; me interesa el cedro por su ductilidad al trabajo y los lustres; creo que la teca es una madera de gran nobleza por su

recuperado cosas como el tango o la pampa y no creo que sea importante preocuparse de hacerlo, pero si sale ¡Bien!

Es decir, que los valores culturales de una región, de una sociedad, de un ambiente, son motivo para el diseño, pero a ello se debe arribar, no partir.

P. Vd. propone en su libro una serie de patrones para conducir el acto creativo en el diseño de una manera más sencilla, resolviendo lo que en su momento se llamó el proceso de «caja negra». De ser así sería un paso muy importante en el tan fracasado intento de racionalizar el proceso proyectual. ¿Considera que esto es así? ¿Lo ha experimentado en sí mismo o en otros? ¿Cuáles son los resultados?

R. Sí, el método lo he usado permanentemente en estos 30 años de diseño, creo que sólo así he podido diseñar más de 200 asientos. Como ejemplo siempre comento una anécdota: una empresa que siempre produjo sillas de madera de 4 patas -y ese era el límite- me contrató y le trabajé por unos 15 años. Allí puse en uso el criterio de las secciones de patas, su ubicación en la estructura y todo eso que cuento en el libro y eso se pudo hacer controlando la gestión de diseño, no obstante creo que además de método hay que trabajar con algo de intuición (la intuición es información no procesada) y también, por qué no, algo de talento.

En cuanto a los resultados, a mi, me funcionó en lo profesional pues me permitió resolver las solicitudes de los

Soluciones de sillas de 4 patas en madera, siguiendo la metodología de las variables de sección en la pata y su posición relativa en la estructura. Son modelos realizados entre los años '70 y '80. Productores: Lañin, Indumar, Stilka, EH.

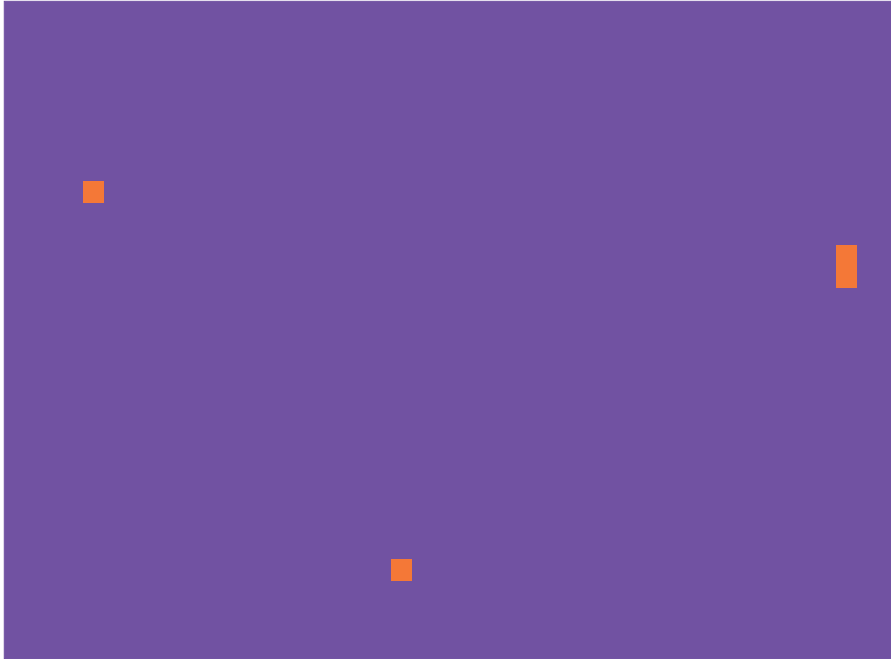
clientes, pero además me permitió pasarla bien, el único inconveniente es que uno cree que puede hacer **todas** las sillas y es entonces en que uno se convierte en un sillópata.

La madera en el diseño

P. Vd. ha utilizado con frecuencia la madera en sus estructuras tanto en macizo como en terciado (contrachapado) y laminar. En una tabla comparativa ideal de ventajas y desventajas ¿Qué factores positivos y negativos destacaría de este material frente a sus competidores clásicos: plástico, acero, aluminio, etc.? ¿Qué factores culturales, sensoriales y simbólicos presenta la madera frente a los otros materiales tradicionales?

R. La madera es un material muy maleable para el diseño frente al plástico o al aluminio que necesitan una matriz para realizarse. La madera y el acero (tubos) tienen una ductilidad del prototipo para desarrollar un diseño, creo que la relación de diseño-prototipo-artesanía es adecuada porque después se puede pasar a la instancia de producción seriada.

Desde el punto de vista del producto, debo aceptar que la tradición acerca al usuario más a la madera



autoprotección; los pinos y el fresno por su color y veta, en fin, creo que cada madera aporta un mundo completo de resistencia, textura, olor y color y tiene un espectro enorme, frente a la chapa metálica, por ejemplo, en la que solo hay lisa o perforada, o de acero, inoxidable, o aluminio, y todas deben protegerse con pinturas.

