

25 **plec**

novembre 2003

informatiu d'eina

Eina Escola de Disseny i Art

Passeig Santa Eulàlia 25
08017 Barcelona

Tel. 93 203 09 23
Fax 93 280 05 54

info@eina.edu
www.eina.edu

Editorial

Aprenent del tuning

En el seu llibre *Learning from Las Vegas* Robert Venturi¹ proposava analitzar amb atenció la vulgaritat arquitectònica i urbanística d'una ciutat configurada per autopistes, aparcaments i barraques que suportaven grafismes elèctrics com tramoies decorades. El caos i la lletjor de Las Vegas van servir a Venturi per posar en evidència les coercions de l'arquitectura moderna i per reivindicar una arquitectura més vital i comunicativa. Més enllà de la fascinació pop i de l'afany de provocació, aquell text va ensenyar a tota una generació d'arquitectes a aproximar-se amb una altra receptivitat als gustos i productes de la cultura de masses. L'Aprenent de Las Vegas de Venturi rescata algunes observacions d'articles del periodista Tom Wolfe sobre l'arquitectura electrogràfica. Wolfe també va escriure sobre el "costumizing", l'afició dels joves americans dels seixanta "meravellosament esclaus de la forma" a redissenyar els seus vehicles, allò que avui dia anomenem "la febre del tuning". Wolfe, més irreverent que Venturi, volia denunciar l'aristocràtic i l'elitisme dels dissenyadors i arquitectes i la seva inferioritat a l'hora d'entendre on estaven els productes culturals veritablement interessants. Recollint aquells desafiaments, avui se'ns presenta l'ocasió de preguntar-nos què podem aprendre d'un fenomen com el tuning que incideix amb força en la cultura de masses.

El tuning consisteix en la "posada a punt" d'automòbils de sèrie modificats pels seus propietaris, fins a l'extrem que pot resultar difícil reconèixer el model d'origen. Més que centrar-nos en la valoració estètica dels cotxes que resulten d'aquest procés de transformació, és interessant que ens fixem en la incidència del fenomen sobre les contradiccions que es plantegen entre l'estandardització industrial i l'afany de personalització dels productes per part dels usuaris. Que això es produeixi en el cas del cotxe no ha de passar desapercebut. L'automòbil ha estat, més que cap altre producte, l'article més representatiu d'un model industrial fonamentat en la producció i en la venda massiva. No obstant, com s'ha dit moltes vegades, el cotxe és un potent símbol cultural sobre el qual es projecten identitats socials i individuals. Per exemple, el cotxe sol associar-se a la consecució d'una autonomia i a unes possibilitats d'individualització, tant pel que fa a l'espai com a la mobilitat. No és estrany, per tant, que les fantasies relacionades amb el cotxe busquin allotjament en zones privades i sovint inconfessables d'imaginariis individuals majoritàriament masculins. Per tant, allò que des de la producció és l'exemple d'estandardització industrial, en el territori de la vivència de l'usuari pot ser el refugi més preuat del Jo.

Estem, doncs, davant d'una pràctica que ens permet constatar la persistència amb què els usuaris cerquen intervenir en la definició de les formes i els usos de les coses. En realitat, bona part de l'anomenada "cultura del projecte" sempre ha vist amb desconfiança la tenacitat amb què l'usuari vol personalitzar el seu entorn modificant l'existent i dissenyant espontàniament. Els dissenyadors moderns s'atribueixen l'autoritat tècnica i moral indiscutible per interpretar les necessitats de la gent i establir les solucions ideals; si bé, comptat i debatut, els seus dissenys en molts casos van ser més eficaços en el sentit d'accelerar l'estandardització industrial que en el de millorar la utilitat de les coses i la

Segueix a la pàgina 2



Consell Editorial

Antoni Marí, Oriol Pibernat,
Octavi Rofes, Mercè Valeri
Xavier Vallverdú

Col·laboradors No.25

Adriana Campi, Anna Gutiérrez,
Enric Jardí, Francesc Muñoz,
Glòria Ribera, Gaspar González,
Hubertus Poppinghaus, Joaquim
Español, Jorge Ferrera, Manuel
Delgado, Toni Ferré.

Disseny Gràfic

Sílvia Gallart

Tipografia de la capçalera

MineType de Katrien Van Steen,
una tipografia híbrida creada
a partir de dues lletres ja existents:
Din i Boulevard. (veure Plec 23).

Impressió

Agpograf. Pujades 124

Paper Offset Signum
de Sarriópapel
Dip. Leg.: B-9844-2001



quotidianitat de les persones. Per la seva part, els dissenyadors postmoderns van rescatar referències i inspiracions de la cultura de masses, però les retornaven embalades d'espectacularització mediàtica i degudament signades. Ni en un cas ni en l'altre es va arribar a apuntar cap nou tipus de relació amb els destinataris finals, mes enllà de les distincions estètiques.

