

Modernidad, identidad y valor social

El diseño en Cuba de 1960 a 2000

Lucila Fernández Uriarte
José A. (Pepe) Menéndez Sigarroa
Gladys Bidot Peláez
Santiago Pujol Bonani
Amarilis Matamoros Tuma

El contenido de este libro es propiedad intelectual de los autores.
Queda prohibida la reproducción total o parcial del texto y de su presentación visual
para cualesquiera fines sin previa autorización.

Copyright © 2016, de los autores.

Primera edición, mayo de 2016.

Diseño y emplane: Santiago Pujol Bonani
Edición: Santiago Pujol Bonani y Diley Milián
Impresión: ISDi, La Habana, 2016
ISBN: 978-959-7182-21-4

ediciones
forma

*A los actuales profesionales cubanos del diseño
y a los estudiantes, su relevo,
esperando se reconozcan
en la memoria del diseño cubano aquí recogida.*

Índice

Prólogo	7
Una isla de diseño <i>Lucila Fernández Uriarte</i>	9
Cronología del diseño gráfico cubano en la segunda mitad del siglo XX <i>José A. Menéndez Sigarrosa</i>	29
La gráfica en Cuba: una alternativa. Comunicación o Creación Pura <i>tomado de El Caimán Barbudo, n° 42, II época. Noviembre de 1970</i>	47
Diseñar para la vida cotidiana: Gonzalo Córdoba y M^a Victoria Caignet <i>Gladys Bidot Peláez</i>	61
Cultura: También en el hogar y en el vestir <i>Tomado de la revista Bohemia, junio 16 de 1981</i>	69
Catálogos de exposiciones	
<i>Muebles y objetos actuales. Diseños de Córdoba</i>	71
<i>Nuestra Cultura en la vida diaria</i>	78
<i>Ambiente Joven</i>	80
<i>Diseño Amigo</i>	82
Pensar el diseño y crear sus instituciones: Iván Espín Guillois <i>Santiago Pujol Bonani</i>	85
Escritos del Arq. Iván Espín Guillois	
<i>El Diseño</i>	89
<i>Sobre el Diseño</i>	98
<i>El Diseño de Sistemas</i>	102
<i>Subdesarrollo, cadena ciencia-tecnología-desarrollo económico y diseño</i>	105
<i>Síntesis sobre la importancia del Diseño Industrial para Cuba</i>	108
Yo te invito a crearme cuando digo: diseño cubano <i>Amarilis Matamoros Tuma</i>	115
Sobre los autores	127

Prólogo

Una Isla de diseño: Cuba de 1960 a 2000

Lucila Fernández

Artículo publicado en la revista Revolución y Cultura N° 2 de 2012

Podría decirse que el presupuesto del diseño industrial radica en la existencia de una cultura moderna o contemporaneidad, y en la presencia de una producción que demande la acción del diseñador. En Cuba la conciencia moderna apareció temprano en el siglo XX. Ya en las décadas de los veinte y treinta, la plástica cubana, la arquitectura y la música participan de un lenguaje y una concepción contemporáneos. Sin embargo, con la industria sucedió lo contrario. El desarrollo productivo independiente fue inhibido por el Tratado de Reciprocidad con los Estados Unidos, gracias al cual se llegó a la mitad del siglo XX con un casi nulo desarrollo industrial del tipo que demanda y utiliza el ejercicio del diseño.

Este desfasaje entre una amplia y desarrollada conciencia moderna en la cultura, y la exigua capacidad industrial será causa (entre otras), cuando se inicie la práctica del diseño, de constantes desencuentros entre el pensamiento y la práctica industrial.

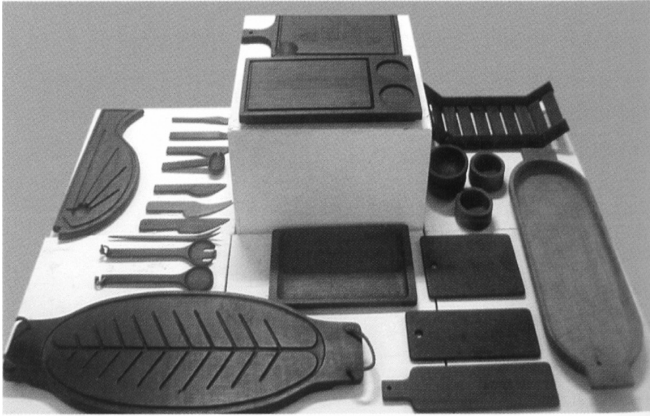
La conciencia de la contemporaneidad o cultura moderna asumida en Cuba desde esas tempranas décadas se caracterizó además por un rasgo que merece la pena subrayarse, su contextualización nacional (rasgo este que compartirá con otros países latinoamericanos), lo que implicaría su inserción en problemas sociales y su atención a cualidades estéticas propias. Durante la segunda mitad del pasado siglo estas características

acompañaron a la cultura cubana, incluido el diseño.

Los años sesenta...

Durante la década de los sesenta, como consecuencia de las transformaciones revolucionarias, se llevaron a cabo profundos cambios estructurales en el país que significaron la centralización estatal de la economía, la industria, la cultura y la política; a la vez que se iniciaron planes masivos para la satisfacción de las urgentes necesidades básicas de la población, tales como educación, salud, recreación y vivienda.

Dicha década, en el plano específico de la cultura, fue de una gran intensidad. La vuelta a lo nacional coincidió con la apertura a Europa y el mundo. A la vez se impuso en todos sus matices la idea de la socialización de la cultura, o sea, el derecho de todos a participar en la llamada alta cultura además del supuesto (tan apreciado por la vanguardia surrealista) de que arte y vida son la misma cosa. La campaña de alfabetización, la creación del Instituto Cubano del Libro; innumerables exposiciones y congresos nacionales e internacionales; la creación del Instituto de Arte e Industria Cinematográficos, el Consejo Nacional de Cultura y las Escuelas de Arte son testimonios de esta intensidad y del carácter fundacional de estos años.



*Cultura de la vida cotidiana. Década del 60.
María Victoria Caignet y Gonzalo Córdoba.*

En toda esta efervescencia estuvo presente el diseño, fuera en las exposiciones, en el cartel, en la portada de libros o en los muebles e interiores de las recién creadas instalaciones, o en los nuevos productos para el consumo básico nacional.

También al inicio de esta década se establecieron las bases para un desarrollo industrial independiente acorde con el ideario antimperialista y desarrollista del momento. Se creó el Ministerio de Industria que estaba dirigido por el Comandante Guevara y posteriormente el Ministerio de la Industria Ligera. El propio Che, en numerosos artículos, documentos y conferencias de esos años afirmó explícitamente que veía el desarrollo de la industria nacional como medio de propiciar objetos con calidad y diseño para toda la población.¹

1 Entre los documentos y discursos en los que el Che hace referencia al diseño se encuentran: «Reunión anual de producción», 27 de agosto 1961; «Tareas industriales de la revolución», 10 de mayo de 1962; «Reunión bimestral», 9 de mayo de 1964; «Orientaciones al Ministerio de la Industria para 1964», (1963).

Clara Porset,² cubana que ya radicaba en México a inicios de los sesenta, era un claro ejemplo de intelectual perteneciente a esta modernidad contextualizada que cristalizó en una vanguardia política y culturalmente revolucionaria.

A inicios de los sesenta Clara se ofrece para ayudar al desarrollo del diseño en Cuba, adonde viajó con este propósito. Una vez aquí fue comisionada por la dirección del país para realizar el proyecto de mobiliario de la Ciudad Escolar Camilo Cienfuegos y posteriormente ejecutó el proyecto de mobiliario de la Escuela Nacional de Arte de Cubanacán en La Habana. No obstante la importancia de estas dos obras, el inicio de las gestiones bajo la iniciativa del Che Guevara para la fundación de la primera Escuela de Diseño en Cuba en 1963, fue el proyecto que más la atrajo y motivó, el que, sin embargo, al fin no llevaría a cabo.

Clara Porset volvió a México donde desarrolló un amplio programa de práctica y enseñanza del diseño, y al final de sus días lamentó no haberse integrado más ampliamente a la historia del diseño en Cuba.

También en 1960 se creó el Departamento de Muebles de la Dirección de Arquitectura del MICONS (Ministerio de la Construcción), dirigido por el arquitecto Antonio Quintana, institución que aglutinó desde su creación hasta 1971 la importante y vasta obra de diseño de muebles e interiores para las numerosas nuevas instalaciones (hospitales, viviendas, playas públicas, centros recreacionales).

2 Clara Porset (Cuba 1895-México 1977) realizó estudios profesionales de diseño en Estados Unidos y París. En México desarrolló la mayor parte de su vida profesional, donde fue fundadora de la disciplina de diseño en la UNAM. Para ampliar sobre su vida véase: *Clara Porset* de Oscar Salinas, publicado por la Universidad Nacional Autónoma de México.

Gonzalo Córdoba y María Victoria Cagnet fueron, entre otros, los encargados de realizar estos proyectos.³ Rasgos distintivos de la labor de María Victoria y Córdoba fueron su carácter integral, ya que arquitectos y diseñadores trabajaban en equipos (los planos de los muebles iban junto con los planos del edificio); se realizaban con materiales exclusivamente nacionales (con lo que se tenía a mano, con lo que se encontraba); y tenían además una profunda intención de llevar la alta cultura a la vida cotidiana. En ellos se integraban obras de pintores nacionales de reconocido prestigio, como René Portocarrero o Amelia Peláez (en dicho Ministerio existía un departamento de Artes Plásticas).⁴

Los conceptos rectores de estos muebles e interiores fueron siempre lo cubano y lo contemporáneo. «No se busca la identidad, sino que se trabaja en diálogo con lo local, con el clima, con nuestros materiales».⁵

Dentro de este ideario resultó importante el plan Camagüey (1963) de diseño de muebles e interiores para cuatro mil viviendas económicas, los que fueron concebidos a partir de la triple visión de contemporaneidad, cubanía y modularidad. El material básico fue el tablero de madera prensada producido en Cuba en un diseño económico, combinable y duradero, que según palabras del propio Córdoba «debería cumplir la expectativa de llevar la cultura del diseño a la población».⁶

Participando de similares conceptos de diseño se definió la obra realizada en esta década por la Fábrica de Cerámica de Santiago de las Vegas, también conocida como el Taller de Rodríguez de la Cruz, por el nombre de su propietario y director.⁷ A fin de lograr vajillas para los recién creados centros recreacionales, playas y hoteles se le pidió a la fábrica que incrementara su producción utilitaria e industrial. Para satisfacer esta demanda durante estos años la fábrica aumentó sus renglones de producción, desarrolló su tecnología, y lo más importante: encontró un nuevo concepto de diseño totalmente contemporáneo surgido en un proceso de definición insertado en la propia práctica.



Butaca Guamá. 1961. Diseño: Gonzalo Córdoba

Exponente de esta evolución y de sus logros fue la vajilla que se produjo para el Restaurante La Faralla, compuesta por una tipología de piezas restringidas basadas en la tradición local y alfarera y con un alto valor de uso, simplicidad y polifuncionalidad. «La cerámica seriada funcional de Santiago de las

3 María Victoria Cagnet (Cuba 1927) realizó estudios profesionales de diseño en París de 1952 al 1956. Desde 1959 trabajó conjuntamente con Gonzalo Córdoba. Gonzalo Córdoba (Argentina 1924) radicado en Cuba. Ambos se destacaron a lo largo de estas décadas por sus diseños de interiores y muebles. Ambos recibieron el Premio Nacional de Diseño en 2003.

4 Fernández. L. Entrevista a María Victoria Cagnet (2006) La Habana. s.e.

5 Fernández L: Entrevista a Gonzalo Córdoba (2006) La Habana. s.e.

6 *Ibidem*

7 Médico de profesión, devenido ceramista, propietario y director del taller desde 1949.

Vegas se acerca a las mejores ideas del concepto moderno de vajilla: función múltiple a partir de tres o cuatro tipos, con una racionalidad industrial, lo que redundará en economía productiva y libertad de uso».⁸

La anterior práctica y conceptualización del diseño sentaron las bases de una manera de hacer centrada en lo contemporáneo, y en la identidad, lo masivo, la integralidad de las acciones del diseño y la creación de una cultura cotidiana.



*Muebles para vivienda económica. 1978.
Gonzalo Córdoba*

Durante esta década se sucedieron importantísimas exposiciones cuya originalidad estribaba en su escala y en su presencia en céntricas zonas urbanas, portando además mensajes revolucionarios y formando parte de eventos internacionales. La primera de ellas fue la de la UIA, en 1963, en relación con el Congreso Internacional de Arquitec-

8 María Elena Jubrías. Tesis Doctoral. *La cerámica cubana contemporánea, el taller de Santiago de las Vegas*. Academia de Ciencias de Cuba, 1990.

tos, que dejó inaugurado el Pabellón Cuba en la Rampa (importante sitio de exposiciones hasta nuestros días. Luego se sucedieron entre otras, la del Salón de Mayo en 1967, o la del Tercer Mundo en 1968, todas realizadas con un inusitado trabajo en equipo, que incluyó fotógrafos, arquitectos, diseñadores gráficos, artistas plásticos y músicos. Su excepcional calidad y acendrada actualidad harán de estas exposiciones antecedentes de las «instalaciones», lo que más tarde se convertirá en un formato priorizado del arte de la segunda mitad del siglo XX.⁹ En este mismo sentido es necesario mencionar las escenografías de los Festivales de la Canción de Varadero llevado a cabo en esos años, o las remodelaciones de importantes interiores como la ejecutada en la funeraria de La Rampa convertida en Salón Cultural.¹⁰

A fines de la década se realizaron, como culminación de esta manera de hacer, dos importantes exposiciones en el exterior: en 1967, el Pabellón de Cuba para la Feria Internacional de Montreal y en 1970, el Pabellón de Cuba en Osaka. Sobre el primero de ellos la crítica de la época realizó las siguientes alabanzas: excepcional unidad entre el exterior y el interior; sorprendente dinamismo en sus espacios y una gran actualidad de sus formas y vocabulario.¹¹

En esta década tuvo sus inicios el diseño de vestuario a instancias de la Federación de Mujeres Cubanas; en 1965 se fundó el Taller

9 Sobre la calidad de estas exposiciones ver: Luci R. Lippard. *Get the message. A decade of art for social changes*, New York: 1984.

