

## 9 ALTRES TENDÈNCIES

- 9.1 Inventors del futur
- 9.2 La seducció
- 9.3 Disseny inclusiu, *design for all*
- 9.4 Ecodisseny o disseny ecològic
- 9.5 Neorural
- 9.6 Disseny socialment responsable (SRD)

### 9.1. INVENTORS DEL FUTUR

Alguns dissenyadors han influït molt en el disseny posterior avançant tendències que en el seu moment van semblar visions d'un possible futur. Són dissenyadors visionaris, d'alguns dels quals ja n'hem parlat abans. Ara ens referirem a dissenyadors que han treballat al voltant dels anys seixanta i setanta, dissenyadors que van anar al davant de les tendències que en aquell moment es treballaven i que en molts dels casos van pagar el preu de la incomprensió.

És el cas de Joe (Cesare) Colombo, arquitecte i dissenyador, una icona per als dissenyadors i un gran desconegut per al gran públic. Va dissenyar interiors d'habitatges flexibles, amb habitacions que podien variar les dimensions. Amb moltes de les seves idees es construeixen avui els dissenys més avantguardistes.

Per dissenyar els seus productes va apostar pel plàstic com a material modern, revolucionari i eficaç. Va ser professor del Politècnic de Milà.

Ettore Sottsass va dir que fins que Colombo no va començar a signar dissenys, la indústria del disseny a Milà era inexistent:

“Va ser l'únic capaç d'adonar-se que el futur estava canviant. Va ser capaç de veure amb clarividència quins serien els materials del futur.”

Molts historiadors consideren Colombo el dissenyador que va convertir Milà en la capital del disseny durant molts anys, que va donar una visió cosmopolita a l'espectacular desenvolupament del disseny que estava a punt de protagonitzar la indústria de la ciutat. Colombo es va avançar; tot el que dissenyava era possible. Va ser un visionari del disseny.

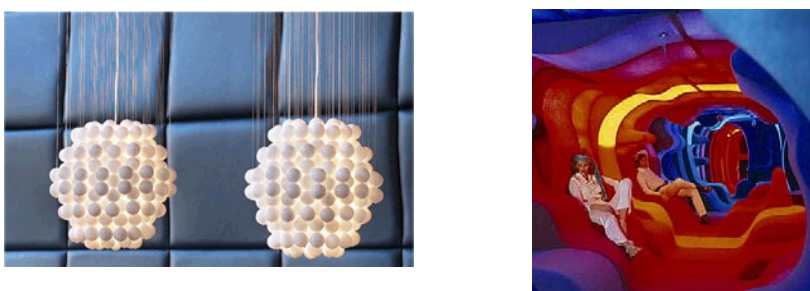
Un altre visionari va ser Verner Panton. Va néixer a Dinamarca. Va estudiar a l'Acadèmia Reial Danesa de Belles Arts i va ser el creador, el 1960, de la cadira Panton, la primera cadira modelada per injecció de plàstic i que no té potes al darrere. Aquesta cadira va significar un salt de gegant en el disseny de mobiliari. Fins als últims dies ha estat considerada una obra d'art per a la decoració d'interiors i exteriors.



[www.joecolombo.com](http://www.joecolombo.com)



[www.panton.ch](http://www.panton.ch)



## 9.2. LA SEDUCCIÓ

No és un estil, és una tendència. Avui dia més que mai les empreses busquen seduir-nos amb els seus productes, és a dir, que tinguem la necessitat de comprar-los encara que no els necessitem. Els productes han de seduir i buscar necessitats noves per trobar un grup més gran de compradors i consumidors. “No ho necessito, però com que em sedueix tant, ho compro, perquè m’agrada i potser ho podré utilitzar.”

Sota aquest terme el dissenyador ha de trobar la via per la qual el futur comprador es decideixi a comprar el producte. S’ intenta oferir al consumidor allò que desitja (encara que no ho necessiti), allò que necessita o allò que més li agradaria segons els seus gustos, que són diferents dels d’altres grups.

En la seducció hi intervenen aspectes culturals, sociològics, psicològics i socials, molt units a les modes i al tractament del producte com a signe.



Ron Arad. ronarad.com



Mendini. ateliermendini.it



nokia.com



seat.com



Oscar Tusquets  
tusquets.com

### 9.3. DISSENY INCLUSIU, *design for all*

Disseny infantil:

El disseny per a nens té unes característiques molt especials. S'han de tenir en compte estudis antropomètrics específics; el canvi de talles, que s'esdevé amb tanta rapidesa; l'ús de materials que previnguin possibles accidents; el tractament apropiat de les formes; la utilització de colors propis del camp visual del nen; una estètica segons el gust dels nens, sense deixar de banda la resta d'aspectes que cal analitzar en qualsevol projecte de disseny.