Les últimes dècades, però, han comportat canvis significatius en aquest sentit. L'ordinador ha inaugurat una nova generació d'objectes que responen a programes de disseny més oberts pel que fa a l'ús, que conviden a un "diàleg" amb l'artefacte i que faciliten diversos graus de personalització. Els productes electrònics permeten diferents tipus d'intervenció de l'usuari, des de la incorporació de perifèrics o, fins i tot, de carcasses decoratives, fins al redisseny gràfic dels fons de pantalla o de les icones interactives o sonores (els tons del mòbil). Tot plegat constitueixen requisits de disseny bàsic. No obstant, la possibilitat que l'usuari "dissenyi" més enllà d'allò que li està permès sol ser motiu d'irades reaccions entre molts professionals del disseny. Recordem que fa uns anys, quan les eines informàtiques d'autoedició obrien un nou escenari en el qual qualsevol podia esdevenir un creador gràfic i llançar a la web o al carrer els seus productes editorials, molts dissenyadors o bé es mostraven amoïnats pel seu futur laboral i reaccionaven amb proclames ludistes, o bé s'autoproclamaven protectors del bon gust i anatematitzaven les manifestacions de la subcultura gràfica. Tot

plegat, vist avui, resulta força pintoresc. Calia superar aquell moment per tal que s'entengués que allò que la situació demanava als dissenyadors gràfics era que deixessin de pensar-se com a mers productors de peces gràfiques i comencessin a dissenyar sistemes conceptuals clars i codis visuals eficaços, i a esmerçar-se en la difusió de criteris formals que facilitessin el bon ús dels nous suports i mitjans.

Així doncs, què podem aprendre finalment del tuning? Dues reflexions poden ser molt pertinents. D'una banda, el fenomen tuning evidencia com un bon nombre d'usuaris, si se'ls dona l'oportunitat, intentarà desbaratar els dissenys originals tant si són de Gugiari, com de Helfet o de de'Silva, per citar alguns dissenyadors del sector de l'automòbil. Tota una lliçó d'humilitat per al dissenyador. Encara que és possible que alguns d'ells arribin a creure que són demiürgs que construeixen mons acabats, els destinataris dels seus dissenys podran seguir considerant-los mers proveïdors de ferralla, de matèries primeres per al bricolatge identitari. D'altra banda, potser és hora que el dissenyador de producte deixi d'identificar-se amb un estilitzador d'artefactes i es preocupi més de pensar en termes de serveis i de resolució de prestacions. També en aquest sentit, el disseny pot treballar propiciant programes d'ús oberts que col·laborin en un procés de redefinició dels productes industrials estandaritzats, i així satisfacin, en la mesura del possible, l'ansietat de l'usuari, de la qual el fenomen del tuning no és més que la punta de l'iceberg.

“La cultura del projecte sempre ha vist amb desconfiança la personalització de l'entorn per part de l'usuari”

¹ Robert Venturi, Steven Izenour, Denise Scott Brown, *Learning from Las Vegas: the forgotten symbolism of Architectural Form* (Cambridge, Mas. MIT, 1997) [Trad. castellà Barcelona, Gustavo Gili, 1978]
² Tom Wolfe, *El coqueto aerodinámico rocanrol caramelo de ron* (Barcelona: Tusquets, 1972)



1

1. Material de construcció a partir del reciclatge de llaines i un aglutinant, proposat pel grup de Toni Ferré amb Fernando García, Miguel de Salvador, Katherine Jofre, Albert Gómez.
2. Primer prototip, descartat, de barraca del grup No Rueda de Glòria Ribera i Anna Gutiérrez junt amb Danae Esparza, Ernesto Bueno i Jéssica Muñoz.
3. Barraca final realitzada pel grup No Rueda.



2

A propòsit de...

La barraca com a tema

Anna Gutiérrez, Toni Ferré i Glòria Ribera

Glòria Ribera, guanyadora amb Naila Vilaseca del concurs Habitàcola 2003, i Toni Ferré i Anna Gutiérrez, finalistes del mateix concurs (vegeu Plec 22), actualment alumnes de 4t curs del Graduat Superior en Disseny, van participar aquest estiu al Taller Barraca Barcelona. Durant els 14 dies que va durar aquest taller d'estiu van haver de concebre i construir un prototip de barraca i treballar en grups creats per a l'ocasió al ritme marcat pel caràcter intensiu del taller. Aquests són els resultats i la crònica de l'experiència.

Com ja es va veure en la concessió dels Premis Habitàcola, la tipologia "barraca" tractada des del disseny dona lloc a lectures molt diferents i, fins i tot, contradictòries. Al llarg del Taller, aquesta dispersió va quedar polaritzada en les postures representades per dos dels professors més actius a l'hora d'abordar el tema: d'una banda, Santiago Cirujeda, que posava més èmfasi en el caràcter social del projecte, i de l'altra, Juan Herreros, amb una clara tendència a integrar la barraca dins la tradició arquitectònica més formalista. Possiblement cap de les dues postures portades a l'extrem, hauria resultat productiva, en el primer cas perquè, cas que se seguis també, caldria posar en dubte el paper del dissenyador, i en el segon perquè la barraca s'allunyaria de la seva realitat per convertir-se en un pur exercici d'estil. Les classes teòriques i els professors convidats van ser essencials per a fugir de

l'esquematisme tot enriquint i fent més complexa la proposta inicial. En aquest sentit, cal destacar les intervencions de Gaspar Maza, que va aportar informació de primera mà sobre el fenomen de l'infrahabitatge al Raval; de Manuel Delgado, que va proposar treballar des del respecte pel paper actiu de l'usuari, i d'Ana Nufrio, que va presentar nombrosos exemples de respostes davant de situacions catastròfiques.