10 Arquitectos diseñadores de las exposiciones: Fernando Pérez y Raúl Oliva; de la escenografía, Roberto Gottardi y de la remodelación, Joaquín Rayo y Mario Coyula.

11 Arquitectos S. Baroni y V. Garatti con un equipo de especialistas, entre ellos: Raúl Martínez, diseñador gráfico; Mario García Joya, fotógrafo; Sandú Darié, escultor; Pablo Armando Fernández, poeta; Juan Blanco, músico.

Experimental de la Rampa bajo la dirección del destacado diseñador de vestuario Fernando Ayuso,¹² con el objetivo de hacer ropa con diseños actualizados para la población cubana, pero a precios módicos. El mismo Ayuso había creado la ropa del personal de la exposición de la UIA y sería también el de la utilizada en Montreal.

La preocupación por los niveles, tipo de consumo y necesidades de la vida cotidiana de la población tuvieron en esta década una temprana atención. En 1962 se creó en el Ministerio de Industrias la Oficina de Estudios y Desarrollo de Productos, que fue la encargada de llevar a cabo los primeros estudios del consumo básico y masivo de la población, a la vez que el ensayo del «diseño» de alguno de estos productos.¹³ Dicha oficina posteriormente se convirtió en un Departamento similar en la Industria Ligera (1965-1971). Entre los estudios y las realizaciones que se llevaron a cabo en este departamento habría que resaltar la investigación y diseño de juguetes didácticos; el estudio de envases de fósforos; marcas de refrescos; la elaboración de campañas para el cuidado de electrodomésticos; la imagen de los envases de medicina; los hábitos de consumo y tenencia de la olla de presión...; o la investigación y diseño de un campamento transportable para la escuela en el campo.

12 Fernando Ayuso (1932, España-2004, Cuba) Graduado de la Escuela de Bellas Artes de Madrid, fundador y director del Taller Experimental, Jefe de Prototipos de la EMPROVA; especialista de vestuario del Fondo de Bienes Culturales. Profesor de la Escuela Nacional de Arte y del Instituto Superior de Diseño Industrial. Entre 1969 y 1973, Jefe de Diseño de la Nouvelle Galerie en París. Además, a lo largo de estas décadas de distinguió por la calidad de sus numerosos diseños.

13 Creado a instancias del Che, su primer director (1962-1971) fue Antonio Bériz, profesional de la publicidad y sociólogo.

Estos estudios sobre consumos básicos de la población de excepcional importancia como posible fundamento del diseño fueron continuados en la década del sesenta por un instituto especializado debidamente creado al efecto.

En este mismo sentido de atención a la demanda y al consumo de la población se creó al inicio de la década la INPUD (Industria Nacional Productora de Utensilios Domésticos). En esta industria, durante esta década y en adelante se producirán artículos básicos de consumo para la población. Algunos de ellos que hasta la actualidad han funcionado como iconos de la cotidianidad cubana, como la olla de presión, tomada del modelo de la olla norteamericana Universal de la década de los cincuenta; la cafetera Moka Express de estilo Art Deco (en esos momentos técnicos italianos ayudaron a crear una línea de producción); o las cocinas de kerosén y gas copias de la Philips y de un modelo checo. En la creación de estos productos no existía una actividad de diseño propiamente dicha, pero sí una inteligencia práctica para adaptar los modelos ya existentes a las posibilidades nacionales y sobre todo una gran inventiva para crear las condiciones tecnológicas de su producción masiva.

Este estilo de copiar e inventar, al mismo tiempo, será característico de la manera de hacer presente y futura de la industria de productos básicos de consumo. Llevar el diseño a estas producciones fue una intención temprana de grupos de arquitectos y diseñadores ya en esta misma década y continuará como controversia a lo largo de casi toda esta historia.

Los años setenta...

Durante esta década el país se aprestó a organizar sus fuerzas para la construcción del socialismo, se crearon innumerables instituciones, se fortalecieron las relaciones con la URSS, la economía cubana se integró al CAME y comenzaron los primeros planes quinquenales propios de una economía planificada.

En 1970 a instancias del arquitecto Iván Espín¹⁴ y dependiendo de la Industria Ligerera, se creó la primera escuela de diseño de nivel superior del país: la Escuela de Diseño Informativo e Industrial (EDII). Espín está recién llegado de una beca de la UNESCO que le permitió estudiar el diseño y su pedagogía en diversos países de Europa. La escuela tenía la intención de formar los diseñadores que harían falta para el desarrollo de productos de la Industria Ligerera y en general para satisfacer los requerimientos económicos y sociales del país. Otra intención implícita de la escuela era poner el diseño cubano a tono con el mundo; es decir, con las teorías y las prácticas del diseño contemporáneo. La Escuela estaba dividida en dos carreras, la de Diseño Industrial (productos de uso y consumo) y la de Diseño Informativo (productos de información y comunicación). El propósito fundamental de ambas carreras era metodológico; es decir, dotar al alumno de instrumentos para analizar y resolver todo tipo de problemas de diseño. De ahí que la mayoría de los contenidos eran comunes, estableciéndose la división con un carácter

operativo, pero manteniendo siempre el concepto de diseño como una unidad.¹⁵

El anterior énfasis en lo metodológico (léase gnoseológico) implicaba la presencia en la escuela de un fuerte grupo de materias teóricas como semiología, matemática, teoría de la cultura, psicología, sociología.¹⁶ Este proceso de aprender a pensar era lo esencial de la enseñanza de la escuela. «Se partía de Piaget, de aprender aprehendiendo, del método estructuralista se derivaba que el diseño era visto como un sistema y además siempre contextualizado, las asignaturas teóricas tributaban directamente e inmediatamente a las de proyecto».¹⁷ A pesar del poco tiempo de duración (1970 al 1978) y al escaso número de alumnos y egresados, estos tuvieron posteriormente importantes roles dentro de la cultura nacional, ya fuera en el cine, la fotografía o el diseño y su enseñanza. Entre las investigaciones y proyectos experimentales realizados por la escuela merecen citarse los estudios sobre los símbolos de la vivienda popular cubana, las maneras de vestir del cubano de la calle, los muebles experimentales para viviendas y círculos infantiles, los juguetes y envases, y varios otros diseños informativos.

A pesar de toda esta capacidad creativa y experimental, la escuela resultaba muy distante de la demanda de proyectos concretos de la

14 Iván Espín, (Santiago de Cuba 1935-Barcelona 2000). Arquitecto y diseñador Industrial, realizó estudios de arquitectura en el Instituto Tecnológico de Massachussets. Fue profesor de Arquitectura en la Universidad de la Habana. Fundador y promotor de las instituciones del diseño en Cuba y de su ideario. Presidente de la ALADI (de 1982 a 1984 y de 1989 a 1991).

15 Espín, I. Plan de Estudio de la Escuela de Alto Nivel de Diseño Industrial. Ministerio de la Industria Ligerera 1970.

16 Entre las personalidades que formaban parte del claustro se encontraban los arquitectos Oscar Ruiz de la Tejera, Lourdes Martí, Olga Astorquiza, Ana Vega; entre los diseñadores gráficos Félix Beltrán, Umberto Peña, Esteban Ayala, Raúl Martínez, y pintores como Jorge Alberto Carol, la diseñadora de vestuario María Elena Molinet, el escritor Edmundo Desnoes y el cineasta Tomás Gutiérrez Alea.

17 Fernández, L. Entrevista a Oscar Ruiz de la Tejera, Sub-director docente de la EDII, 2006 La Habana, s.e.



Visita de Tomas Maldonado a La Habana en 1979. En la foto, además: Iván Espín, Lourdes Martí, Gonzalo Córdoba y Yuri Solóviev, entre otros.

contradicciones entre ambas y que finalmente la escuela pasara al Ministerio de Cultura. Sin embargo, la EDII fue un hito significativo en el desarrollo de la enseñanza del diseño, de la actualización de las teorías del diseño en el país, y el germen de importantes instituciones futuras.

En 1972 apareció el texto *El diseño ambiental en la era de la industrialización*¹⁸ obra que sintetizó parte de la práctica que ya se venía realizando (las exposiciones de los sesenta, la planificación territorial, el paisajismo, la gráfica urbana) y que intentó sentar las bases teóricas de una nueva manera de hacer. En el texto se perfiló claramente el enfoque del ejercicio del diseño de una manera sistémica y relacional, y se proponía la unidad de sus diferentes escalas desde el objeto al territorio y la inclusión en estos ambientes integralmente pensados y diseñados de todo tipo de creación, fuera de plástica, fotografía, cine o música. Estos espacios presentes

18 Segre, Roberto y Fernando Salinas. *El diseño ambiental en la era de la industrialización*. La Habana: Universidad de La Habana. 1972.

vida cotidiana fueron los encargados de ejercer una función educativa estética sobre la población.¹⁹ Múltiples creaciones de estos momentos participaron de este concepto: los trabajos de reanimación urbana llevados a cabo en La Habana, las gráficas urbanas, los espacios de las nuevas escuelas vocacionales a todo lo largo del país, o los vestíbulos de los hospitales.²⁰

En 1968 se había fundado EXPOICAP como una dependencia del ICAP con la intención de extender la imagen de la Revolución Cubana al exterior. Durante los sesenta en este departamento se desarrolló un amplio plan de diseño de exposiciones. El equipo dirigido

19 Navarro Raúl, *El diseño ambiental en Cuba*. Tesis doctoral. La Habana: Instituto Superior de Arte, 2002.

20 Organizado por el Ministerio de Cultura, se realizó en 1978 el encuentro sobre Diseño Ambiental. Entre sus comisiones se destacó la de Diseño Ambiental y Participación Popular; la Definición del Diseño Ambiental y las Perspectivas de su Desarrollo.

por el arquitecto Luis Lápidus²¹ fue el encargado de llevarlas a cabo. A este fin Lápidus diseñó un sinnúmero de sistemas modulares de cartón corrugado con gran flexibilidad para mostrar la información y considerable facilidad para el montaje, resuelto todo con el mismo material y con gran ligereza para la transportación. Entre 1970 y 1981 anualmente se realizaron dos o más exposiciones anuales, resueltas con estos sistemas que se exportaban a cerca de cincuenta países en más de doscientas versiones diferentes. «Estos sistemas poseen una expresión plástica que se aparta de lo convencional y que junto a su aspecto estructural evocan la idea de dinamismo y efimeridad que se encuentra en gran parte de la conceptualización actual del diseño».²²

La efervescencia de la anterior década en la creación de una industria nacional se manifiesta ahora en el desarrollo de innumerables productos en diversos renglones de la economía y la industria. En este sentido, en los sesenta el sector automotriz del SIME (Ministerio de la Industria Sideromecánica) ya había desarrollado y fabricado combinadas cañeras y alzadoras (en diseños realizados por ingenieros cubanos y soviéticos) además de semirremolques y carrocerías especiales en que se incluye el ómnibus Girón (carrocería e interior, diseño cubano; motor y chasis GAZ 3, soviético) que resolvió el problema de transporte escolar y obrero durante muchos años. Hacia finales de la década de los sesenta comenzó a manejarse la idea de desarrollar la industria automotriz en el país. El punto

culminante de este intento lo significó el diseño y la producción con un alto porcentaje de componentes cubanos del camión Taíno, llevado a cabo por ingenieros mecánicos del SIME entre 1978 y 1980. En 1983 cerca de cien camiones Taíno están en explotación en el país.²³ También en el SIME se rediseñó y se produjo el Jeep Gurjel de la VW brasileña adecuando su carrocería a las características climatológicas del país, y a las posibilidades de la industria propia del plástico (fue conocido como Jeep Montuno). El no respaldo económico y la imposibilidad de negociar estos productos en el mercado internacional impidieron continuar esta línea de trabajo.

En 1971 se fundó el Instituto Cubano de la Investigación y Orientación de la Demanda Interna (ICIODI) continuador del Departamento de Investigación de la Demanda de la Industria Ligera. En él se creó un departamento de diseño y una dirección de equipamiento para la vivienda. La importancia de los estudios y proyectos llevados a cabo por el ICIODI radicó en el carácter extenso y bien fundamentado de los análisis de la demanda y consumo de la realidad cubana que sirvieron de base a sus propuestas de diseño. Entre 1971 y 1981, basados en esta filosofía de trabajo se hicieron innumerables estudios, se proyectaron muebles para las viviendas y muy en especial mobiliario escolar que sirvió para satisfacer la demanda de las escuelas que se creaban para la escolarización masiva y para los círculos infantiles (proyectados por José Torres, hijo y padre). La simplicidad formal y la economía estructural de estos muebles eran consistentes con su masividad y bajo costo.

La Empresa de Producciones Varias (EMPROVA) creada en 1974 a instancias de Celia

21 Luis Lápidus. (1935-1995, Cuba) arquitecto. Entre sus obras más destacadas se encuentran: El Pabellón Cubano en la Feria Internacional de Osaka y el Jardín Botánico Nacional. Profesor de la Facultad de Arquitectura y crítico y teórico de la arquitectura y el diseño contemporáneo.

22 Lápidus, L. «Exposiciones de Cartón Corrugado» En *Materiales s obre propaganda* Año 7 No. 20. 1979, La Habana. Pág. 24-25.

23 Fernández, L. Entrevista a Jesús Milián. Ingeniero mecánico, Jefe del Departamento de Control de la Calidad (1970-1983) Ministerio de la Industria Sideromecánica. 2006 La Habana.

