



Design seems like a Teenager to me

El diseñador británico Jasper Morrison habla sobre su obra y la situación actual de la industria del diseño.

En el Salone del Mobile 2008, Vitra presentó tres nuevos proyectos de Jasper Morrison, un hombre famoso por su enfoque minimalista y formas racionales. Además del sofá Place y el sillón bajo Monopod tapizado en cuero marrón oscuro, la firma presentó la Basel Chair de Morrison acabada en plástico y madera. Jasper Morrison y su colega japonés Naoto Fukasawa lanzaron por primera vez hace dos años los diseños Super Normal (muebles sin detalles superfluos) en Tokio, suscitando cierto revuelo. El debut estuvo acompañado por un libro titulado Super Normal: Sensations of the Ordinary, que considera a Morrison "como la síntesis perfecta de lo que debería ser el diseño hoy más que nunca". El mensaje del diseñador es que los objetos Super Normal nacen a partir de una larga tradición de avances evolutivos y no descartan por obsoleta la configuración desarrollada históricamente, sino que buscan sintetizarla. Los objetos reconocen su lugar dentro del "conjunto de las cosas".

Frame: ¿Qué reacciones se produjeron en las exposiciones Super Normal?

Jasper Morrison: El eco de las exposiciones de Tokio y Milán fue muy distinto, quizá porque se utilizaron formas de presentación distintas. El estreno en la galería Axis fue todo un éxito porque no se realizó en medio del barullo de la feria y dispusimos del espacio suficiente para acomodar los diseños. En cambio, la exposición en Milán quedó algo diluida entre el gran gentío asistente a las exposiciones del Salone del Mobile. Aparte de eso, parece que al público en general le gustó la presentación. Lamentablemente hubo muy pocas reacciones del mundo del diseño ante Super Normal. Algunos de nuestros colegas realizaron declaraciones bastante negativas y se tomaron a mal nuestra decisión de no exponer sus diseños. Yo esperaba que nuestra iniciativa suscitara un debate entre los profesionales del diseño, una discusión sobre la función del diseño hoy en día. Pero, de algún modo, tampoco me sorprende que eso no haya pasado. La escena del diseño se ha fragmentado enormemente durante los últimos años, y muchos de nuestros colegas están más interesados en hablar de sí mismos que en hablar del diseño en su sentido más amplio. Super Normal plantea preguntas en relación con el sentido y la finalidad del diseño, y ése es un tema delicado.

Frame: ¿Qué influencia tendrá Super Normal en sus próximas obras?

JM: Fukasawa y yo hemos realizado un par de cambios para la exposición Super Normal de la feria ICFF de Nueva York y, como siempre, hablamos sobre el tema de buen grado, pero, aparte de eso, en estos momentos no tenemos previsto ningún otro proyecto en común. No obstante, Super Normal seguirá desempeñando un papel decisivo en mi obra y en mi pensamiento porque estoy convencido de que el diseño debería ser Super Normal hoy más que nunca. Para mí, la Basel Chair desarrollada para Vitra es un paso en la dirección de un diseño realista que abarca el entorno visual y material. Al igual que otros muchos diseñadores, he diseñado sillas de plástico de distintos colores, y luego las ves rodando por la calle y te avergüenzas por tu trabajo y por toda la profesión. Se trata, por así decirlo, de un diseño que contamina visualmente el entorno, un fenómeno muy extendido hoy en día, y creo que ha llegado el momento de que, como diseñadores, asumamos la responsabilidad ante la imagen que el hombre ha creado de nuestro entorno. Super Normal se caracteriza por otras cualidades más allá de lo visual y lo formal. Debido a la excesiva cobertura mediática, muchos diseñadores prestan más atención a ofrecer una imagen espectacular para que sus diseños se cuelen en las páginas de las revistas de moda que en ofrecer soluciones a los problemas o reflexiones sobre el contexto general y sobre la cuestión de qué significa un buen diseño a largo plazo.

Frame: ¿Qué le parece la tendencia actual de lanzar ediciones limitadas?

JM: Antes creía que las ediciones limitadas eran el acabose, ahora ya no lo tengo tan claro. Estoy empezando a sentir aprecio por las contradicciones en mi trabajo porque, en cierto modo, le dan un nuevo impulso. Las ediciones limitadas, como la Cork Chair para Vitra, me otorgan la libertad de crear diseños sin tener que preocuparme constantemente por las limitaciones que impone la fabricación en serie. Las ediciones limitadas ofrecen cierto margen para ideas atrevidas y, luego, algunas de ellas pueden acabar convirtiéndose en productos de fabricación en serie. Por ejemplo, el sillón Monopod, una de las novedades de la Vitra Home Collection, está basado en la Cork Chair, diseñada para la Vitra Edition. La forma básica es idéntica, pero el material se ha adaptado a los requisitos de la fabricación en serie.

Frame: ¿Hasta qué punto puede ser experimental una edición limitada de la Cork Chair si resulta tan sencillo transformarla en un producto de fabricación en serie?