La pressió amb vista a obtenir uns resultats mediàtics va condicionar potser massa el procés de disseny. Això va afectar, en alguns moments, l'ambient general, el qual, més que un taller intensiu passava a ser una mena de camp de treball. Aquest fet s'agreuava quan els participants havíem de posar-hi molt de la nostra part, sovint per cobrir les mancances d'organització i coordinació. A mesura que el taller va anar

avançant, es feien més evidents les limitacions de les aportacions dels patrocinadors, així com la necessitat de més agilitat en la presa de decisions. La resolució de problemes bàsics de logística va acabar ocupant una part massa important del temps que es podria haver dedicat a temes de disseny. Això no priva que la idea de passar "de l'ordinador a la Black&Decker", és a dir, del projecte a la materialització, no fos una de les principals virtuts del taller.



3

La necessitat de presentar, davant els mitjans de comunicació, resultats visibles en un entorn tan carregat de connotacions com és el Pavelló Mies van der Rohe, va donar una lectura massa "escultòrica" a les barraques, que d'una banda perdien el seu sentit social i, de l'altra, el fet de ser el resultat provisional d'un procés de recerca que, en molts casos, no quedava del tot reflectit en l'objecte finalment exposat. En aquest sentit considerem que algunes propostes descartades o rebutjades pels professors i algunes fases del projecte eren tant o més interessants que els resultats finals.

És evident que poder participar en un projecte amb un plantejament tan poc convencional com aquest et permet superar les limitacions pròpies de les disciplines professionals. També està clar que treballar en un format tan intensiu i en grups creats a l'atzar amb participants de diferents procedències i formacions, és una experiència enriquidora. Només es troba a faltar, per completar un balanç ja prou positiu, una major coherència en els plantejaments i una organització més sòlida, que haurien donat continuïtat al projecte Barraca Barcelona obrint línies de treball més enllà d'un exercici molt interessant però puntual.

Disseny urbà: qui proposa i qui disposa? ^{2a Part}

Manuel Delgado, Joaquim Español, Francesc Muñoz, Hubertus Pöppinghaus

FM Un exemple similar al de l'evolució dels PERIs el trobem a la Vila Olímpica. Quan es comença s'associa a habitatge social i a habitatges per a joves, fins que hi ha un gir en el projecte que canvia els objectius i l'apropa als interessos de les promotores privades.



MD Tota la recuperació del front de mar no es fa pensant en la vida que ja s'hi donava, sinó des del desig de l'habitant de l'Eixample, i amb autèntiques impostures, com ara la presència de suposades restes de naufragis.

HP Tornant a la relació entre formalització i ús, potser seria interessant disposar d'espais lliures com una manera experimental de veure el disseny que resultaria directament dels usuaris.

MD D'aquesta manera potser els dissenyadors entendrien que la millor opció és no fer res.

Publiquem en aquest número la segona part de les converses del Plec 24 dedicada al disseny urbà en la qual van participar els professors:

Manuel Delgado-MD- (Teoria de la Imatge i de la Comunicació), Joaquim Español-JE- (La Construcció de la Forma), Francesc Muñoz-FM- (Fonaments Teòrics de l'Art i el Disseny), Hubertus Pöppinghaus -HP- (Materials i Tecnologies). La conversa va moderada i transcrita per Oriol Pibernat -OP- i Octavi Rofes.

JE Estic d'acord, mentre els veïns tampoc facin res. He defensat moltes vegades el principi de la mandra, no fer res mentre es pugui. Ara bé, no oblidem que al Raval trobem encara zones amb tuberculosi crònica, i fets així obliguen a intervenir i millorar les condicions d'habitabilitat. La perversió és que qualsevol millora pública és una porta oberta a l'especulació. Un exemple: en el 22@ es va millorar la urbanització i es van legalitzar de bona fe un seguit d'habitatges que ocupaven zones industrials per tal d'evitar l'expulsió dels habitants. Un cop legalitzades, aquestes vivendes van augmentar tant de preu que van ser immediatament posades a la venda pels mateixos veïns que abandonen el barri. Després, des d'Arquitectes Sense Fronteres, teòrics defensors dels veïns s'acusa paradoxalment a l'Ajuntament de promoure la substitució de població. Tota millora de la ciutat provoca, sense remei, l'expulsió d'una part de la població.

HP No em negaràs que es poden fer coses contra la pràctica del mobbing immobiliari?

JE És evident que cal evitar-ho, però no ens enganyem: els casos de mobbing són escassos als desplaçaments voluntaris dels propietaris per poder especular amb els preus de l'habitatge.

HP Tot i això, hi ha factors que fomenten l'especulació, com ara la barbaritat de permetre llogar habitatges per dies a Ciutat Vella.

JE Hi ha molts exemples que posen de manifest una legislació obsoleta, però per molt que es puguin corregir alguns efectes de l'augment il·lícit de preus del sòl, la substitució social seguirà sent inevitable en les ciutats que funcionen.

FM En aquest sentit convé no perdre de vista els efectes que provoca el creixement de la població flotant. Així, per exemple, els estudiants Erasmus permeten als immigrants libanesos obrir locals i vendre falafels, però també creen una demanda de lloguer per estades curtes que permet als propietaris mantenir preus elevats sense haver de fer-hi reformes.