Sánchez Manduley²⁴ será la continuadora del Departamento del MICONS de los sesenta. María Victoria Caignet y Gonzalo Córdoba estuvieron al frente del departamento de diseño de dicha empresa. La misma aglutinó veintidós talleres para la producción de muebles de madera, malaca, plásticos y de paneles de plywood, además de lámparas, vajillas de cerámica y estampados textiles para la ambientación de los interiores. En el diseño se continuó el concepto de modernidad «apropiada» de los sesenta, pero en ese momento el alcance y el monto del trabajo eran muy superiores, se realizó el diseño integral (muebles e interiores) de decenas de hoteles, algunos de ellos de más de trescientas habitaciones (más de seis mil planos de muebles, diría Córdoba). Entre las obras a destacar se encuentra el Palacio de Convenciones de La Habana (1979) y los muebles para un «Ambiente Joven» que significó otra vez el intento de equipar la vivienda económica, esta vez el diseño de los muebles conformado por piezas sueltas combinables, nómadas. Sobre este último proyecto el propio Córdoba diría: «La economía no es miseria, sino lo simple, sin despojar a la gente de lo necesario y bello».²⁵

En esta década aparecen las primeras teorizaciones propias sobre el diseño y se realiza una importante experiencia sobre su enseñanza. El concepto de diseño se actualiza y comienza el diálogo con importantes personalidades del diseño internacional.²⁶

24 Celia Sánchez Manduley, Secretaria del Consejo de Estado.

25 Fernández, L. Entrevista a Gonzalo Córdoba. 2006.

26 En 1979, organizado por el Ministerio de Cultura, se impartió el ciclo de conferencias «La importancia del diseño para el desarrollo económico, político y cultural», por Yuri Solóviev (URSS) entonces presidente del ICSID, Martín Kelm y Wolfgang Schmidt (de RDA) y Tomás Maldonado, profesor de la Universidad de Boloña y Director de la Revista *Casabella*.

Se amplía el abanico de su práctica y se acerca, aunque de una manera conflictiva, a la industria.

Los años ochenta...

Durante esta década el país funcionó dentro de una economía centralizada en la que se sucedieron dos planes quinquenales y se vivió una etapa de relativa estabilidad económica y de inversiones industriales. Para el diseño estos momentos significaron una etapa clásica y fundacional. En ella se crearon instituciones de relevante importancia y se definió con claridad un pensamiento global sobre las funciones del diseño, su especificidad y su práctica profesional.

Dentro de este panorama tienen especial relevancia los planteamientos respecto al diseño de Iván Espín. En su opinión, el diseño debería servir para lograr productos capaces de competir internacionalmente y a la vez satisfacer la demanda interna, además de ser portadores de un modo de vida nuevo. Similares ideas están también expresadas en los documentos de la ALADI (Asociación Latinoamericana del Diseño), organización que entre sus objetivos declaró prioritariamente la necesidad de promover el diseño industrial como disciplina tecnológica para el desarrollo social, económico y cultural de la región y como vía de propiciar la ruptura de la dependencia externa. A partir del Segundo Congreso de la ALADI celebrado en La Habana en 1982 le correspondió a Cuba la Presidencia durante dos años. En este ideario es absolutamente contemporáneo el planteamiento de Espín acerca del subdesarrollo y la dependencia tecnológica «hoy resulta abundantemente claro que el camino de ruptura de la dependencia económica, tecnológica y cultural... pasa necesariamente por la creación de la capacidad nacional de producción

de tecnologías propias»,²⁷ ideas que prefiguraban el rol dominante de la tecnología en la economía globalizada del siglo XXI. También para Espín el diseño no era un servicio que se brinda a una empresa o industria, sino un factor social y económicamente activo que en la síntesis de las cualidades formales y técnicas de los productos implicaba valores y decisiones para la sociedad. Entre ellos, regir toda la vida útil del producto, interpretar y conformar la demanda y la necesidad de la población a la vez que llevar la ciencia y la tecnología a la industria.²⁸

En julio de 1980 a instancias de Espín se creó la ONDI (Oficina Nacional de Diseño Industrial adscrita a la Junta Central de Planificación), siendo él su director hasta 1988. Los objetivos de su razón de ser fueron contribuir a la efectividad de la producción industrial y a elevar el nivel del diseño y la calidad de los productos. Entre sus funciones principales se contaban: elaborar los lineamientos del diseño del país, evaluar los productos, promocionar el diseño y el desarrollo de productos.

A inicios de los ochenta se incrementó el número de industrias y unidades productivas; por ejemplo, la de cortadoras de caña, la textil, la electrónica, la de equipos e instrumentos médicos. Por su parte la del mueble y los combinados de vidrio y cerámica ven aumentar su capacidad. Dadas las funciones asignadas a la Oficina y considerando el anterior crecimiento industrial, la tarea a asumir se perfiló como ambiciosa y difícil. Por ejemplo, un estudio llevado a cabo en 1983 por la propia Oficina con el fin de evaluar la

capacidad estatal de diseño (estudio denominado «Estructura del Diseño en Cuba»), conllevó el trabajo de campo de consulta de cerca de cien instituciones (centros productivos, ministerios, industrias, etc.) con el fin de conocer, controlar y utilizar el potencial de diseño del país.²⁹

El departamento de Desarrollo de Productos llevó a cabo una intensa labor vinculado a los buroes ramales de diseño que estaban conformados por el personal de la propia Oficina, así como por técnicos y especialistas de los sectores industriales respectivos. Este trabajo en colaboración tuvo como resultado interesantes proyectos de muebles experimentales en tableros de bagazo, de calzado para enfermeras, vajillas de cerámicas para variar los prototipos de las fábricas. Pero entre sus diseños de mayor relevancia se encuentran los que fueron realizados a partir de 1987 bajo la dirección del ingeniero mecánico Jorge H. Fonseca y Wilfredo Pomares en coordinación con el Departamento de Mecanización del Ministerio de la Construcción y la Industria Automotriz. Desde mediados de la década y hasta principios de los noventa se diseñaron productos tecnológicamente complejos como el tren bus para la ciudad de La Habana; un bulldózer y un cargador frontal,³⁰ diseños que significaron el trabajo del diseñador industrial y el ingeniero mecánico y que fueron resueltos con gran racionalidad, estructuralidad, priorización del rendimiento y valor de uso. Otros diseños de similar utilidad y enfoque fueron llevados a cabo por el Departamento hasta inicios de los noventa: un tren bus interprovincial de

27 Espín, Iván: «Diseño y tecnología en Latinoamérica», Ponencia al Tercer Congreso de la Asociación Latinoamericana de Diseño Industrial, Brasil, 1989.

28 Ideas expuestas por Iván Espín al periódico *Granma*: «Cinco Preguntas sobre Diseño Industrial». La Habana, 1985.

29 Cuadot, Felicitas: «Estudio sobre las capacidades estatales de diseño». Documento ONDI, La Habana, 1983.

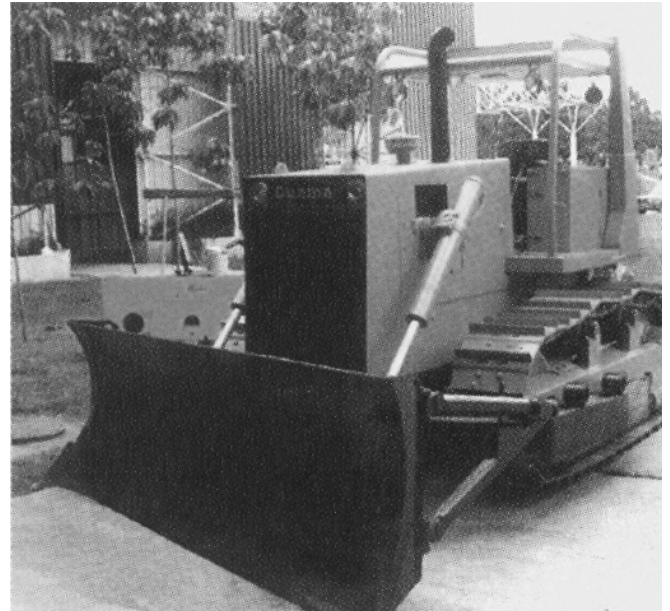
30 El Tren Bus: Ing. Mecánico Jorge Hernández Fonseca; Arquitecto y DI Ardían Fernández; ing. Mecánico Wilfredo Pomares. Bulldozer y Cargador: Adrián Fernández e Ing. Mecánico Luis Suárez.

dos pisos, contenedores urbanos de basura, bombas de gasolina, sistemas de pulidores de piso, equipos médicos, camillas para transporte de politraumatizados, familia de niveles de burbujas para la construcción, cocinas de alcohol y kerosene. Estos proyectos eran realizados en equipos por especialistas de la ONDI con la participación de alumnos y graduados del Instituto Superior de Diseño.³¹

Una preocupación de la Oficina fue la constante actualización en función de la eficiencia; de ahí que durante estos años se invitara a participar en asesoría y cursos a importantes figuras del diseño internacional entre los que merecen destacarse: Gui Bonsiepe, (Alemania-Brasil) Federico Hess (Brasil), Eduardo Barroso (Brasil), Joachim Heinemann (Alemania), Luigi Bandini Butti (Italia), Rómulo Polo (Colombia), Tetha Kannel (Finlandia).

Entre las prioridades de la ONDI se encontraba la creación de un sistema de enseñanza (media, superior y de postgrado) para la formación de especialistas de las ramas de diseño industrial e informacional. Con este fin se creó en 1984 el Instituto Superior de Diseño Industrial (ISDI) continuador en parte de la experiencia de la EDII pero ahora a otra escala y con otras características. Lourdes Martí rectora del ISDI de 1984 a 1988, había sido fundadora de los grupos de diseño de los sesenta y profesora de la EDII. El Instituto tenía cerca de trescientos alumnos repartidos en las Facultades de Industrial e Informacional. La de Industrial, a su vez, se subdividió en los departamentos de maquinaria y productos, cerámica, vestuario y calzado, y posteriormente muebles. El rasgo dominante de su docencia y su filosofía (al igual que la ONDI

en esos momentos) fue insertar el diseño en la industria y transformar la actividad productiva del país. En el desarrollo de estas ideas pedagógicas habría que mencionar a Jesús Sánchez (Vicerrector docente en estos años) que elaboró una pedagogía de síntesis entre la realidad social, la industria y la exigencia de la enseñanza superior del país, lo que se plasmó en los planes de estudio de di-



Bulldozer BRC/140. 1989. Diseño: L. Suárez, A. Fernández, R. Lastra y C. Pomar. Premio de Diseño. VIII Feria de La Habana. 1990.

cha institución (Sánchez fue también el creador de la publicación *Cuadernos* que compiló las diferentes perspectivas teóricas de los especialistas extranjeros que pasaron por el instituto).³²

«Para crear lo útil», era el lema del instituto. Con el objetivo de llevar adelante esta tarea contaba con un equipamiento amplio de talleres que le permitían apoyar los proyectos

31 En estos proyectos participaron los siguientes diseñadores industriales entonces alumnos del ISDI: Manolo Fundora, Dyango Hernández, Pedro García Espinosa, Carlos Pomar, Miguel Guerrero y Héctor Costa y Armando García, ambos graduados de Halle, Alemania.

32 Los siguientes especialistas se destacaron por su larga estancia en el ISDI: Lubomir Lubenov, Bulgaria; Enzo Grivarello y Carlos Kohler (Argentina); K. Heinemann, Brigitte Wolf, Chup Friemert (Alemania); Luis Rodríguez y Gabriel Simón (México); Gerardo y Estela Bavio (Uruguay)

de cada uno de los departamentos y donde se podían producir prototipos complejos. Los objetivos de los talleres, dentro de la relación universidad-industria, perseguían crear un oficio en el estudiante, posibilitar en el proceso de diseño la realización de modelos y estudios experimentales, además de la construcción de los prototipos. Entre los talleres se destacaron el de maquinado y conformado de metales, el de carpintería, el de soldadura, pintura y terminaciones en general; el taller de minimáquinas herramientas para modelado y maquetas y los de confecciones y cerámica.³³

Los fundadores del ISDI, provenientes en su mayoría de la Facultad de Arquitectura y en particular del Departamento de Diseño Básico, aportaron un hito de continuidad y apropiación de las tesis racionalistas de la Bauhaus y de la Escuela de Ulm (HfG),³⁴ lo que se manifestó en la enseñanza del Ciclo Básico en las cualidades formales de los productos y en la conceptualización y metodología a seguir. De particular relevancia en este sentido resultó el libro *Teoría y práctica del diseño industrial*, de Gui Bonsiepe³⁵ específicamente impreso por el Ministerio de Enseñanza Superior para el Instituto. También fue relevante en este particular el método de evaluación de productos de los Institutos

33 Fernández L. Entrevista a Hugo Milián. Arquitecto y profesor del ISDI. Jefe del Departamento de Industrial y conformador de los talleres de dicho Instituto. 2006, La Habana, s.e.

34 «Disímiles experiencias internacionales teóricas y pedagógicas han influido en el desarrollo de esta disciplina en Cuba, no solo la siempre actual tradición de la Bauhaus; sino también la de Ulm (...)». López, Elmer. «Sobre el Diseño Básico en Cuba» en *Arquitectura y Urbanismo* 1 y 2, 1983. La Habana.

35 «Tanto en sus conceptos teóricos como en sus propuestas metodológicas prácticas, el libro de Bonsiepe tuvo para todos nosotros un carácter fundacional». Fernández, L. Entrevista a Hugo Milián. 2006 La Habana, s.e.

de Calidad de la RFA introducidos por Chup Friemert y utilizado en los departamentos de productos y maquinarias.³⁶

Con la anterior conceptualización y metodología en el departamento de productos y maquinarias se llevaron a nivel de prototipo para su inserción en la INPUD y en la Industria Ligera utensilios, productos (ollas de presión, cocinas, cafeteras), además de equipamientos de módulos integrales de cocina, así como modelos de refrigeradores y congeladores, entre otros. El criterio rector de su pedagogía era la posibilidad real de su producción en el país y la necesidad de la población. El departamento de cerámica, por su parte, tenía como objetivo ubicar a los alumnos en el contexto cerámico productivo, aplicado a los aspectos de diseños de productos o sistemas de productos factibles de ser introducidos en la industria. Las áreas que se pretendieron abarcar fueron muy extensas (incluidas cerámica refractaria, neo cerámica, componentes para equipos de laboratorios, aisladores, etc.) pero aquellas que más se trabajaron fueron las de vajillas y utensilios para la alimentación, la de objetos utilitario-decorativos, la de pavimentos, revestimientos y elementos constructivos, así como la de muebles y accesorios de cerámica sanitaria. El departamento contó con un amplio y bien equipado taller que cubría todo el extenso proceso de producción de cerámica en pasta roja y blanca y que permitía la producción de prototipos con una gran diversidad de cualidades.