Per això el dissenyador ha de treballar molt estretament amb psicòlegs infantils i pedagogs per assegurar l'èxit dels productes.

Disseny per a discapacitats:

Implica trobar una solució que sigui apropiada a les condicions i exigències d'un context determinat i que aconseguixi adequar-se tant als processos productius com als processos de mercat i d'ús, ja que la discapacitat exigeix una alta resposta funcional.

En un projecte de disseny el dissenyador sempre ha de col·laborar amb altres professionals, i en aquest cas encara més. La tasca interdisciplinària entre el dissenyador, els metges, els tècnics, els encarregats de màrqueting i els usuaris es fa indispensable en qualsevol dels productes d'aquesta línia d'actuació.

Disseny infantil



roca.com



adrada.es



mareni-gourmet.com

## Disseny per a discapacitats



Benjamin J. Heckendorn.  
benheck.com  
Comandament per a Xbox 360  
que es pot usar amb una mà i un  
peu



A&M Hearing  
ffam.sat.siemens.de



Shimuzu Japan. shimz.co.jp

## 9.4. ECODESSENY O DISSENY ECOLÒGIC

Als anys seixanta Victor Papanek relaciona la consciència ecològica i el procés de disseny, i promou solucions de disseny que tinguin en compte el medi ambient.

Arran de la crisi del petroli va augmentar la preocupació pel caràcter efímer dels recursos naturals, i després de diversos desastres ecològics va aparèixer el terme *disseny ecològic*, amb força als anys vuitanta. Amb el terme es descrivia un enfocament de compromís amb la naturalesa i el medi ambient.

El disseny per al medi ambient o ecodisseny (*green design*) és un procés per dissenyar i desenvolupar productes industrials i és útil per prevenir els impactes ambientals i millorar el cycle de vida des de les primeres fases de disseny. Conduïx cap a una producció sostenible i un consum més racional dels recursos, des de l'obtenció de les matèries primeres (que en molts casos són recursos naturals) fins a la tornada al cycle mateix, al final de la vida útil del producte. D'aquesta manera és possible obtenir múltiples beneficis: minimitzar els costos de producció i el consum de materials i recursos, optimitzar la qualitat dels productes, millorar-ne la vida útil, seleccionar els recursos més sostenibles o amb menys contingut energètic, buscar la utilització de tecnologies més netes i minimitzar els costos d'utilització de residus i rebuigs.

El terme *ecodisseny* significa que el medi ambient ajuda a definir la direcció de les decisions que es prenen en el disseny. En aquest procés s'assigna al medi ambient el mateix estatus que als valors industrials més tradicionals: guanys, funcionalitat, estètica, ergonomia, imatge i, sobretot, qualitat.

Aspectes que té en compte: elecció de les matèries primeres, impacte del procés, màxima eficiència energètica, consum mínim, disseny per al reciclatge, durabilitat de la vida útil del producte, disseny per ser reparat, disseny per a l'actualització, a vegades ús de

materials amb memòria, recuperació dels components, eficàcia del reciclatge, els efectes últims de l'exploració de l'entorn, etc.



Gehry  
corcoran.org



polit.com

## 9.5. NEORURAL

El disseny amb aire rural es produeix des de fa bastant temps. Normalment es troba en mobiliari i sol anar destinat a segones residències, sobretot si són al camp. Utilitza la fusta i intenta, la majoria de vegades, que els mobles s'assemblin als del final del segle XIX.

És una tradició, també en el disseny, que quan l'urbà està saturat es torni al camp. Amb tot, si allò campestre resulta massa pla, el disseny pot improvisar amb nous materials, enguixar els mobles o curar-los amb fibres de vidre. L'holandesa Ineke Hans folra objectes amb tela. El mobiliari fracturat, curat o enguixat és una nova opció de disseny espectacular.