HP Fets així sembla que condueixin a haver de buscar formes de planificació més flexibles, amb els riscos que això comporta.

MD Jo sóc molt conscient que quan es fa una apologia llibertària es pot estar molt a prop d'una apologia liberal. Tot i això, crec que la vida de les ciutats ha de permetre formes d'apropiació creativa, podríem dir-ne una especulació sobre l'especulació. Em sembla bé que s'intervengui sobre la ciutat, però cal evitar intervenir sobre el fet urbà. S'han de deixar espais per a la intersticialitat. Quan es fa una defensa aferrissada de la protecció dels elements vernaculars, també es pot estar atacant la presència d'immigrants. Igualment, tota planificació excessiva produeix una sobresimplificació del fet urbà i el resultat és una ciutat reduïda a la seva imatge i que només interessa als turistes.

JE A Barcelona, trobo a faltar espais en guaret. Tota la ciutat de Barcelona és ja centre i això fa impossible l'existència d'espais lliures abandonats. Només es troben a la perifèria metropolitana. L'únic espai de guaret que quedava era el de la zona del Fòrum, i ja s'ha ocupat. Probablement era inevitable i és bo.

OP Un tema que seria interessant que comentéssiu és el de l'aplicació dels estilemes de les capitals a les ciutats petites, amb espais que semblen reproduccions a escala dels models equivocats.

JE Diria que això ha desaparegut. El disseny és un dels llenguatges més globals. Ho ha estat sempre, i encara ho és més. El refinament del disseny ja no pertany a les capitals sinó a territoris indifferenciats. Com a jurat dels Premis FAD d'enguany he hagut de viatjar a llocs on mai hagués pensat trobar exemples de disseny de molt alt nivell.

MD Jo acabo d'arribar de Mèxic i quan vaig veure la campanya municipal "Mérida ponte chula" no vaig deixar de pensar en que em trobava en una caricatura del "Barcelona posa't guapa".

FM De fet, el mateix Ajuntament de Barcelona ja va caricaturitzar prou aquesta campanya amb el "Barcelona, guapa i segura". Sigui com sigui, crec que la difusió de determinades formes de disseny va lligada al canvi de les pautes d'ocupació del territori que ja no són de concentració sinó de dispersió. Al marge de l'ampliació de les trames compactes, on s'apliquen models ja existents, a partir de 1987 el fenomen més generalitzat és el de l'habitatge dispers. D'altra banda, els llenguatges del disseny s'universalitzen no només perquè hi ha més moviment de població, sinó també perquè han augmentat les pràctiques de consum visual dels espais.

MD On millor es veuen els efectes d'una tendència a la homogeneïtzació és als centres històrics. No hi ha res més similar a un centre històric que un altre centre històric. Paradoxalment, els centres històrics de les ciutats són espais on la història és expulsada, es redueix a imatge. Els promotors municipals s'inventen els centres històrics de la mateixa manera que al segle XIX les nacions inventaven les tradicions.

JE Crec que és una veritat parcial. Cada centre històric és encara un fet singular si ens fixem en la seva estructura, que és conseqüència del lloc i de la història. La unificació ve d'aplicar una rehabilitació arqueologista. És similar a la unificació que trobem en zones rurals, on es projecta la visió ingènua i reduccionista que, des de la ciutat, es té de la vida del camp, i això es tradueix en el repicat sistemàtic de façanes i en reconstruccions de cartró pedra que pretenen ressuscitar una falsa vida pastoral. En els centres històrics molts ciutadans demanen que no es toquin. Potser calen espais immòbils per poder ser conscients dels canvis, però els centres històrics han de seguir sent espais que mantinguin la seva dinàmica de canvis, no tant en la seva estructura, però sí en el teixit: cèl.lula a cèl.lula, casa a casa. Si no fos així momificaríem la ciutat. Com dius tu, n'expulsariem la història.

FM I també els centres històrics es veuen afectats pel consum visual d'espais. Així, per exemple, la rehabilitació del Call de Girona s'explica pel flux de turisme jueu americà. Quan el turisme es fa global també sorgeixen circuits especialitzats, com ara el religiós, que projecten una mirada singular sobre la ciutat, que s'hi acaba adequant. Això porta a recreacions que renuncien a l'autenticitat i a la història a favor de la imatge estereotipada. En el paisatge, com en les notícies, segons Baudrillard, la realitat ha cedit terreny a l'actualitat.

Novetats

La tipoteca d'Eina **Enric Jardí**

Enric Jardí, responsable del postgrau "Curs avançat de tipografia: de la creació de la lletra a la maquetació" i professor de Projectes III del Graduat Superior en Disseny, va coordinar al llarg del curs passat, un seguit de reunions amb els professors de tipografia per tal d'establir els criteris i les prioritats d'adquisició de tipografies pels ordinadors d'Eina.

El passat mes de juny es va adquirir un paquet de tipografies que estan disponibles a tots els ordinadors amb sistema Windows i Mackintosh de l'escola. Aquesta compra està en la línia que ha anat seguint Eina pel que fa al programari. La idea és que tots els programes tinguin les llicències necessàries per què puguin ser utilitzades per tothom. Així, cadascuna de les lletres d'aquesta tipoteca té quaranta llicències per a les dues plataformes i, per tant, es poden utilitzar lliurement i de forma legal com la resta de programes.