En 1987 en cooperación con el taller de cerámica de la Bauhaus se llevó a cabo «la vajilla Tezoro» con el propósito de introducirla en la producción de la mayor fábrica de ce-

36 Chup Friemert, D.I. profesor de la Universidad de Hamburgo, asesor de larga estancia en el ISDI, de significativa relevancia en relación al Departamento de Productos y Maquinarias y en el desarrollo de la disciplina de Historia del Diseño.

tezoro



*Vajilla Tezoro. 1988. Diseño Equipo del ISDI.
Dir. José Espinosa. Premio Anual de Diseño 1989.*

rámica del país, la de la Isla de la Juventud. El diseño realizado en equipo bajo la dirección de José Espinosa³⁷ y con la participación de Lourdes León, Lyllian Hoyos, Edilio López «técnico de la propia fábrica», tuvo entre sus objetivos variar los prototipos de la vajilla de dicha fábrica en el sentido de adaptarlos a los hábitos de la población. La vajilla mereció la medalla Gutes Design y sus resultados fueron mostrados en exposiciones de Berlín y La Habana, y en Cuba fue galardonada con el Premio Anual de Diseño de la ONDI en 1989.

En el departamento de vestuario se concretó una elaboración teórica muy particular en la que este era visto como parte del diseño industrial, con un acento lejos de la moda e insertado en lo funcional, lo cotidiano y lo propio. Además de considerarse el vestuario en toda su complejidad, aspecto este sintetizado en un concepto rector de dicha disciplina: la imagen del hombre, idea que fue ampliamente desarrollada por la diseñadora María Elena Molinet,³⁸ fundadora y profesora del Departamento. Además, en este departa-

37 José Espinosa, Arquitecto y ceramista. Profesor y Rector del ISDI (1987-1990), su dirección se caracterizó por una amplia relación con la industria, establecimiento de importantes convenios internacionales de cooperación y el desarrollo de la Especialidad de Cerámica.

38 María Elena Molinet (1919, Cuba) graduada de la Academia Nacional de Bellas Artes. Diseñadora escénica (teatro, cine y danza) y de vestuario. Fundadora de las Escuelas de Arte, y profesora de la EDII y del ISDI. Teórica de la vestimenta, en especial de sus aspectos sociales. Entre sus escritos se encuentra *La Piel Prohibida* y *La Imagen del Hombre*.

mento trabajaron otras figuras destacadas del vestuario en el país como Fernando Ayuso y Miriam Dueñas. Bajo esta visión integral y en profundo condicionamiento de los valores culturales e históricos se llevaron a cabo en el departamento numerosos proyectos y trabajos de tesis entre los que merece destacarse «Anteylla»,³⁹ diploma que luego sería continuado en la creación de una original empresa de confecciones y en el que el clima y la cultura material caribeña sirven como conceptualización de sistemas de ropas para la playa.



*Ropa de playa "Anteylla". 1991.
Diseño: Danae Hernández.*

A pesar de las claras intenciones de insertarse en la industria y del incremento paulatino de algunos logros, hacia el final de la

39 «Anteylla». Trabajo de diploma de Danay Hernández. Tutoras: María Elena Molinet y Lucila Fernández

década se hacían las siguientes reflexiones en cuanto a las características de la industria: «Limitado conocimiento del contenido de la actividad del diseño que le son afines; en la mayoría de los casos el diseño se concibe como pura forma y a veces innecesaria cosmética; limitado interés y en ocasiones rechazo al desarrollo de los nuevos productos...».⁴⁰

La fuerza abarcadora de estas dos instituciones ISDI y ONDI acaparó casi toda la actividad del diseño en el período y es difícil ponderar la importancia de otras instituciones y trabajos relevantes, aunque entre estos últimos se pudiera destacar la labor de CONTEX en el desarrollo de un vestuario fundado en una moda propia; la experiencia de TELARTE que involucró a artistas relevantes en las producciones de la industria textil; o la creación del Centro Nacional de Envases y Embalaje, además de la labor de la EMPROVA que continúa en estos años.

Parecería un desbalance la extensión concedida a las dos décadas anteriores con relación a la dedicada a los ochenta, pero habría que recordar que la importante y decisiva labor del ISDI y la ONDI solo pudo manifestarse ampliamente a lo largo de unos siete años pues pronto estuvo constreñida por la crisis económica de los noventa, que impidió continuar el diálogo con la industria y que frustró parte de su ideario –a pesar de que dichas instituciones continuaron existiendo. Sin embargo, la obra realizada en el mencionado período (teórica, pedagógica y práctica) fue decisiva para instaurar y caracterizar el diseño en el país, aporte que trasciende al presente.

40 Sánchez, J. y H. Milián. «Enseñanza del Diseño Industrial y su vinculación con la práctica social». Coloquio sobre la enseñanza del diseño, La Habana, febrero 1988.

Los años noventa...

La desaparición del campo socialista significó una severa crisis económica nacional que afectó planes de desarrollo industrial y los niveles de vida de la población. También los ideales socialistas de igualdad y prosperidad se vieron comprometidos. Los primeros años fueron de parálisis económica, así como de gran dificultad y escasez. Posteriormente las inversiones se orientaron hacia el sector del turismo.

En 1994 se creó el Ministerio del Turismo y vinculadas a él ocho cadenas hoteleras orientadas al turismo internacional. A partir de entonces se llevaron a cabo importantes inversiones en los hoteles de la capital, en los cuales el diseño de muebles e interiores tuvo un lugar prioritario. El Hotel Meliá Cohíba (de cinco estrellas y uno de los de mayor capacidad de la ciudad) fue una de estas primeras experiencias. El proyecto arquitectónico presentado por la empresa española, era la copia de una conocida instalación turística en Tokio. La labor de los arquitectos y diseñadores cubanos, se centró en otorgarle una identidad, para ello se evocó la cultura alrededor del tabaco, de ahí su nombre, y a través de un amplio trabajo en equipo se diseñaron interiores, muebles, señalética, textiles y hasta la identidad del mismo.⁴¹

Desde los ochenta se ha venido desarrollando una amplia conciencia de los valores patrimoniales de La Habana en labor llevada a cabo por el CENCREM (Centro Nacional de Conservación, Restauración y Museología) y la Oficina del Historiador de Ciudad. Esta sensibilidad también se manifestó en los presupuestos de los diseños realizados en

41 Arquitectos: Proyectistas Principales Raúl González Romero, Rómulo Fernández, diseño de mobiliario; y Olegario Lamí; D.I. Agnes Font y Miguel Díaz; DI Marcial Dacal, señalética; y diseño de textiles: DI Carmen Gómez y Mayté Duménigo.

esos momentos. La mayoría de los hoteles rehabilitados están en zonas de valor colonial, ecléctico o moderno, de ahí que en sus diseños el comentario histórico estuviera siempre presente, en ocasiones, como una reedición idéntica de lo colonial (Hotel Santa Isabel) y en otras, una versión postmoderna de la forma referente (Hotel Telégrafo). Dentro de esto se destaca la recuperación del mueble orgánico norteamericano y de los interiores de los cincuenta en la excelente remodelación del Hotel Vedado.⁴²

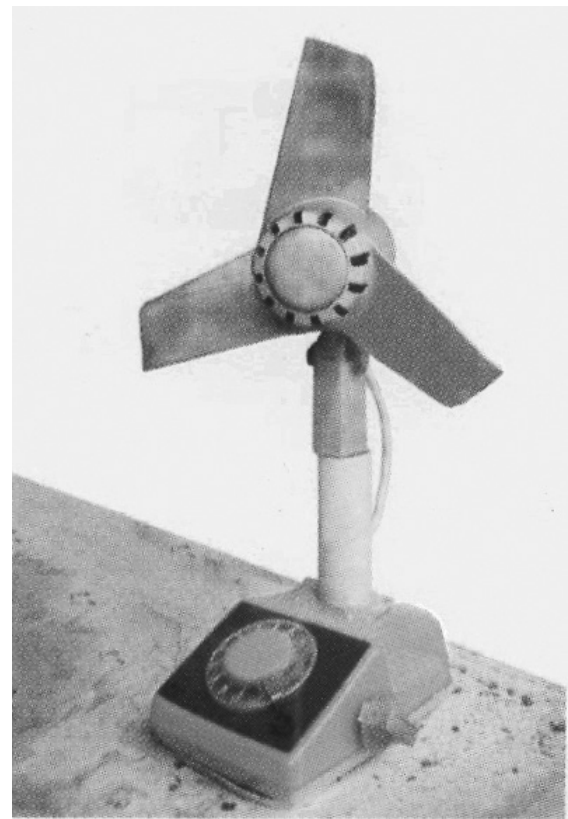
Otros importantes proyectos de interiores de hoteles e instalaciones turísticas –el Hotel Riviera en La Habana, el Club MED en Varadero, y el Jagua en Cienfuegos, entre otros– fueron realizados por entidades tales como Decoro y el centro de Diseño Ambiental (CEDA). En ellos también se mantenía la estética de la nostalgia; es decir, la de la cita histórica, como valor agregado a la rehabilitación.

Conceptualizar desde el pasado resultó aún más interesante porque estaba en difícil equilibrio con la demanda de identidad de las diferentes cadenas hoteleras. Entre los años 1994 y 1996 se llevó a cabo un ambicioso proyecto en el ISDI que involucró la fuerza de alumnos y profesores: el proyecto global, incluidos muebles, interiores, cerámica, textiles, señalética, identidad de trece hoteles de una importante cadena nacional (Horizontes). Los proyectos se llevaron a término, pero nunca se ejecutaron.⁴³

A pesar de la crisis de la industria (desde los inicios de la década de los '90 el rector del ISDI fue el Arq. José Cuendias), continuaron

existiendo sectores priorizados en las inversiones, por ejemplo, los llamados polos de desarrollo científico. En 1995 el Instituto Cubano de Investigación Digital (ICID) solicitó al ISDI sus servicios para la conformación de equipos electromédicos. Aunque las expectativas eran la de un maquillaje formal, se logró un resultado de calidad a través del trabajo coordinado del personal médico, informáticos y diseñadores. Experiencia lograda del diseño como catalizador de la innovación científica.⁴⁴

La claudicación de los ideales de calidad de vida para la población y la imposibilidad de la inserción del diseño en la industria en crisis, hizo que un grupo de diseñadores construyeran un discurso crítico. El grupo ORDO AMORIS llevó a cabo en estos años varias



Objeto de inventiva popular. E. Oroza

42 Hotel Santa Isabel: DI Lourdes Gómez; Luis Ramírez; Telégrafo: DI Miguel Díaz; Hotel Vedado, Arquitecta: María Eugenia Fornés; Áreas Sociales.

43 Entre los profesores del ISDI: Arquitecto y DI Adrián Fernández y arquitecta Lourdes León. DI Agnes Font; DI (especialidad de Cerámica, Imilse Gómez y señalética e identidad: arquitecto A. Cuan Chang

44 Diseños iniciados por el DI Sergio Peña (Profesor ISDI) posteriormente continuados por la DI Ariane Álvarez (ONDI)

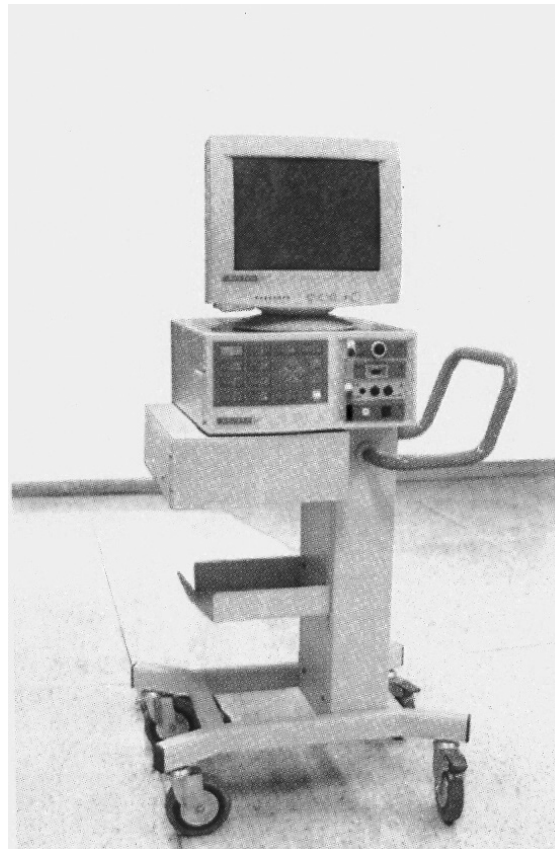
exposiciones en las cuales con fino humor y agudeza presentó la realidad del entorno cotidiano cubano. Así la exposición «Agua con Azúcar» (bebida popular para cuando no hay otra cosa que tomar) contenía un sin número de objetos refuncionalizados, inventados, creados popularmente para hacer más confortables y humanos sus hogares.⁴⁵

A inicios de la década, con el colapso en el transporte urbano, la bicicleta se convirtió en el transporte de todos. En el ISDI y la ONDI se desarrollaron proyectos disímiles de bicicletas: en sistemas; de carga; para dos personas; para discapacitados, etc. Desafortunadamente solo algunas se llevaron a cabo. Esta experiencia adquirida en el diseño de las bicicletas, irónicamente se manifestó posteriormente en el sector turístico, en el proyecto de motos y bicicletas acuáticas que incorporaron nuevas ideas y conceptos.⁴⁶

En el diseño de vestuario se continuó y amplió la excelente línea de trajes de baños «Vanessa» que se venía realizando desde la década anterior, y en relación a los polos científicos el Taller Experimental adscrito a la ONDI llevó a cabo diferentes sistemas de uniformes. Sin embargo, el proyecto de mayor envergadura lo constituyó el diseño integral para el acto de clausura del XIV Festival de la Juventud y los Estudiantes celebrado en La Habana en 1996, llevado a cabo por alumnos y profesores del ISDI, que abarcó el diseño de vestuario y artefactos, así como la imagen y campaña del evento. Todo esto realizado, con un número reducido de colores y tejidos para lograr ciento cincuenta diseños diferentes destinados a una coreografía de

cerca de tres mil personas, con un resultado lleno de gran calidad formal y creatividad.