P. La pérdida de oficio, que Vd. lamenta, viene condicionada por la transformación de la artesanía hacia la industria. ¿Qué vías intermedias se podrían encontrar para recuperar o

conservar la sabiduría del trabajo y el conocimiento de los materiales?

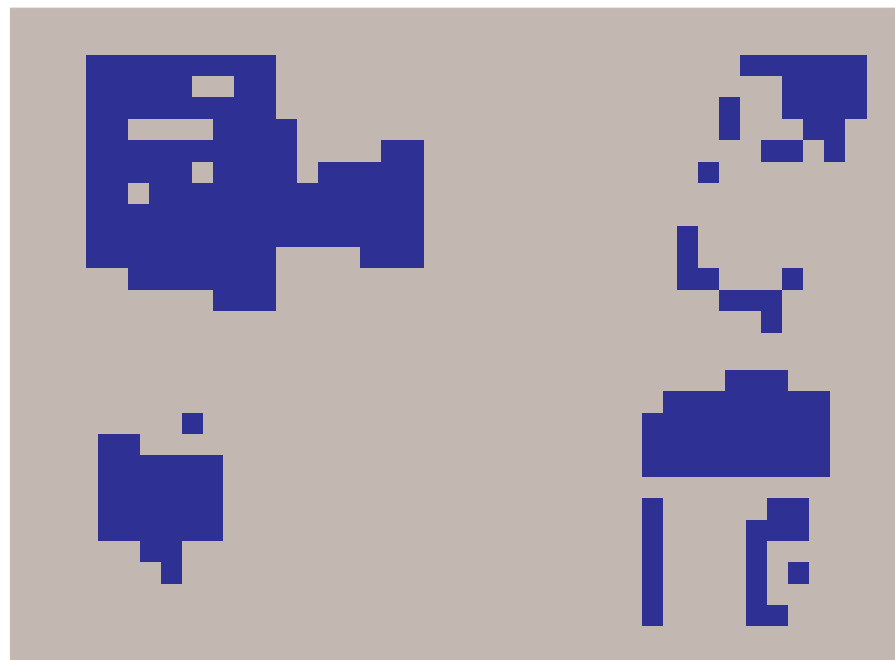
R. Creo que si bien es cierto que la industria de alta producción está

1 Sillón de multilaminado moldeado. Skel. Diseño año 1978. Productor: Indumar.

2. Silla plegable, Plaka. Calada de un multilaminado de 20 mm. (de la placa standard de 160 x 160 cm) salen 6 sillas. El espesor de la silla plegada es de 20 mm. Diseño, año 1975. Productor Indumar.

3. Silla «Nínive» en madera maciza. Diseño, año 1983. Productos: Visiva.

4. Sillón «de la isla» realizado en madera maciza con el respaldo de varillas de 10 mm, flexibles. Diseño, año 1990. Productor: dB.



matando el oficio, es posible pensar en situaciones de producción acotada, de artesanía industrial, muy acorde al material, a su tradición y que pueda dar respuesta a las necesidades del mercado.

Hoy el diseño global ha apostado a la diferencia como valor agregado ¿Qué más diferente que una cosa hecha a mano? Creo que tal vez, potenciando esa facultad del oficio de hacer las cosas únicas, pero articulándolas con una entrada al mercado por parte de los comercializadores, se podría preservar el oficio. El error está en los extremos, no debemos equiparar un trabajo de artesano a lo hecho por la máquina ni tampoco creer que lo hecho por un artesano debe valer como una pieza de arte.

P. Cuando los estudiamos nos parecieron muy interesantes sus variaciones de asientos sobre un tablero terciado modulado en el que se vaciaban distintas partes alternativamente.

¿Podría comentar más en profundidad esta serie?

R. Estas variaciones nacieron de una situación particular, pero no única, ni sólo de mi país, que es el caso de una empresa productora no fabricante, que basaba su éxito en la variedad y el diseño y no en el volumen de producción.

Entonces, lo que se diseñó cuando se empezó con el uso de los multilaminados moldeados, fue una pieza de madera. Ya que no podría hacer un molde para cada modelo, entonces se diseñó una pieza cilíndrica que me permitía hacer producciones en serie; mediante cortes podía lograr una variedad de modelos de sillones, mesas altas, mesas bajas, contenedores, etc. ya que todo se reducía, en términos de diseño a trabajar las formas geométricas que me otorgaba el cilindro.

Otra variante posterior fue el diseño del molde, pues entonces se podían sacar piezas variadas, fue el caso de una U en multilaminado. El ancho interno, el largo de los brazos y los ángulos eran variables en el molde, así se podían hacer varias piezas y luego también recortando y ensamblando o calando se obtenían distintos diseños o modelos. Digamos que fue una racionalización de producción, diseñando la pieza o el molde para producción seriada y los modelos resultantes partían de ese moldeado o ese molde.

(1) La diferencia entre consumidor y usuario es una diferencia ideológica; la empresa sólo ve consumidores, el diseñador debe ver usuarios