En els sistemes operatius del Mackintosh anteriors a l'actual ja es podia disposar de tipus bastant interessants. A banda dels que estan pensats per al mateix sistema operatiu —Chicago, New York, Geneva i Monaco, excel·lents bitmaps a determinats cossos, però amb uns dibuixos vectorials bastant estranys— també hi havia unes versions no gaire bones i amb pocs pesos de l'Helvetica i la Times, a més de la Courier i la la Symbol, necessàries per a composicions monoespaiades i símbols matemàtics, respectivament. L'actual OS X ha augmentat molt la llista de tipus "del sistema". Ja es comptava amb la Palatino de Hermann Zapf, o la Verdana i la Georgia de Mathew Carter des de feia alguns anys, però, a més, ara s'hi han afegit unes quantes fonts totalment acceptables de la Gill Sans, l'American Typewriter o la Baskerville d'Agfa Monotype, així com de la Futura, Didot, Helvetica Neue, Herculanium, Baskerville, Copperplate i Hoefler Text. Totes aquestes lletres són versions "autèntiques" de famílies famoses i representatives d'estils prou diferents, això sí, només amb uns quants pesos.

“the quick brown fox jumps over the lazy dog”

Però està clar que, tant des d'un punt de vista pedagògic com professional, no podem treballar només amb aquests models. Les lletres triades per l'escola representen els períodes històrics i les tipologies més comunament acceptades, però, sobretot, són versions que, encara que pertanyin a diferents foneries, creiem que són les millors. Així, tenim una romana renaixentista com la Bembo i tipografies de l'època barroca, com la URW Garamond, l'Adobe Caslon i la Janson Text, que representen tres maneres i tres moments de la història, però també tres versions actuals òptimes per a treballs de text. Per a les tipografies anomenades de transició i modernes hi ha la Bitstream Baskerville, la Linotype Didot i la Bauer Bodoni, i de l'era industrial la Bitstream Century Expanded i la Clarendon. En tipografies de pal sec hi ha diverses grotesques: ITC Franklin Gothic i Bell Gothic; humanistes: Gill Sans, Scala Sans (també amb la versió serif) i Meta; i geomètriques: Futura, Berthold Akzidenz Grotesk, Helvetica Neue i Univers. La llista es completa amb dues romanes contemporànies —Times New Roman i Minion—, una egípcia —Rockwell— i l'Optima de Herman Zapf, que no gaudeix del favor de molts dissenyadors, però que té un indubtable interès tipogràfic. Amb aquesta tria no voldríem transmetre la idea que només aquestes són les bones o que convé només utilitzar aquestes en els treballs de l'escola. És només una selecció feta amb determinats criteris pedagògics i pràctics. En un món ideal hauríem de poder provar totes les tipografies existents i que els seus creadors en cobressin una part (de fet, avui, gràcies a la pirateria, la primera part d'aquest acord ja gairebé es compleix), però ja que això no és viable, l'escola va decidir iniciar una tipoteca que equiparés les lletres a la resta de programari i que posés a l'abast de tothom un ventall al més ampli possible dins dels límits econòmics. És per això també que han quedat fora de la llista tipografies excel·lents que haguéssim volgut que hi fossin com la Rotis, la Frutiger, la Swift, la Trade Gothic o la Serifa. Tampoc no hi ha tipografies ideo, que generalment tenen un ús emulador, ni tampoc tipus display, amb les quals ens va ser més difícil establir criteris de selecció generals. Amb tot, la llista és prou completa i, si més no, anirà ampliant-se cada curs.

Homenatge

Tres aportacions al món del disseny

En record de Francesc Casamajó, Manuel Vázquez Montalbán i Joan Perucho

Aquest començament de tardor el món cultural barceloní ha sofert la pèrdua de tres persones de vàlua reconeguda: Francesc Casamajó, Manuel Vázquez Montalbán i Joan Perucho. Des del Plec volem fer un recordatori i petit homenatge atès que tots tres, de manera diferent, van estar en contacte amb Eina en un determinat moment de la seva trajectòria. Aquest fet no resulta estrany ja que tant l'impressor Francesc Casamajó com els escriptors Vázquez Montalbán i Perucho van estar implicats o pròxims a l'entorn que ha promocionat el disseny i l'art contemporani a Catalunya. Probablement, aquest aspecte ha passat per alt en les ressenyes que s'han publicat.

El cas de Francesc Casamajó és, sens dubte, el que primer hem de destacar en relació amb els seus llaços amb Eina. En l'impressor Casamajó el món del disseny va trobar un còmplice permanent en aquelles iniciatives pioneres que van enriquir culturalment les dècades dels seixanta i setanta. En aquest sentit, cal destacar els tres números de la revista *Cuadernos de Comunicación Visual* editada el 1970 per Industrias Gráficas Casamajó. Com a empresari progressista i compromès políticament i culturalment, Casamajó va participar en projectes tan remarcables com la publicació de la revista *CAU*, que sota el paraigua del Col·legi d'Aparelladors va actuar com a catalitzador dels debats sobre urbanisme, arquitectura i disseny durant la dècada dels setanta. Doncs bé, amb tot el seu bagatge d'impressor i promotor cultural, Casamajó va començar a donar classes a Eina el curs 1986-87 i va exercir com a professor d'Arts Gràfiques a l'Escola ininterrompudament fins al curs 1998-99. L'any següent, el 1999, l'Escola li va retre homenatge atorgant-li la menció Amic d'Eina.