En este período se destacó una práctica profesional del diseño enmarcada en conocimientos y habilidades comunes, pero sin una industria que la acogiera o demandara. Los enfoques de diseño dependieron de las temáticas y criterios personales asumidos, ya no de un ideario compartido, y el diseño se caracterizó por la amplitud de acentos y contenidos, ya fuera el valor histórico de un mobiliario, la rigurosa racionalidad de un equipo o un vestuario altamente original.



Monitor de parámetros fisiológicos modulares. 1994. Diseño: Sergio Peña y P. García Espinosa. Premio Anual de Diseño 1995.

45 Ernesto Oroza, miembro de Ordo Amoris, desarrolló la investigación sobre la creación popular en los objetos, decoraciones gráficas y arquitectura, lo que se vio recogido en el libro: *Objetes Reinventés. La Création populaire à Cuba*, París: Ed. Alternative, 2002.

46 DI Ramsés Bernal. Centro de Proyectos Navales. Ministerio de la Pesca, 1996

En perspectiva

La historia analizada se ha mostrado llena de esfuerzo y tensión por afirmar el diseño en el país. En ella se han sucedido logros, búsquedas y fracasos, y tal vez los resultados no se han ajustado a las expectativas. Pero el talento de muchos y la dedicación de las instituciones a lo largo de estos años logró conformar ciertas figuras históricas (por así decirlo, Gestalts) que evidenciaron una manera propia, original, siempre con alguna calidad de hacer y pensar el diseño. Valga recordar:

- Lo moderno contextualizado, totalmente contemporáneo en su concepto, que buscó llevar la cultura del diseño y la cultura visual en general a la vida cotidiana.
- Un diseño «espontáneo» que desarrolló urgentes productos de consumo básico y de alta necesidad, ya unido a la industria, a la inventiva personal o al pequeño taller.
- El concepto de diseño ambiental en el que diversos especialistas y escalas se aunaron para el logro de espacios (efímeros o permanentes) contenedores de una alta calidad estética.
- Un ideario y una práctica del diseño en el que se fundieron las ideas latinoamericanas de desarrollo independiente con los conceptos del Segundo Racionalismo europeo y el enfoque socialista y de cuyas instituciones surgió la práctica profesional del diseño en el país.

Como se habrá percatado el lector, a lo largo de todo el texto está presente la doble codificación del título del artículo: «Una Isla de Diseño», el que por un lado evoca la fuerza abarcadora del diseño en esos años; y por otro, paradójicamente apunta hacia el carácter «aislado» en que quedaron muchos de sus proyectos que nunca se insertaron en la realidad del país, o que no tuvieron continuidad.

Valgan estas páginas para al menos no olvidar.

Fuentes consultadas no incluidas en las notas

- Fernández, L. Entrevista a: arquitecto Adrián Fernández. Especialista de la ONDI, profesor y vicerrector del ISDI. (1985-1998) 2006, La Habana s.e.
- Fernández, L. Entrevista a: Santiago Pujol. Egresado de la EDII, Especialista Principal y Jefe del Departamento Promoción ONDI 1984-1994. 2006, La Habana, s.e.
- Fernández, L. Entrevista a: Ana Vega, Arquitecta, trabajó con el Che en los primeros intentos de diseño y participó en el Dpto. de Diseño del MICONS, profesora de la EDII, 2006 La Habana, s.e.
- Fernández, L. Entrevista a: Mayté Duménilgo. Diseñadora Industrial en la especialidad de vestuario, profesora ISDI. 2006, La Habana, s.e.
- Fernández, L. Entrevista a: María Elena Molinet, destacada diseñadora escénica y de vestuario, fundadora de las instituciones de diseño. Profesora de la EDII y el ISDI. 2006, La Habana, s.e.
- Fernández, L. Entrevista a: Ramsés Bernal. Diseñador Industrial, egresado del ISDI. Centro de Proyecto Ministerio de la Pesca. 2006, La Habana, s.e.
- Fernández, L. Entrevista a: Felicitas Cuadot. Arquitecta especialista del ICIODI y la ONDI, 2006, La Habana, s.e.
- Fernández, L. Entrevista a: Telvia Bérriez. Hija de Antonio Bérriez, Jefe del Departamento de Estudios y Desarrollo de Productos de la Industria Liger, 2006, La Habana. s.e.
- Fernández, L. Entrevista a: Estrella Fuentes. Arquitecta, colaboradora de EXPOICAP (1970-1981) profesora de la Facultad de Arquitectura del ISPJAE. 2006, La Habana, s.e.
- Fernández, L. Entrevista a: José Espinosa. Arquitecto y ceramista. Profesor y Rector del

ISDI (1987-1992), 2006, Santo Domingo, La Habana, s.e.

- Fernández, L. Entrevista a: Lourdes León. Arquitecta, ceramista y artista de la plástica. Especialista de la ONDI y profesora del ISDI, (1985-1998), 2006, La Habana, s.e.
- Fernández, L. Entrevista a: Pablo Jané. Director EXPOICAP (1971-1980), 2006, La Habana, s.e.
- Fernández, L. Entrevista a: María Elena Jurbrías. Ceramista y profesora de la Facultad de Artes y Letras de la Universidad de La Habana, 2006, La Habana, s.e.
- Fernández, L. entrevista a María Eugenia Fornés, Arquitecta, Diseñadora de interiores, Profesora de la Facultad de Arquitectura de la ISPJAE. La Habana, 2012.
- Fernández, L. entrevista a Daniel Bejerano, Arquitecto y Diseñador de interiores. La Habana, 2012.
- Fernández, L. entrevista a Isabel Rigol, Arquitecta, especialista en Patrimonio urbano y arquitectónico, Fundadora y directora de CENAREM.

ONDI - Dirección de Evaluación de Diseño. 15 Aniversario. Resumen del Segmento Histórico, 1995, La Habana.

Documentos

Ariet, María del Carmen, Documentos sobre Diseño y Calidad de Productos, del Comandante Che Guevara. Centro Che Guevara, La Habana, 2006.

Espín, Iván. Ponencia al Segundo Congreso ALADI. 1982, La Habana.

Milián, Hugo. Planes de estudio, talleres, asesorías, ISDI. Documentos, 1985-1994. La Habana. s.e.

Sánchez, J. y Hugo Milián. Sobre la formación de diseñadores industriales en Cuba. Ponencia ALADI 1989. La Habana.

Cronología del diseño gráfico cubano en la segunda mitad del siglo XX

José A. Menéndez

Antecedentes

Durante la última década del primer período republicano se acumularon serias contradicciones socio-económicas y políticas que desembocaron en un alzamiento armado y la posterior toma del poder por los guerrilleros en enero de 1959.

Las agencias de publicidad se habían impuesto como modelo en el campo de la comunicación. A través de dichas agencias los grandes consorcios de comunicación estadounidenses acostumbraban a ensayar en Cuba sus estrategias y tecnologías, para lo cual contaban en La Habana con una poligrafía moderna y eficiente. La isla sirvió también como plataforma para el lanzamiento de productos y mensajes hacia el mercado regional.

Algunos productos nacionales de consumo tenían una rica tradición de nombres y marcas, la que en algunos casos puede identificarse como expresión auténtica de identidad cultural.

El mercado de las publicaciones era bastante disparaje. Había por un lado múltiples revistas y diarios y por el otro una industria del libro de poco desarrollo. Escasas eran también las campañas de comunicación no comerciales o de bien público; la producción de carteles estaba circunscrita a la promoción cinematográfica y a un proselitismo político maniqueo.

1. De 1959 a 1964: cambio de paradigma

La revolución fue una transformación profunda de la sociedad en todos sus ámbitos, en un proceso continuo pero no lineal. La comunicación social estuvo desde luego afectada por esos cambios, que dieron una perspectiva radicalmente diferente al diseño gráfico. Fue esta una época de fundación: surgieron nuevos emisores de la comunicación, cambiaron los mensajes, y los receptores dejaron de ser potenciales consumidores para convertirse en destinatarios de mensajes políticos, sociales, educativos y culturales.¹

De la anterior, la nueva sociedad heredó un sector profesional bien entrenado en la publicidad. Muchos continuaron trabajando en sus puestos hasta que los dueños de las agencias las abandonaron y partieron del país. Con las posteriores nacionalizaciones los diseñadores pasaron a ser empleados del estado. Los que se quedaron en Cuba y protagonizaron el relevo de paradigma que se operó en el diseño gráfico cubano eran casi todos menores de 30 años y participaban en mayor o menor medida del ideario que la Revolución propuso.

¹ En un recuento de estos primeros años del período revolucionario no puede dejar de mencionarse a Eladio Rivadulla diseñando e imprimiendo su famoso cartel "Fidel Castro" en la madrugada del 1ro de enero de 1959. Es tal la contundencia de la anécdota que aquella creación espontánea y de edición limitada ha sido llamada "el primer cartel de la Revolución".

En la confrontación ideológica de los primeros años la publicidad fue tildada de perniciosas, y en 1961 fueron definitivamente suprimidos por el gobierno los espacios publicitarios en radio, televisión y prensa plana. Hubo también prejuicios estéticos, fuertes debates, pero en general el diseño logró imponer su libertad expresiva y primó el respeto a sus creadores.

Los dos principales conglomerados de diseñadores que surgieron en estos años fueron el Consolidado de Publicidad (en 1960) y la agencia Intercomunicaciones (en 1961). El primero atendió los contratos de publicidad que existieron hasta 1961 y la segunda se ocupó de los encargos de comunicación de las entidades del gobierno (ministerios, empresas, etc.).

Intercomunicaciones (con creadores como Guillermo Menéndez, Tony Évora, Eduardo Muñoz Bachs, Joaquín Segovia y Silvio Gaytón en la primera etapa, más Olivio Martínez, José Papiol, René Mederos, Ernesto Padrón y Faustino Pérez, entre otros, en un segundo momento) terminaría fundiéndose en 1967 con un grupo de diseñadores que atendía la gráfica propagandística del gobierno en la Comisión de Orientación Revolucionaria (COR), entre los que puede mencionarse a Antonio Pérez Ñiko, Félix Beltrán y Raymundo García. También las cuatro de las mujeres más destacadas del diseño cubano entonces: Asela Pérez, Eufemia Álvarez, Gladys Acosta y Clara García, a quienes se les menciona con menos frecuencia y justeza de la que merecen.²

Los nuevos contextos en que se desarrollaba el diseño gráfico y los contenidos que debía comunicar necesitaron formas diferentes a las que primaban hasta entonces. Por un tiempo, sin embargo, se produjeron superposiciones de contenidos y formas antagóni-

² Esta nueva entidad se llamó temporalmente Casa del Orientador y aparece referida con frecuencia como 11 y 4, en alusión a su dirección El Vedado.

cas. La publicidad –adaptándose a los nuevos tiempos– intentó mostrar una vocación más nacionalista en el posicionamiento de los productos, y la propaganda no encontraba todavía su propio lenguaje. Los cambios no surgieron por dictamen sino por necesidades intrínsecas de aquel momento histórico.

En 1959 se fundaron dos instituciones culturales muy importantes en la historia de la gráfica cubana: el Instituto Cubano del Arte e Industria Cinematográficos (ICAIC) y la Casa de las Américas. En el ICAIC el equipo inicial de diseñadores, bajo la conducción del crítico Mario Rodríguez Alemán, estuvo integrado por Holbein López (autor de los primeros carteles), Rafael Morante y Eduardo Muñoz Bachs, y el también creador e impresor serigráfico Eladio Rivadulla, una vez que se estableció esa técnica como predominante. En años siguientes trabajaron sistemáticamente en esta oficina –entre otros– René Azcuy, Antonio Pérez Ñiko, Antonio Fernández Reboiro, Raúl Oliva, Luis Vega y Julio Eloy Mesa.

La diversidad de estilos entre ellos es notable, como lo es también la intensidad de la producción. En ocasiones llegaron a diseñar un cartel semanal cada uno. Tal demanda continua de respuestas los dotó de una capacidad resolutive muy eficiente, cuyos mejores frutos han sido ampliamente elogiados y premiados. Los carteles del ICAIC tuvieron en común desde mediados de los años 60 un mismo formato (51 x 76 centímetros o 20 x 30 pulgadas) y una misma técnica (serigrafía o silkscreen), más un grupo de creadores prolíficos (Muñoz Bachs, Azcuy, Ñiko y Reboiro los principales), lo que contribuyó a que alcanzara y mantuviera gran prestigio a lo largo de varias décadas. Un mérito particular debe reconocérsele a Saúl Yelín en su condición de promotor de la cinematografía como producto cultural de gran alcance.

La Casa de las Américas, por su parte, creó en 1960 la revista de igual nombre, para la que Umberto Peña diseñó cerca de 80 números a partir de 1965. Peña permaneció veinte años vinculado a la institución (1963 - 1983), en una relación creador-entidad que puede considerarse como de las más fructíferas en la historia del diseño cubano, tal vez solo comparable con la de Eduardo Muñoz Bachs y sus carteles del ICAIC. Aportó a la Casa de las Américas –al amparo de su fundadora y promotora Haydee Santamaría– una verdadera identidad visual, con gran cantidad de soportes y un estilo reconocible en el contexto cubano.

Por otra parte, con forma y contenidos que se consideraron renovadores en Cuba, salió a la calle en 1959 el primer número de *Lunes de Revolución*, suplemento semanal de tirada masiva (200 000 ejemplares) del diario *Revolución*. En ciertos casos, la experimentación que llevó a cabo su equipo de realizadores en la relación tipografía-fotografía-ilustración puede considerarse precursora de los carteles cubanos posteriores, cuya madurez expresiva se produjo hacia mediados de los años 60. Los diseñadores principales fueron Jacques Brouté (francés residente en Cuba, en la primera etapa, a quien se debe la famosa R egipciaca invertida), Tony Évora (que dejó la publicación para tomar una beca en Checoslovaquia) y Raúl Martínez. También participaron Félix Beltrán, Rafael Morante y Luis Alonso, entre otros. La publicación dejó de existir en 1961.

El cartel adquiere por estos años un rol preponderante como medio de divulgación. La vida de los cubanos se hizo muy intensa en las calles, en los sitios públicos; había mucho intercambio social por motivos laborales, estudiantiles, recreativos o de preparación militar. En tales circunstancias el cartel, al estar siempre presente, sirvió de eficaz comunica-



Revista. Roberto Guerrero

dor, con independencia de la calidad mayor o menor que tuviera. No habiendo madurado aún un estilo gráfico o formas de hacer particulares en el diseño cubano, algunos de los más significativos carteles que pueden mencionarse de esta primera etapa lo son más por la coyuntura en que surgieron que por una calidad notable.