JM: La Cork Chair no es el único producto que ha empezado formando parte de una edición limitada y luego se ha desarrollado para la fabricación en serie. También diseñé la serie de mesas Carrara para la galería Kreo, fabricada luego por Cappellini en roble macizo. Este tipo de desarrollo ulterior me sirve en parte de excusa para hacer ediciones limitadas. A través de él, los diseñadores hallan soluciones a las que, de lo contrario, no llegarían de ningún otro modo. En cualquier caso, es lamentable que sólo aquellas personas que dispongan de los medios económicos necesarios puedan acceder a los diseños de edición limitada. ¿Por qué no crear a partir de ellos un producto industrial que se pueda adquirir a un precio asequible? En la historia del diseño del mueble hay numerosos ejemplos de productos que inicialmente se fabricaron de un modo especial y que luego se adaptaron a la fabricación en serie y tuvieron mucha difusión. Si cree que el tiempo desempeña un papel decisivo a este respecto, recuerde que la Cork Chair se concibió hace un año. Y seguro que pasará otro año antes de que Monopod, el producto de fabricación en serie con tapicería de cuero, esté disponible en los comercios. Además, otro factor importante es el hecho de que en el caso de los muebles por encargo entran en juego todos esos ridículos requisitos que hay que cumplir. Por lo que respecta al desarrollo de la Cork Chair como mueble por encargo, tuvimos que aumentar 8 kg el peso del pie y agrandar la superficie de apoyo para cumplir los requisitos que se le ocurrieron a algún idiota de Bruselas para evitar que otros idiotas se cayesen de las sillas. Y eso es sólo un ejemplo de las limitaciones a las que tuvieron que hacer frente los diseñadores.

Frame: ¿Pero no le parece que el diseño para las grandes fortunas contradice la idea de Super Normal?

JM: El diseño es una de las pocas disciplinas visuales que están sometidas a tantas limitaciones. A partir de cierto nivel creativo existen menos limitaciones que en el caso del diseño de productos: en el arte, la arquitectura, la moda o el diseño gráfico, por ejemplo. Estas limitaciones pueden resultar inspiradoras e incluso útiles, pero a veces un objeto no es tan bueno como podría haber sido en realidad porque hemos tenido que limitarnos a un material en concreto o porque hemos tenido que dar preferencia a un método en concreto por motivos económicos o tecnológicos. No entiendo qué hay de malo en que los diseñadores dispongan de la misma libertad en sus formas de expresión que los profesionales de otras disciplinas.

Frame: Established & Sons exhibe una continuación de su serie Crate. ¿Qué idea se esconde detrás de estos objetos?

JM: Cuando diseñé The Crate, el primer objeto de esta serie inspirada en una caja de vino, me sorprendieron las reacciones controvertidas. Fue interesante ver las reacciones tan distintas de la gente ante esta caja de madera: hubo de todo, desde el rechazo total y muchos comentarios que tachaban al diseño de cínico hasta el más sincero entusiasmo. No obstante, es curioso que el mismo año en el que tuve la idea de utilizar una caja de vino como mesilla de noche otros diseñadores aunaran sus esfuerzos con diseñadores de moda para crear sillas que pudiesen llevar ropa. Tomé la decisión de añadir más objetos a la serie cada año para convertirla en una de las mayores series de muebles, por un lado, porque quería fastidiar un poco y, por otro, porque me interesa el modo en el que uno halla soluciones prácticas que contagian buen humor. Quizá suene anticuado, pero aún encuentro muy inspiradora la idea que subyace al proyecto de crear y desarrollar objetos que ejerzan una influencia positiva sobre la atmósfera de su entorno.

Frame: ¿Qué es lo próximo que tiene planeado, aparte de diseñar más muebles Crate?

JM: Seguiremos trabajando para clientes interesantes como Vitra, Flos, Cappellini, Alessi o Magis y también para empresas como Samsung y Muji. Tenemos otros proyectos de planificación urbanística, por ejemplo, el diseño de una plaza de un pueblo y de una plaza de Turín. También estamos desarrollando un nuevo reloj para la empresa suiza Rado; este proyecto también es muy interesante.

Frame: ¿Cómo cree que evolucionará la escena del diseño durante los próximos años?

JM: En cierto modo, el diseño me recuerda a los adolescentes: busca llamar la atención, es estridente, penetrante y extrañamente inmaduro. Los fabricantes lanzan al mercado como locos un diseño mal pensado. Esperamos que con Super Normal se impulse el proceso de maduración, se dé protagonismo a lo sustancial y se anime a la gente a respetar el buen diseño. Creo que empieza a formarse un entendimiento de lo esencial del diseño. Por ejemplo, en París me he dado cuenta de que los cafés están abandonando su look de espacios de diseño en aras de una atmósfera más natural. Quiero decir, ¿quién quiere sentarse hoy en día en un café de diseño?

Texto: Kristina Raderschad