La relació d'Eina amb Manuel Vázquez Montalbán i Joan Perucho no és altra que la participació d'aquests escriptors en les activitats

extraordinàries que l'Escola ha organitzat al llarg de la seva història paral·lelament als estudis regulars: Montalbán el curs 1969-70 i Perucho el curs 1993-94. És interessant, però, aprofitar l'ocasió per recordar la proximitat de Montalbán al món del disseny, especialment en les seves primeres ocupacions com a periodista. Ens referim a la seva labor com a cap de redacció, i després com a director, de la revista *Hogares Modernos* apareguda el 1966; una publicació que, malgrat una denominació amb evocacions de butlletí de la Secció Femenina (com podria molt bé haver observat el mateix Montalbán), va ser un dels mitjans de difusió del disseny barceloní modern. La seva proximitat al fenomen del disseny va tenir continuïtat en la ja esmentada revista *CAU*, com a membre del consell de redacció. El número 2-3 i el número 9 de *CAU* van fer història amb els dossiers dedicats al disseny industrial i al gràfic, respectivament.

Quant a Joan Perucho, volem posar èmfasi en els articles sobre crítica d'art publicats sobretot a *Destino*, en la secció fixa "Invencción y criterio de las artes". Perucho, escapant dels temes tradicionals, va dedicar bona part d'aquestes col·laboracions al disseny industrial, a la tipografia o a l'arquitectura, entre altres temes com el còmic, la publicitat o la cultura de la imatge en general. Els articles de Perucho (recopilats al volum 7 de la seva *Obra Completa* publicada per Edicions 62), així com els de Cirici Pellicer a *Serra d'Or* i d'altres com els del mateix Montalbán, Giral, Cartes, Mañà, etc. potser algun dia trobaran algú que els recuperi amb vista a fer un balanç rigorós de la crítica de disseny durant els seixanta i setanta. Rellegint-los, resulta impossible deixar de comparar aquells esforços amb les dificultats actuals per aconseguir un tractament crític regular als mitjans de comunicació catalans que vagi més enllà de la notícia més o menys curiosa o pintoresca.



Coberta d'Enric Satué del n° 9 de la revista *Cau* de l'octubre de 1971, on van participar Francesc Casamajó com a impressor i Manuel Vázquez Montalbán com a membre del consell de redacció.



Pfc de Disseny Gràfic del Graduat Superior de Disseny tutoritzat per Àlex Gifreu i Pere Àlvaro. es va presentar a la convocatòria de setembre de 2003 i va obtenir la qualificació d'excel·lent atorgada pel jurat format per David Espluga, Max Bavilacqua i Pilar Gorritz

Rumores... La Mina se conoce "de oídas". De lo que se oye en las noticias, de lo que se cuenta por la calle... Cuando uno se acerca por el barrio con esas referencias espera encontrarse muchas cosas, pero ninguna buena. Una vez allí podemos descubrir que no todo es lo que se cuenta y que tampoco se cuenta todo lo que es.

Lo que se puede ver en el barrio Mucha vida social en la calle, zonas verdes, centros de enseñanza... en el barrio nos podemos encontrar muchas cosas que tal vez esperábamos fuesen todo lo contrario y cosas que no hubiéramos imaginado, como coches deportivos, la emisora "Radio La Mina" o la curiosa "Sociedad Pajaril La Mina"; pero lo que sí es cierto es que todo esto convive con los problemas por los que el barrio es tan conocido: delincuencia, degradación del entorno, marginalidad y enfrentamiento social...

Una inquietud compartida La Mina tiene un microclima propio, no hay muchos sitios de la ciudad donde puedas encontrar un caballo "aparcado" detrás de un Mercedes; es diferente, con sus cosas conocidas y con las desconocidas. La fama que precede al barrio es una de las cosas que, aunque basadas en hechos, se convierte en una barrera que refuerza el aislamiento y la dinámica en la que se encuentra; ser de La Mina cuando vas a buscar trabajo no es algo que ayude mucho. Plantear una propuesta que por un lado permita desarrollar a los vecinos alguna de sus inquietudes propias, y por otro haga participe a personas de fuera del barrio, sería una forma de contribuir a cambiar la dinámica que tiene hoy por hoy y de dar a conocer otras cosas más positivas de La Mina.

Los automóviles deportivos Un BMW con llantas de aleación de 18" y asientos deportivos Recaro es una de las últimas cosas que esperas encontrar en La Mina. No es que todo el mundo tenga uno, pero muchos vecinos, aunque con coches más modestos, le aplican al suyo un "toque personal". Por las pequeñas calles del barrio se pueden ver también algunas carreras ilegales en las que, por ejemplo a un BMW y un Smart, se les pisa el acelerador a fondo. El interés por los coches

asociándola a valores más positivos que con los que se relaciona en la actualidad. El club llevaría, como gesto simbólico, el nombre de "El Vaca" (pseudónimo por el que también era conocido Juan José Moreno Cuenca, el Vaquilla), en homenaje al piloto más hábil que ha tenido La Mina.