«Es bueno recordar que la eficacia comunicativa de tales objetos visuales fue más un resultado de la significación social del hecho que interpretaban y transmitían que de los valores intrínsecos de su concepción y plasmación como obra gráfica.» (Bermúdez, J., 2000: 89). Tales son los casos de los diseños para la Campaña de Alfabetización de 1961 y los carteles de movilización y alerta que se hicieron en el contexto de la Crisis de Octubre de 1962.

A inicios de ese año comenzó a funcionar el Departamento de Divulgación del recién fundado Consejo Nacional de Cultura (CNC). El núcleo inicial de creadores provenía del

Teatro Nacional de Cuba, donde Pedro de Oraá había reunido un primer grupo de colaboradores en 1960. Ya como CNC aquel colectivo llegó a ser numeroso y fue dirigido por Marta Vesa. Algunos de sus diseñadores, desde los años iniciales hasta su disolución en 1974, fueron: Rolando y Pedro de Oraá, Carlos Díaz Gámez, Roberto Guerrero, Miguel Cutillas, José Manuel Villa *Villita*, Umberto Peña, Héctor Villaverde, César Mazola, Rafael Zarza, Ricardo Reymena, José Gómez Fresquet *Frémez*, Roger Aguilar, Aldo Menéndez, César Leal, Pablo Labañino y Juan Boza. Su objeto social era la promoción de eventos e instituciones culturales y se ocuparon también del diseño de revistas. Un testimonio de *Villita* ilustra el espíritu de aquel grupo, que no es diferente al de otros de su época:

«Sabíamos que era una labor que debíamos realizar, pero no teníamos el alcance de la importancia que esa labor tenía y que iría adquiriendo en el tiempo. Un poco jugando



Revista. Héctor Villaverde

y un poco haciendo de alumnos, fuimos creciendo en esta labor tan difícil que es el diseño gráfico.» (Villaverde, H.: 2010: 83)

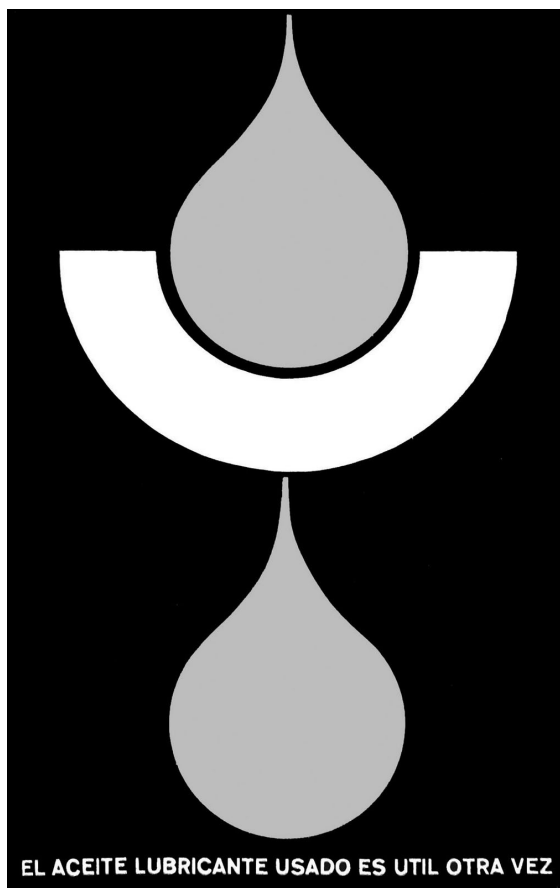
Junto al ICAIC, el equipo del CNC se puso en pocos años a la vanguardia del cartel cubano, pero a diferencia de aquel no mantuvo la misma estabilidad de autores, formatos y técnica de reproducción. Lamentablemente, aquella producción de carteles no ha sido conservada en archivos o colecciones, lo que unido a los prejuicios y marginaciones en que se vio envuelto el ámbito cultural en la siguiente década dio lugar a que se haya diluido la verdadera importancia de esa producción en las décadas de los años 60 y 70.

Cierra esta etapa con una clara intención renovadora. Las propuestas visuales iban madurando en una generación numéricamente grande, joven y con ansias de realización, que creaba dentro de una realidad social en transformación y se atrevía a lo nuevo, adaptando sus creaciones a circunstancias muy exigentes. Por un lado, las limitaciones económicas extremas de un país bloqueado, y el desenfado utópico por el otro.

2. De 1965 a 1975: maduración de un modo de hacer

Una caracterización del contexto en que se conformó una nueva gráfica en Cuba pasa por considerar que: a) la dinámica de transformación del país producía una demanda constante de comunicación visual, y b) los diseñadores estaban agrupados alrededor de instituciones que les propiciaban una ejercitación sistemática, con mucha libertad expresiva.

Dicho en términos de mercadotecnia, existió un clímax en que se equilibraron demanda y oferta. Ese clímax se puede decir que duró unos 10 años y es considerado por muchos



Cartel. Félix Beltrán

especialistas como la etapa más fértil en la historia del diseño cubano. Algunos autores se refieren a ella como «la década de oro».

La demanda se expresó, por ejemplo, en una eclosión editorial. La poligrafía llegó a alcanzar en su momento máximo cifras anuales de 700 títulos y 50 millones de ejemplares impresos, en un país con una población de alrededor de 7 millones de habitantes. Había decrecido el número de periódicos, pero proliferaron las revistas, y las nuevas editoriales crearon una variada gama de colecciones de libros. La producción de carteles se disparó tremendamente, concentrado el grueso, en términos de cifras, en tres entidades: ICAIC, COR y CNC, es decir cine, propaganda política y cartel de promoción cultural no cinematográfica.

A modo de ejemplo vale decir que cuando en 1979 el ICAIC celebró sus 20 años organizó una muestra con el impresionante título de 1000 carteles cubanos de cine (curiosamente los años más representados fueron los finales del decenio 65-75: 1974, con 171 piezas y 1975, con 125 piezas; en cuanto a los autores, de Eduardo Muñoz Bachs fueron seleccionados 284 carteles). En ausencia de publicidad, aumentaron las campañas de bien público en las que tomaron fuerza nuevos soportes como las vallas urbanas y los laminarios.

Aunque Cuba fue durante mucho tiempo un país aislado y el cambio que se operó en estos años tuvo bases endógenas, no deben ignorarse las influencias externas. A la llegada ocasional de publicaciones de diseño siguió la presentación en La Habana de exposiciones, fundamentalmente de carteles. Una de las primeras fue «El cartel polaco», en octubre de 1962, en el Museo Nacional de Bellas Artes. Dos años después tuvo lugar la visita de Tadeusz Jodlowski, profesor de la Academia Superior de Bellas Artes de Varsovia, para impartir un curso en el ICAIC, organizado por Saúl Yelín, a diseñadores de varios organismos. Este primer encuentro directo con la escuela polaca de diseño –tan diferente de los códigos estéticos estadounidenses en boga en Cuba desde los años 50– fue útil para los entonces muy jóvenes creadores.

Tuvo además continuidad en las posteriores estadias de César Mazola (1965), Rolando de Oráa (1966) y Héctor Villaverde (1967) en Polonia, para hacer estudios de nivel superior en forma de trabajos de diploma durante dos semestres académicos, bajo la tutoría de Henryk Tomaszewski (cartel) y/o de Tadeusz Jodlowski (tipografía). Otros antecedentes comparables con esta superación profesional fuera de la Isla serían los estudios de arte y de diseño en universidades estadounidenses, tanto de Raúl Martínez (desde 1953), como

de Félix Beltrán (desde 1956). Con posterioridad Tony Évora tomó una beca en Praga (1963) y Esteban Ayala cursó estudios en la Escuela Superior de Gráfica y Arte del Libro de Leipzig, República Democrática Alemana (1962 - 1966).

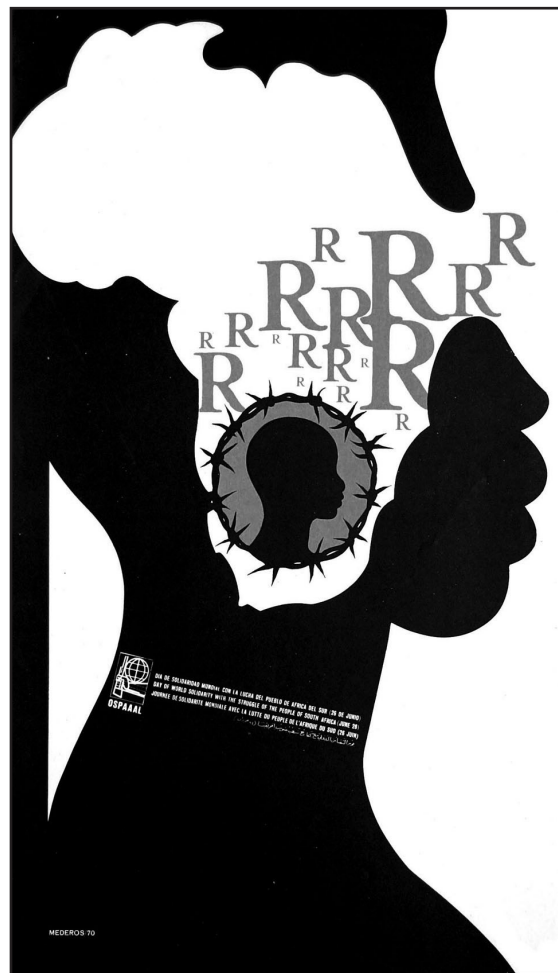
En 1963 vino a Cuba el diseñador y teórico alemán asentado en América Latina Gui Bonsiepe, invitado por el Ministerio de Comercio Interior. Entre 1965 y 1968 residió en La Habana el también alemán Friederich Saalborn, al amparo del Ministerio de Industrias. Le siguieron las estancias, más breves pero de mayor huella, de los diseñadores gráficos polacos Wiktor Gorka, Waldemar Swierzy y Bronislaw Zelek en 1969.

Otras visitas de resonancia en el gremio del diseño gráfico cubano en años posteriores fueron las del afamado cartelista japonés Shigeo Fukuda en 1970 y 1987, en esta última con una gran exposición de sus obras en el Museo Nacional de Bellas Artes. Dos años después del paso del checo Albert Kapr por La Habana en 1983 la editorial Ciencias Sociales publicó su manual *101 reglas para el diseño de libros*. Bajo la presidencia de Héctor Villaverde la sección de diseño de la Unión de Escritores y Artistas de Cuba (UNEAC) propició la presencia en Cuba del colombiano David Consuegra, del polaco Hubert Kostka, del estadounidense Phil Risbeck, del italiano Giuliano Vittori y de los diseñadores soviéticos Dimitri Bisti y Oleg Savostiuk, así como de la finesa Ulla Aartomaa, curadora de una exposición de carteles de su país que se exhibió también en el Museo Nacional de Bellas Artes. Fueron frecuentes en los años 80 y 90 las visitas de los pensadores Jorge Frascara (argentino-canadiense) y del ya mencionado Gui Bonsiepe, así como posteriormente de los argentinos Norberto Chaves y Rubén Fontana, todos ellos invitados por la Oficina Nacional de Diseño Industrial (ONDI). Por último, cabe mencionar el taller impartido

por el cartelista e ilustrador español Isidro Ferrer en el Centro Cultural de España de La Habana.

Debe entenderse que a partir de los primeros años 60 los viajes de cubanos al exterior fueron escasos. Las «zonas de contacto» entre el diseño cubano y el mundo estuvieron reducidas durante muchos años, sobre todo en las décadas del 60 y 70, quedando los ejemplos que se mencionan, más algunas revistas y libros internacionales que se recibían, como excepciones de un estado de incomunicación con el mundo.

El primer intento de una revista cubana de diseño se produjo en 1970 cuando la COR editó *Diseño*. Su existencia se limitó a tres números



Cartel. René Mederos

en ese mismo año. En 1973 la misma entidad sacó a la luz *Materiales de Propaganda* (luego *Propaganda*), publicación que perduró, aunque con mucha irregularidad.

En 1962 surgió *Cuba*, una revista concebida para mostrar al mundo la realidad del país. Esta publicación (cuya antecesora directa se llamó *INRA*) desarrolló un perfil editorial muy visual y dinámico para su época y entorno, sumando para esto el talento de diseñadores y fotógrafos. Inicialmente la dirección de diseño y fotografía la ocupó Freddy Morales, luego José Gómez Fresquet *Frémez* (que marcó el despegue cualitativo en su diseño) y a este siguió Rafael Morante.

Entre 1968 y 1977 la conducción de su visualidad la tomó Héctor Villaverde, consolidando un perfil de vanguardia. Contó con los aportes de Roberto Guerrero y de varios otros diseñadores como Luis García Fresquet *Chamaco*, Jorge Chinique, Gilberto Frómeta y Virgilio Jordi. En el equipo de fotógrafos estuvieron Alberto Díaz *Korda* y Raúl Corrales en la primera etapa y, en la década de los años 70, José A. Figueroa, Iván Cañas, Enrique de la Uz, Luis Castañeda, Nicolás Delgado y el suizo Luc Chessex. Otro suizo, su amigo y destacado diseñador Hans-Rudolf Lutz, fue invitado por la revista a impartir conferencias. De aquel acercamiento a La Habana y de la admiración que despertó en él la gráfica que se hacía en la isla, surgió un valioso folleto con testimonios y una amplia selección de imágenes, publicado en Zurich en 1972.

Junto a *Cuba*, las revistas más notables de este período fueron *La Gaceta de Cuba* (surgida en 1962, con diseño de Tony Évora), *Pueblo y Cultura* y *Revolución y Cultura*, revistas diferentes pero emparentadas, en las cuales intervinieron por períodos Héctor Villaverde y José Gómez Fresquet *Frémez*, así como *Tricontinental* (surgida en 1967, con diseño de Alfredo Rostgaard).