spcasas.com



Ineke Hans

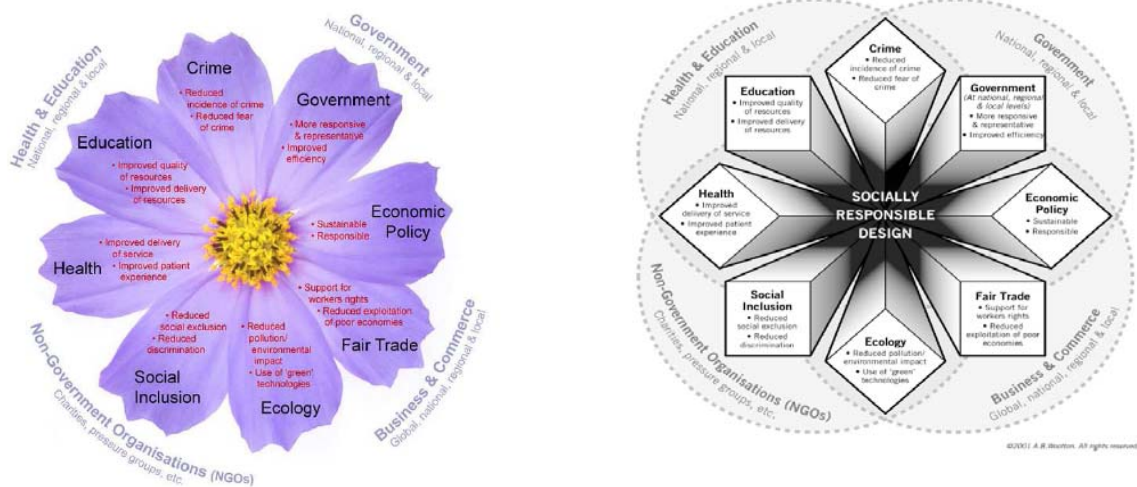


inekehans.com

## 9.6. DISSENY SOCIALMENT RESPONSABLE (SRD)

El disseny socialment responsable (SRD) és un camp d'estudi relativament nou que ha nascut de la comunitat del disseny. Es basa en les àrees del disseny existents que s'encavalquen amb àrees de la responsabilitat i de la sostenibilitat, com el disseny per al medi ambient. SRD proposa una aproximació al disseny integrant diverses iniciatives existents. La relació amb la SR es descriu com la part de la SR que té un focus extern o que l'SRD és SR en acció. I tot això en comparació de la visió convencional del CSR, que inclou la divulgació dels estats financers, les estructures de gestió, que tenen una focalització més interna.

En suma, sense el paper del disseny, com s'ho fan les companyies per incloure elements de CSR en la producció dels productes, processos, medi ambient i els serveis que ofereixen la seva imatge al mercat? La Universitat de Salford ha creat un nou model de SRD basat en els treballs de Whiteley (1993) al seu llibre *Design for society*, que implica les següents vuit àrees: govern, política economia, comerç just, ecologia, inclusió social, salut, educació i crim —àrees que es poden tractar positivament mitjançant l'ús del disseny i que contribueixen a un millor ambient social—. Els autors indiquen que el nou model “centra l'atenció en els productes, els ambients, els serveis i els sistemes que poden alleujar problemes del món real i millorar la qualitat de vida.”



Gràfic. Els vuit components del disseny socialment responsable (font: Caroline L. Davey, Andrew B. Wootton, Mike Press, *Design for the Surreal World? A New Model of Socially Responsible Design*, The Robert Gordon University (Regne Unit), Proceedings of the 6th International Conference of the European Academy of Design, EAD06, University of the Arts Bremen, 29-31 March 2005, Bremen, Alemanya).



Les vuit àrees bàsiques en les quals es basa el model són:

- Govern: el disseny pot facilitar que els governs locals, regionals o nacionals siguin més responsables o representatius. Això significa ajudar a augmentar l'eficiència, permetent que més ciutadans votin o permetent la participació de grups subrepresentats.
- Política econòmica: el disseny pot contribuir a la política econòmica promovent la sostenibilitat i la responsabilitat.
- Comerç just: el disseny pot donar suport als drets dels treballadors i reduir l'explotació de països pobres, mitjançant la intervenció en aspectes relacionats amb les finances, les inversions, la fabricació i el comerç. Això pot significar establir relacions i criteris de relació amb proveïdors i clients.
- Ecologia: el disseny pot ajudar a disminuir la pol·lució i a minimitzar l'impacte ambiental, a la vegada que pot promoure l'ús d'energies renovables. Això implica la construcció d'habitatges sostenibles, que milloren la qualitat de l'aire i de



l'aigua, l'ús de patrons de reciclatge o el disseny d'envasos compatibles amb el medi. Cada vegada un nombre més gran de clients està informat sobre les qüestions ambientals actuals. Conseqüentment, s'està creant constantment legislació ambiental i la demanda popular de productes verds existeix i s'incrementa. Algunes companyies han previst això i han actuat ràpidament posant en execució pràctiques ambientals per minimitzar la pèrdua de recursos i millorar el cicle de vida dels productes. En alguns països el terme *disseny sostenible* es coneix com a *ecodesign*, *disseny verd* o *disseny per al medi ambient*. *Ecodesign*, segons la definició de Victor Papanek, ha d'incloure disseny social i aspectes socials. Els últims anys els termes *disseny sostenible* i *disseny per a la sostenibilitat* —a més d'altres de nous— s'estan acceptant globalment, incloent-hi la Triple Bottom Line (persones, planeta i benefici).