Tipografía y color: algunos referentes gráficos

Si se echa un vistazo a la gráfica general del mundo del automóvil de competición (Fórmula 1, Rallys, Tuning, etc.) se observa un panorama bastante ecléctico. Hay algunos elementos que son más o menos comunes que están bastante asociados a los coches deportivos, como la idea de dinamismo, materializada sobre todo tipográficamente a través de familias de palo seco principalmente cursivas, o el concepto de potencia-agresividad: uno o varios colores llamativos, un poco de ruido...

La combinación de blanco - negro - rojo compone la base cromática de la identidad gráfica de El Vaca, una combinación muy presente en el universo del motor de competición, lo que



permite reforzar la asociación implícita de las diversas aplicaciones gráficas de El Vaca con el mundo de los coches deportivos. La familia Solex constituye la tipografía principal de todas las aplicaciones del club del automóvil, sus formas y ciertos detalles como los remates de algunos de sus caracteres la asocian con un espíritu deportivo.

Logotipo genérico de El Vaca El logotipo tiene como base tipográfica la Bureau Grotesque, sobre la que se interviene practicando pequeños cortes con la intención de que refleje, por un lado, el carácter manual y la cierta imperfección que respiran muchos de los rótulos que pueden verse por La Mina, y por otro, una de las características propias de los coches deportivos, que es el deterioro físico que sufren durante la competición. También se contrae el nombre de "El Vaca" eliminando el espacio de separación entre las dos palabras. De esta manera se obtiene un logotipo más cohesionado gráficamente. En lo que respecta a lectura, como nombre propio que es, sigue siendo igual de comprensible. El símbolo gráfico que acompaña al nombre de "El Vaca" se compone de un círculo, escogido por ser una forma muy presente en los automóviles (rueda, volante, altavoces -el audio es muy importante en el tuning-, marcadores de velocidad y revoluciones, etc.), y de una A invertida, que pasa a ser una V, de vaca, y además es en sí misma el dibujo sintético de una cabeza de vaca. Como V también se asocia al gesto y a la idea de "¡Victoria!" propia de la competición, y como A a la palabra Automóvil.

Logotipos eventos Para los tres eventos principales que organiza El Vaca se utilizarían unos logotipos propios en los que, manteniendo el tratamiento gráfico usado para el genérico, figurarían el nombre del evento y el lugar donde se celebra, La Mina, ya que uno de los objetivos principales de estos acontecimientos es promocionar y dar a conocer el barrio. La herencia del modo de vida rural de muchas familias de La Mina hace que se puedan ver de vez en cuando animales por el barrio (algún caballo, cabras, gallinas, conejos, etc.). Aprovechando este aspecto de la personalidad del barrio se ha asociado cada evento con un animal, representado por su cabeza, en un dibujo sintético que se inscribe dentro del círculo y que sustituye a "la vaca" del logotipo principal del club. La elección de cada animal está hecha en base a alguna característica común con el evento al que va asociado: el caballo a la Fórmula 1 por la velocidad; la cabra a los Rallys por su capacidad todoterreno; y el gallo al Tuning por su aspecto llamativo (cresta, plumaje,...), una de las principales cosas que persigue la actividad del Tuning.

deportivos es una de las actividades que comparten tanto personas del barrio como de fuera de él, cada lado tiene sus iconos y su personalidad, pero es una de esas aficiones comunes que podría contribuir a hacer participar a gente del entorno y proyectar otra imagen de La Mina.

El club del automóvil: actividades y secciones Ese interés por el mundo de los coches y las carreras se materializaría en la creación en La Mina de un club de automóvil. Un club de espíritu básicamente deportivo que organizaría por un lado, actividades de carácter cotidiano que se desarrollarían a lo largo de toda una temporada, en un ámbito más local (Cataluña) y orientadas sobre todo para los vecinos del barrio y su entorno (además de todo aquel que quisiera participar). Por otro lado, el club organizaría también tres eventos principales de carácter internacional: un Gran Premio de Fórmula 1, una prueba del World Rally Championship y un Festival de Tuning, eventos que ayudarían a promocionar la imagen de La Mina



Combat de robots a Delf per Gaspar González



“Bon dia Eina, sóc Gaspar, de 4t de disseny de producte, i aquest any estic vivint el meu Erasmus a Delft, una ciutat holandesa preciosa i amb un gran ambient universitari!”

La decisió de participar en un intercanvi Erasmus va ser una cosa que ja tenia molt clara fins i tot abans de començar a estudiar a Eina. Ho veia com una oportunitat per tal de formar-me com a dissenyador i també per a posar-me a prova com a persona: aprendre a mirar les coses noves, a comparar, a valorar i a completar la meua experiència.