A mediados de la década el cartel cubano empezó a concitar interés y elogios en algunas importantes plazas mundiales de las artes visuales. A través de artículos en revistas y de exposiciones va dándose a conocer una realidad social particular y un modo de reflejarla a través del diseño. Algunas de las exposiciones más importantes de esta etapa tuvieron lugar en la Galería Ewan Phillips, Londres (1968); en el Museo de Arte Moderno, Estocolmo (1969); en el Museo Stedelijk, Ámsterdam, en el Museo del Arte y de la Industria, París, y en la Biblioteca del Congreso (Sección Fílmica), Washington (1971), todas con el título de *Carteles Cubanos*. La de la galería londinense fue adquirida íntegramente por el Victoria & Albert Museum.

Comenzó también por estos años la participación de obras cubanas en el circuito internacional de bienales de carteles. En la tercera edición de la que se celebra en Varsovia, en 1970, todas las propuestas cubanas fueron admitidas a concurso y el comité organizador solicitó que fueran donadas para la colección del famoso Museo del Cartel de Wilanów.

Sin dudas fue este género el más representativo del auge en la gráfica cubana de esta época, tanto que opacó otros logros que permanecen hasta hoy poco abordados. Dos extremos opuestos por su escala serían el diseño para espacios expositivos o de gráfica urbana y el diseño de sellos de correo.

En el cambio de década se produjeron varias experiencias de interés en diseños de grandes espacios. Para la presencia cubana en las exposiciones mundiales de Montreal '67 y Osaka '70 trabajó Félix Beltrán –a través del Pabellón Cuba, donde existía un equipo creativo multidisciplinario del que formaban parte, entre otros Raúl Oliva, Raúl Arrocha y Jorge Martell. Beltrán se integró a colectivos dirigidos por arquitectos (en el primer caso,

los italianos residentes en Cuba Sergio Varoni y Vitorio Garatti, en el segundo, Luis Lápidus).

Otra exposición que adquirió una coherencia y expresividad superiores gracias al diseño gráfico fue la Muestra Internacional de Arte del Tercer Mundo, en 1968, concebida para el capitalino Pabellón Cuba por un equipo encabezado por el arquitecto Fernando Pérez O'Reilly, y con diseño de José Gómez Fresquet *Frémez*, acompañado de César Mazola. También se recuerdan las supergráficas que colmaron el edificio del ICAIC los fines de año, en especial la de 1969, diseñada por Antonio Fernández Reboiro, y la de 1970, debida a Alfredo Rostgaard, así como el significativo despliegue en metros cuadrados, escala, número y calidad de obras, y ubicación privilegiada que tuvo el diseño gráfico en el Salón 70, celebrado en el Museo Nacional de Bellas Artes.

En el diseño de sellos de correo se produjo una evolución paralela a la de los carteles y el diseño editorial de estos años. Los códigos predominantes transitaron de una figuración realista a una concepción visual más efectiva. Varios diseñadores se especializaron en este tipo de trabajo y lograron algunas series donde las pretensiones de belleza que solían primar y la funcionalidad requerida del sello no entorpecieron el buen diseño, sino que por el contrario encontraron en él un aliado.

Fue sin embargo un creador que trabajaba en otra entidad quien demostró la mayor maestría para estas minúsculas piezas de comunicación. A Guillermo Menéndez se deben algunos de los más logrados sellos de correo cubanos, como los de las series *Año Internacional de la Educación* (1970) y *XX Aniversario del Triunfo de la Revolución* (1979).

Los niveles de calidad promedio que se alcanzaron en el diseño de sellos durante las décadas de los 60 y 70 se perdieron en años

siguientes y se impuso de nuevo el modelo de representación con pretensiones de hiperrealismo, tanto en los temas de fauna y naturaleza como en los conmemorativos y de deportes, en ocasiones con un bajo nivel de realización en los dibujos.

En 1966 surge la Organización de Solidaridad con los Pueblos de Asia, África y América Latina (OSPAAAL), la entidad que junto al ICAIC y el DOR puede ser considerada la otra gran productora de carteles, más por su singularidad y calidad que por la cifra de sus títulos: alrededor de 340 en los primeros 40 años. Vale apuntar que la producción histórica del ICAIC ha sido estimada entre 2,500 y 3,000 carteles; la del DOR se calcula entre 6,000 y 8,000.³



Libro. Darío Mora

3 Este cálculo se debe a Lincoln Cushing, en su libro ¡Revolución! Cuban Poster Art (p: 13).

Los carteles de la OSPAAAL estaban destinados a transmitir mensajes políticos de solidaridad, fundamentalmente con procesos de descolonización / reivindicación social / antimperialismo en diversos países del Tercer Mundo. Inicialmente se hicieron circular doblados y encartados dentro de la revista *Tricontinental* (cuya tirada llegó a ser de 50 000 ejemplares). Usaban un formato pequeño y un lenguaje gráfico asimilable por individuos de culturas e idiomas diferentes, privilegiando la imagen sobre el texto. La principal figura de la cartelística de la OSPAAAL fue Alfredo Rostgaard. También se destacaron Lázaro Abreu, Olivio Martínez, Rafael Morante, Jesús Forjans, Faustino Pérez, Berta Abelen-da, Rafael Enríquez y René Mederos.

Otras organizaciones tuvieron equipos propios de diseño, como es el caso del Instituto Nacional de Deportes Educación Física y Recreación (INDER) –donde laboró Luis Casariego– o encargaban los trabajos a la COR, como hacía la Federación de Mujeres Cubanas (FMC).

La creación del Instituto Cubano del Libro (ICL) en 1966 da pie a la remodelación de las editoriales y sus perfiles gráficos. En las editoriales Arte y Literatura y Letras Cubanas trabajaron, entre otros, Raúl Martínez, Tony Évora, Esteban Ayala, José Manuel Villa, Eladio Rivadulla, Cecilia Guerra, Carlos Rubido y Luis Vega; en Ciencias Sociales lo hicieron Roberto Casanueva, Francisco Masvidal, Roberto Artemio, Enrique Martínez, y Rafael Morante. Ellos llevaron el diseño de libros dentro del ICL a un nivel cualitativo alto. En otras editoriales, Rodolfo Martínez, Sergio Ruiz, Rafael Morante y Raúl Martínez (Ediciones R), Fayad Jamis (Ediciones Unión) y Umberto Peña (Casa de las Américas) fueron los más destacados en esta época y posteriores.

El libro había dejado de ser un objeto elitista para quedar al alcance de cualquier ciudadano, respaldado esto por una política de precios subvencionados estatalmente a fin de promover la lectura y por ende el enriquecimiento cultural.

Los diseños cubanos de libros de esta época fueron desinhibidos, a veces arriesgados, y aunque respetaban ciertas reglas básicas, no parecían asumirlas como leyes inviolables. En las cubiertas había más búsqueda expresiva que disciplina tipográfica.

Libros sobre diseño no han existido muchos en Cuba. El prolífico Félix Beltrán publicó *Desde el diseño*, en 1970, *Letragrafia* (Editorial Pueblo y Educación), en 1973, y *Acerca del diseño* (Ediciones Unión), en 1975. En años siguientes aparecieron *El libro, su diseño*, del creador Roberto Casanueva (Editorial Oriente, 1989), *El cartel cubano de cine* (Editorial Letras Cubanas, 1996) y *La imagen constante. El cartel cubano del siglo XX*, del estudioso del diseño Jorge R. Bermúdez (Letras Cubanas, 2000), primer estudio profundo sobre este tema particular.

Las zafras azucareras, principal evento económico del país hasta hace pocos años, estuvieron acompañadas habitualmente de numerosos impresos cuyo propósito era estimular la conciencia laboral de los trabajadores. La campaña propagandística alrededor de la zafra de 1970, en la cual el gobierno se propuso una meta nunca antes alcanzada, tuvo dimensión nacional, con equipos de diseño localizados en cada provincia. Fue concebida una serie de vallas y carteles que anunciaban cada etapa vencida. A diferencia de la profusión de imágenes figurativas (obreros, sembrados de caña, maquinarias y herramientas) con que se había comunicado la movilización hacia las zafras de años anteriores, en esta Olivio Martínez elaboró unas imágenes tipográficas muy coloridas que expresaban la euforia

nacional alrededor de este magno empeño productivo. Su concepción seriada resultó de mucho interés.

De este crucial evento económico y político de la Revolución Cubana quedó otro cartel que expresaba, no la euforia con que se inició la zafra sino la consternación de su final frustrado al no cumplirse la meta propuesta. *Revés en Victoria* (COR, 1970) es un notable ejemplo de economía de medios, que logra visualizar sintética y sugerentemente una frase del momento. Su autora, Eufemia Álvarez, obtuvo uno de los cinco premios en el Salón Nacional de Carteles de 1970, junto a piezas tan reconocidas como *Besos robados* (de René Azcuy), *Viva el XVII Aniversario del 26 de Julio* (de Félix Beltrán), *¿Quién le teme a Virginia Woolf?* (de Rolando de Oraá) y *Moler toda la caña y sacarle el máximo* (de Antonio Pérez Ñiko).

Novedosas y grandes exposiciones de carteles, llamadas entonces salones, fueron organizadas por el Consejo Nacional de Cultura. Sus cuatro ediciones tuvieron por sede el Museo Nacional de Bellas Artes y la curaduría de Oscar Morriñas entre 1962 y 1967. Por el contrario, la muestra «Esfuerzo gráfico», de 1965, se centró en un solo organismo –el propio CNC– y fue tal vez la primera de su tipo. De igual manera, en la especialidad de diseño de marcas se adelantó Félix Beltrán con su exposición en la Galería UNEAC, en 1966.

La COR, por su parte, organizó su primer salón en 1969 con el nombre de Salón Nacional del Cartel, que pasó a denominarse luego Salón Nacional de la Propaganda Gráfica 26 de Julio, ampliando su rango a muchos otros soportes de comunicación audiovisual. Aquel evento inicial presentó trabajos de 70 autores. Cinco diseños –que con el tiempo han pasado a ser considerados antológicos– resultaron ser premiados: *Cuba en Grenoble*

(de Raúl Martínez), *Todos a la Plaza con Fidel* (de Antonio Pérez Ñiko), *Décimo aniversario del ICAIC* (de Alfredo Rostgaard), *Clik* (de Félix Beltrán) y *Décimo aniversario del triunfo de la rebelión* (del equipo integrado por Ernesto Padrón, José Papiol y Faustino Pérez).

Una revisión de los resultados en las primeras diez ediciones de este evento arroja otros datos de interés: los 40 premios otorgados fueron a manos de 26 diseñadores, es decir que existía una calidad repartida; tres fueron ganados por mujeres; el balance temático es de 21 carteles políticos, 12 culturales y 7 sociales. Se evidencia también la distribución geográfica de la actividad de diseño en Cuba por esos años, al recibirse y premiarse trabajos de varias provincias con destaque para Matanzas y Santiago de Cuba.

En 1970 se publicó el libro *The Art of Revolution* (McGraw-Hill Book), de los autores Susan Sontag y Dougald Stermer. El mismo significó un espaldarazo internacional a la gráfica cubana, especialmente por el ensayo de Sontag y por la espléndida selección de carteles, desplegados en un libro de gran formato. La repercusión internacional de la gráfica cubana era ya un hecho al inicio de la década de los 70.

Se habían obtenido los primeros lauros. Félix Beltrán reunió varios entre 1961 y 1962, otorgados por prestigiosas organizaciones de Nueva York. El cartel *La isla desnuda*, de Rafael Morante, ganó el premio cimero en su categoría en el Festival de Cine de Moscú, a la par que uno de Esteban Ayala fue galardonado en la República Democrática Alemana, en ambos casos en 1964. Diseños editoriales de Santiago Armada, Eduardo Muñoz Bachs, José Manuel Villa, Esteban Ayala y Félix Beltrán ganaron lauros en Ferias del Libro IBA de (Leipzig), entre 1965 y 1971. El cartel *Harakiri* de Antonio Fernández Re-

boiro fue premiado en Sri Lanka, en 1965, y finalmente un conjunto de piezas presentado por Cuba alcanzó el primer lugar en el Concurso Internacional de Carteles de Cine dentro del Festival Internacional de Cine de Cannes en 1974.

Se alcanzaba así el punto de máximo esplendor, la consolidación de un modo de hacer en función de una coyuntura socio-política muy particular. Los diseñadores gráficos que protagonizan este período formaban parte de la generación que había dado un giro a la vida de la nación y estaban en su mayoría identificados con aquel proceso histórico. Hechos a sí mismos y en plena madurez, se empeñaban –comprometidos con la labor diaria de vocación social– en la búsqueda de una gráfica útil y de calidad. La identidad nacional encontró nuevos perfiles visuales. Una hipotética superposición o sumatoria de las cubiertas de libros, páginas de revistas, vallas y carteles, etiquetas, murales, logotipos o estuches de discos permitiría apreciar un renovado rostro gráfico de Cuba en esos años. En los intentos de articular tradición y vanguardia, utilidad y experimentación, surgen las mejores obras.

No había sin embargo un relevo a la vista. La Escuela Taller de Diseño de La Habana, de la diseñadora Lily del Barrio, fue un eslabón intermedio en el camino de lograr una enseñanza de alto nivel. Tampoco tuvo arraigo la Escuela de Diseño Industrial e Informacional, surgida dentro el Ministerio de la Industria Ligera en 1969 y transferida cuatro años después al Consejo Nacional de Cultura. Al frente de algunas de aquellas experiencias fundacionales estuvo el arquitecto Iván Espín, acompañado por Lourdes Martí y Olga Astorquiza. Su sueño mayor –una oficina estatal dedicada a promover el diseño y, junto a esta, una academia de nivel superior– debía esperar un decenio más.


La escena del arte y la cultura, por su parte, sí experimentó en esta década cambios que dejaron huellas. La creación del Ministerio de Cultura en 1974, acorde con el proceso de institucionalización del país, influyó en la creación de nuevas estructuras dentro de la UNEAC, en la que los diseñadores gráficos pasaron a tener un significativo protagonismo en el gremio de los artistas a partir del congreso de la organización en 1977. Así, Alfredo Rostgaard se desempeñó como organizador de la unión, Félix Beltrán presidió la Asociación de Artistas Plásticos y René Azcuy era su vicepresidente, mientras Héctor Villaverde encabezaba la recién creada Sección de Diseño Gráfico. Nunca antes ni después los diseñadores gráficos tuvieron una voz tan poderosa en el diálogo múltiple de la cultura nacional. La importancia de esta profesión llegó a reflejarse incluso en una mención específica dentro del informe central del 1er congreso de Partido Comunista de Cuba, en 1975.