- **Inclusió social:** el disseny pot disminuir la discriminació basada en gènere, raça, edat, posició social, educació, salut... i combatre l'exclusió social. Existeixen productes dissenyats específicament per a la gent gran<sup>1</sup> o habitatges dissenyats per a famílies de diverses mides. El disseny inclusiu té com a objectiu dissenyar productes que poden ser utilitzats amb eficàcia per persones amb deficiències o discapacitats. No obstant això, es creu que un producte dissenyat sota el marc inclusiu és atractiu a una àmplia gamma d'usuaris, no sols per als discapacitats o ancians. És essencial que el dissenyador sigui empàtic amb l'usuari final per satisfer els seus requisits. Per aconseguir-ho s'estan posant en execució mètodes innovadors per capturar les necessitats veritables del client, com l'*ethnography*. *Ethnography* és l'observació de l'usuari i de com aquest usuari actua recíprocament amb un producte en condicions de vida real.
- **Salut:** el disseny per a la salut promou un millor lliurament de serveis i una millor atenció als pacients i desenvolupa mètodes per millorar la salut de les persones dintre la societat. Això significa millorar la qualitat dels recursos mèdics, el desenvolupament d'aparells que permetin el tractament i el seguiment remot de malalts o la producció de productes que evitin accidents a grups vulnerables (per exemple, cuines per a gent gran o amb problemes de visió).
- **Educació:** el disseny pot millorar la qualitat. Fa referència als arquitectes i als interioristes, que han de dissenyar escoles que millorin l'aprenentatge o productes que donin suport als projectes escolars.
- **Crim:** el disseny pot ser usat per disminuir la criminalitat i la por de la població. El Ministeri de l'Interior, el Consell del Disseny i els DTI britànics van iniciar el programa de disseny contra el crim, un projecte internacional que tenia la intenció d'animar els dissenyadors a desenvolupar productes que fossin a la vegada amistosos per al consumidor i antipàtics per als criminals, i que il·lustressin els avantatges del disseny del contracrim. Ken Pease, un criminòleg britànic, creu que els dissenyadors estan ben posicionats per abordar els problemes socials negatius

---

<sup>1</sup> OXO, fabricant d'accessoris per a la casa, té com a lema "hi ha mans de totes les mides i formes. Nosaltres les tenim en compte totes".

del disseny: “Els dissenyadors estan ben formats per anticipar moltes coses: les necessitats i els desitjos d’usuaris, conseqüències per al medi ambient, ergonomia, i així successivament. Són ells els que estan més ben situats per anticipar les conseqüències del crim en productes i en serveis, i guanyar la partida a la carrera tecnològica contra el crim.”

Aquestes àrees fan esment a dominis majors que són:

- Govern en l’àmbit local, regional i nacional.
- Negocis i comerç, en l’àmbit global, nacional, regional i local.
- Organitzacions no governamentals (ONG), com les dedicades a caritat, grups de pressió...
- Salut i educació, en l’àmbit nacional, regional i local.

Les arrels de l’SRD es poden remuntar molts anys enrere. R. Buckminster Fuller va ser potser el primer dissenyador que va tractar activament les qüestions socials. Deia que “fer que els recursos disponibles serveixin sols a un 1 % d’una població en creixement sols es pot assolir gràcies a una revolució audaçment accelerada del disseny”. Victor Papanek era un estudiant del treball de Fuller i va ajudar a desenvolupar el camp del *disseny social*, creant els camps del disseny per al tercer món i disseny per a la tercera edat, entre altres. Creia que els “dissenyadors i els professionals creatius tenen una responsabilitat i poden causar un canvi veritable en el món mitjançant el bon disseny”. El pensament del disseny social uneix el desenvolupament humà i del capital social mitjançant nous productes i processos que els són profitosos. Als anys vuitanta es va prestar més atenció al medi ambient. Amb tot, sols recentment la consciència social ha prestat atenció al disseny sostenible.

Un exemple de producte socialment responsable és l’*one laptop per child* (OLPC). “Un ordinador per nen” és un concepte. Es tracta d’un projecte educatiu, no d’un projecte de portàtil. Es pot posar en marxa de més d’una manera, sols limitada pel valor final de l’ordinador, 100 \$. El projecte està promocionat per l’ONG OLPC. La discussió és senzilla: molts nens, especialment els que estan en medis rurals, tenen un accés limitat a les escoles, o les escoles són petits edificis amb poc equipament. Aquests ordinadors han de permetre millorar l’educació d’aquests nens.