La decisió de venir a TUDelft (Technical University of Delft) va ser molt senzilla: la gent que ja la coneixia em deia que era la millor entre les possibilitats que se m'oferien. Em va atraure que fos un centre molt diferent del d'Eina, amb tots els avantatges i inconvenients que això representa. No m'he penedit gens de la decisió, en dos mesos i poc més estic encantat de poder “tastar” altres mètodes de treball i conèixer experiències relacionades amb el disseny diferents de les que es donen a Barcelona. Una d'elles va ser la participació en els tallers intensius, activitats de cap de setmana en les quals es realitza, en grup, un treball relacionat amb el disseny i la creativitat. Cada grup ha d'aconseguir uns resultats propis on quedin reflectides les seves idees sobre un tema, i que permetin establir un diàleg i debatre i valorar les diferents maneres d'entendre, de pensar o de treballar el disseny. El taller en el qual he participat s'anomenava Robòtica, i es basava en el desenvolupament d'un robot que es moga pel camp de joc, per tal de recollir les pilotes, apropar-se al castell i llançar-les fent la paràbola correcta dins el castell dels adversaris. El divendres a les 13.00h (després d'un lliurament on et jugaves poder seguir a l'assignatura de Projectes, és a dir, després d'una nit sense dormir) vam rebre la capsa de materials amb què havíem de construir el robot per competir el diumenge a les 17.00h. Tots teníem el mateix temps i les mateixes peces, i hi participaven estudiants de disseny i d'enginyeria mecànica. Durant el cap de setmana ens vam dedicar a treballar en el desenvolupament del robot, pensant, provant, desesperant-nos quan no funcionava, tornant a provar, millorant, i així fins que funcionava una part, i llavors ens dedicàvem a una altra. Quan va arribar el diumenge, em va sorprendre la serietat amb què s'havia organitzat la competició de robots: es van instal·lar unes grades, i hi havia àrbitres, un comentarista, un discjòquei, periodistes i molt públic; tot plegat una gran festa amb un ambient increïble. El meu grup no va arribar a la final, tot i que va guanyar algun partit, però vam rebre un premi especial, com a millor robot, per la seva simplicitat i eficàcia, i per la coherència amb què vam resoldre cada problema, sempre fent ús de la màxima “Less is more”.

Com podeu veure, al marge dels estudis, la Universitat fa tot el possible perquè els alumnes estiguin integrats, i per això existeixen infinitats de grups d'estudiants: els que organitzen viatges (n'hi ha un a Brasil per anar-hi el mes de juny a fer un projecte en dues setmanes), els que organitzen grups d'estudi o els que organitzen l'IDcafe, que és un bar que obre els dimecres a la tarda, on et venen cervesa molt barata i que està ple d'estudiants i algun professor. L'ambient és increïble, la gent és molt agradable i sempre trobes excuses per continuar la festa en algun altre lloc...

Al meu entendre, la vida d'Erasmus és plena d'emocions. Per una estranya raó, els sentiments actuen amb més intensitat i

qualsevol cosa petita es fa gran, tant si és bona com dolenta. Gaudeixes com mai d'un cafè amb un amic o de la troballa d'una idea, i t'enfonses com mai davant una petita crítica a un treball. Enyores la vida de Barcelona, però de cap manera vols tornar perquè ets conscient de la sort que tens de poder viure aquest tipus d'experiència.



Universitat Tècnica de Delft

per Adriana Campi (Relacions Internacionals)

La Universitat Tècnica de Delft és la més antiga d'Holanda i té uns 13.000 estudiants. Dins d'aquesta universitat, Eina té signat un acord bilateral Sócrates/Erasmus amb la facultat de disseny industrial, IDE – Industrial Design Engineering (<http://www.io.tudelft.nl/english.html>), que té uns 1.700 estudiants. Des de fa 3 anys, les dues institucions hem intercanviat satisfactòriament estudiants al llarg de 9 mesos, és a dir, tot un curs acadèmic. Aquesta facultat està dividida en tres departaments –Industrial Design Department, Design Engineering Department i Product Innovation Management Department– coordinats per una unitat interdepartamental, Instituut voor Ontwerponderwijs.

L'objectiu de l'IDE és contribuir al coneixement, les habilitats, els mètodes i les actituds professionals en el camp del desenvolupament integral del producte. El seu principi bàsic és 'Creating Products for People', mitjançant la formació i la investigació acadèmiques internacionals per al disseny d'objectes perdurables de consum massiu per a la vida quotidiana en els àmbits del treball, la llar, els transports, la comunicació i el lleure. El seu Pla d'Estudis ofereix l'estructura d'un bachelor-master (3 + 2 anys). Per a més informació sobre el graduat i els màsters podeu consultar <http://www.io.tudelft.nl/education/ects/>.



TETENAL

spectra^{jet}

Papers ink jet

- Acabat mat per imprimir dues cares
- Acabat mat una cara i brillant a l'altra
- Acabats brillant i mat d'alt gramatge
- Papers de barba i de tela
- Formats A4, A3, A3+ i A2

Premis: Dima, Típa, Color Foto Test Sieger, Computer Bild i Foto-Masters, entre d'altres.

Identidad corporativa
packaging
publicaciones institucionales
y empresariales
Entrenamiento

JMG GARROFÉ DISSENY

Niebla, 237
08013 Barcelona
Teléfono 93 298 15 98
Fax 93 298 15 91
E-mail: jmg@parrocks.com

Artista Ancho, 7 - 8º 99
08008 Madrid
Tel./Fax + 34 91 577 96 48
E-mail: smichau@jmg.com



EPSON®

<http://www.epson.es>