3. De 1976 a 1989: estancamiento y retroceso

En este período se producen cambios importantes en la estructura político-administrativa y de gobierno que guardan relación con la incorporación del país al bloque económico de los países socialistas.

Variedad de factores condicionaron la crisis del diseño gráfico cubano que se hizo evidente en este período:

- Se saturó el código visual creado en los años 60 y no llegó a tiempo la necesaria renovación tanto visual-expresiva como humana, es decir, de profesionales con similar o mejor nivel profesional que sus antecesores.
- Las relaciones laborales entre los diseñadores y profesionales afines y sus supe-

 **ALEJO CARPENTIER**
EL RECURSO DEL MÉTODO
Novela



Libro. Raúl Martínez

riores se tornaron rígidas, imponiéndose un estilo burocrático de encargo / aprobación de diseños.

- Hacia el final de los años 80 comienza a conocerse en Cuba la tecnología digital, avance al que no todos los diseñadores por entonces activos pudieron incorporarse –con lo cual quedó marginado un sector de profesionales maduros respecto a los jóvenes que entraban al gremio– y que por otro lado hizo posible que personas con poca preparación específica en comunicación visual accedieran a trabajos de diseño en detrimento de la calidad resultante.

Hubo conciencia bastante generalizada de la crisis (al menos entre los diseñadores y demás especialistas) pero no soluciones. Al parecer las instituciones no reaccionaron ante las señales. En 1978 la revista *Revolu-*

ción y Cultura publicó un conjunto de artículos-encuestas debatiendo las encrucijadas a que se enfrentaba la cartelística nacional desde hacía algunos años. De Raúl Martínez es esta afirmación:

«Quizás nos hemos dormido en los laureles, los artistas que los elaboramos (los carteles) y los organismos y funcionarios que se encargaron con entusiasmo de pedírnoslos y difundirlos a la vez» (*Revolución y Cultura: La Habana*, No. 71).

Todavía diez años después, en un informe redactado por profesionales de la comunicación (no publicado pero puesto a debate en las instituciones vinculadas directamente con esta actividad) se repite que «el diseño gráfico ha presentado en la última década una baja sustancial en lo cualitativo y cuantitativo». Los factores fundamentales que inciden son (selecciono algunos): la inexistencia de una política institucional de promoción al diseño gráfico, la limitación profesional y cultural de las personas que dirigen en las instituciones, la deficiente calificación de numerosas personas que trabajan como diseñadores y la necesaria renovación de diseñadores que deben promover los centros docentes especializados.

La sección de diseño de la UNEAC organizó los Encuentros de Diseño Gráfico (el primero tuvo lugar en 1979, el segundo en 1985), en un intento por tomar la iniciativa y debatir públicamente los asuntos de la profesión, pero dándole la palabra a los creadores. Sintomáticamente, el cartel del evento, debido a Francisco Masvidal, muestra los entonces habituales instrumentos del diseñador: cuchilla de cortar, pincel, rotulador de tinta y lápiz, todos con forma de proyectiles.

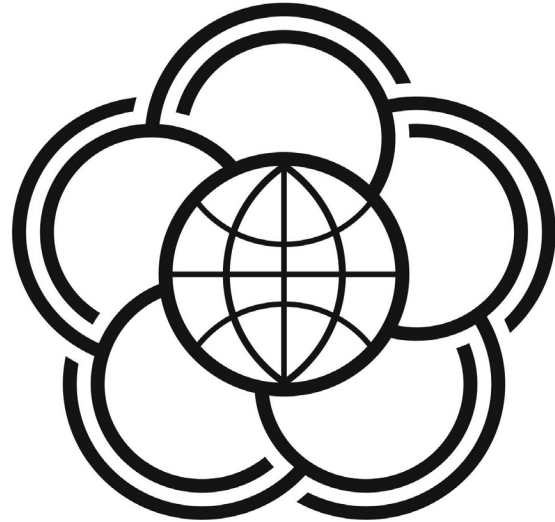
Por esos años un grupo significativo de diseñadores sale definitivamente del país (a saber, Antonio Fernández Reboiro y Félix Beltrán; mucho antes ya lo había hecho Tony

Évora; en el éxodo del Mariel partieron también Luis Vega, Jorge Martell y Darío Mora, entre otros) mientras otros tantos dejan sus puestos habituales (Umberto Peña, Eduardo Muñoz Bachs, René Azcuy). Cuando en 1980 se funda la Oficina Nacional de Diseño Industrial (ONDI), el diseño gráfico cubano ya está en franca crisis. La ONDI, fruto de la visión del ya mencionado Iván Espín y su equipo, pone entre sus prioridades la formación de diseñadores y funda el Instituto Politécnico para el Diseño Industrial (IPDI) en 1982 y el Instituto Superior de Diseño Industrial (ISDI) en 1984, siendo esta la primera –y hasta el momento única– universidad de diseño en Cuba, de donde salieron los primeros veintitún egresados en 1989, nueve de ellos como diseñadores informacionales.

El claustro inicial del ISDI estaba formado por arquitectos. Antonio Cuan Chang, formado como docente en Diseño Básico en la escuela de arquitectura, encabezó la facultad de Diseño Informacional desde su fundación hasta 1993. Las dos grandes excepciones a esta tendencia fueron Esteban Ayala y el profesor chileno Hugo Rivera.

Los arquitectos, con su dominio de las leyes generadoras de la forma y de la *Gestalt*, habían alcanzado cierto éxito en la gráfica cubana desde los años 70, en especial en la creación de logotipos. En una época en que se hicieron frecuentes los concursos abiertos para crear la identificación de eventos e instituciones, los arquitectos probaron ser muy certeros.

Salidos de concursos públicos o no, algunos logotipos de gran visibilidad se han mantenido hasta hoy por su pregnancia y eficiencia marcaria, como son los casos de Helados Coppelia (Guillermo Menéndez, 1964), Ministerio de la Construcción y Parque Lenin (Félix Beltrán, años 70), Ministerio de la Pesca (René Azcuy, años 70), Aerolínea Cubana de Aviación (Juan Antonio Gómez Tito, años



Logotipo. Guillermo Menéndez

70) y Asociación Cubana de Artesanos Artistas (Antonio Cuan Chang, 1980).

El crecimiento de la industria ligera experimentado en la década de los 70 motivó un desarrollo del diseño de envases. En particular para el sector de los productos alimenticios fueron creados sistemas completos de marcas, etiquetas, envases y embalajes desde el Centro de Diseño de Envases y Divulgación. Ello se extendió también a los habanos y su promoción en el extranjero. De aquel equipo pueden mencionarse los nombres de Luis Rolando Potts, Antonio Goicochea, Santiago Pujol y Carlos Espinosa Vega, representantes los tres primeros de la generación intermedia, la que siguió a los iniciadores de los años 60 y antecedió a la nueva hornada de los 90.

Entre 1977 y 1978, con motivo de la celebración en Cuba del XI Festival Mundial de la Juventud y los Estudiantes, tomó mucha fuerza en La Habana el tema de las gráficas urbanas. Formando parte de equipos multidisciplinarios junto a arquitectos, urbanistas e ingenieros, el diseñador Darío Mora concibió las llamadas supergráficas que colmaron zonas de gran circulación en La Habana.

En 1983 se fundó el Taller de Serigrafía René Portocarrero, donde se han impreso a lo largo de estos años muchos carteles para pintores y cantautores jóvenes. También con la técnica serigráfica pero diferente finalidad, en el Instituto Nacional del Turismo (IN-TUR) –anteriormente Instituto Nacional de la Industria Turística (INIT)– se diseñaron varias series de carteles cuya coherencia los hizo relativamente distinguibles. Producidos en la segunda mitad de la década del 70 para promover destinos turísticos particulares o elementos de la flora y la fauna del país, estaban destinados al turismo internacional pero resultaron muy atractivos también para los cubanos, que los adquirieron y usaron en la decoración de sus hogares. Predominaba en ellos un dibujo geometrizado, con un intenso colorido rematado casi siempre por líneas negras. Sus autores fueron Jorge Hernández, Armando Alonso, Arnoldo Jordi, Raymundo García, Enrique Vidán y Francisco Yanes Mayán.

Una revista que consolidó una visualidad muy atractiva para su época, apoyada en el uso de la fuente norteamericana Avant Garde cuando el diseño editorial privilegiaba las tipografías suizas, fue *Mar y Pesca*, bajo la dirección artística de Jacques Brouté. Otras publicaciones periódicas que surgieron o se destacaron en esos años fueron: *Opina* (diseñada por Arístides Pumariaga), *El Caimán Barbudo* (por donde han pasado varios diseñadores en casi cuatro decenios de vida), y *Juventud Técnica* (en la década de los años 80; con una dinámica visual basada en la ilustración muy atractiva para los jóvenes, diseñada primero por Jorge Chinique y más adelante por Carlos Alberto Masvidal).

4. De 1990 en adelante: crisis y una nueva oportunidad

A la crisis que el diseño gráfico venía afrontando por años se le sobreimpuso una mucho mayor: la crisis en la economía nacional producto del derrumbe del socialismo en Europa, que tuvo consecuencias devastadoras en la creación, reproducción y circulación de productos y mensajes visuales.

Como parte del desajuste que sufrió el sistema de la comunicación al inicio de los años 90, muchos diseñadores se independizaron de las oficinas o agencias de diseño en un contexto social también tendiente a una menor centralización.

Lo anterior no debe verse como contradictorio con el hecho de que renacieran con otro perfil las agencias de publicidad (llegaron a contarse hasta 15) para atender las necesidades de comunicación en identidad corporativa y publicidad primaria del sector empresarial emergente, vinculado sobre todo al turismo internacional y al surgimiento de empresas de capital mixto cubano-foráneo, dos de las principales alternativas del gobierno para salir de la crisis. De modo que este período experimentó como novedad la coexistencia relativamente armónica de diseñadores independientes con equipos institucionales o agencias, y hasta un mismo individuo desempeñando ambas modalidades a la vez.

Los niveles de conceptualización y visualización que se alcanzaron en el sector comercial / empresarial en esta etapa fueron bajos, sobre todo en términos de discurso publicitario, pues debió afrontarse el prolongado vacío de más de 30 años. No había experiencia ni en los creativos ni en los directivos y mucho menos entre los empresarios. La publicidad retornó tímidamente; para el ciudadano co-

mún se hizo ver en los centros comerciales y en algunas vallas de carretera. La política del estado cubano siguió siendo menguar la incidencia social de este tipo de mensaje en la vida cotidiana.

Otra de las consecuencias de la crisis económica fue la pérdida de soportes urbanos para la gráfica. Decreció considerablemente el número de vallas y se fueron deteriorando (hasta ser retirados por completo en años posteriores) los llamados «paragüitas del ICAIC», originales estructuras metálicas que en los años 70 habían sido ubicadas en decenas de puntos de la capital para portar ocho carteles de cine a la vez.

Las vallas de propaganda política abandonaron el rol dinamizador del entorno urbano que una vez tuvieron. En esta etapa su gráfica fue pobre, con excesivo énfasis en textos discursivos y la reiteración poco original de banderas, rostros de héroes y líderes. El cartel político, por su parte, casi desapareció.

En contraposición a lo anterior se produjo a inicios de la década un fenómeno mediático surgido desde otro costado de la estructura política del país: las campañas de la Unión de Jóvenes Comunistas, diseñadas por un equipo de jóvenes profesionales con la colaboración de estudiantes del ISDI. En sus propósitos de movilización esta organización no dio preferencia al cartel. Se apoyó en otros soportes (pullovers, cintas para la cabeza, pegatinas, pasquines y muros de la ciudad) y recurrió a la visualización de sus contenidos por tipografía más que por iconos. Aunque se les señalen flaquezas en la calidad de la visualización, debe reconocérseles a esos diseños una gran eficacia en apoyar los fines proselitistas para los cuales fueron creados.

En el entorno del turismo y de la industria farmacéutica se desarrolló intensamente la creación de manuales de identidad corporativos. Se acumuló un valioso saber hacer que



Revista. Roger Sospedra

se extendió luego a otros terrenos. Dos de los manuales iniciales fueron diseñados en la ONDI para el Instituto Finlay y para Dalmer S.A. entre 1991 y 1993. Transcurridos unos años, el tema de la regulación sistémica de la identidad de las instituciones pareció ser un conocimiento establecido en nuestro medio, con calidades relativamente altas en los proyectos que se hicieron en esa década y en las siguientes.

Otro tipo de proyecto que se desarrolló bastante fue el diseño de sistemas señaléticos y de espacios expositivos. Vinculados los primeros sobre todo a instalaciones de servicios o a centros científicos y de salud, y los segundos a las ferias comerciales, se trata de la aplicación con profesionalidad de estándares internacionales, adecuándolos a los clientes, usuarios y entornos específicos. Varios diseñadores se especializaron en esos

temas, para lo cual demostraron poseer una útil formación de perfil amplio.

El colapso de la industria gráfica dejó tras sí un notable envejecimiento tecnológico, la pérdida de experiencias acumuladas por decenios y una frecuente falta de control de la calidad final de los impresos. También en las editoriales esto se hizo sentir. La última década del siglo vio desdibujarse muchos de los perfiles gráficos de las colecciones de libros, otros sencillamente quedaron discontinuados. Abundaron las cubiertas «ilustradas» simplistamente, sin sustento conceptual ni rigor tipográfico.

A pesar de cierta recuperación posterior de la capacidad poligráfica nacional (más en términos cuantitativos que cualitativos) se siguió obteniendo, como promedio, más calidad imprimiendo fuera del país que dentro; solo algunas editoriales experimentaron mejorías en la concepción general e imagen de sus libros. Tales son los casos de Ediciones Boloña, Ediciones Unión y Fondo Editorial Casa. En esas mismas tres casas editoras (Oficina del Historiador de la Ciudad de La Habana, UNEAC y Casa de las Américas) se editaron algunas de las revistas mejor diseñadas en Cuba de sus años, de las que se pueden poner como ejemplos a *Opus Habana* y a *La Gaceta de Cuba*.

En 1998 el ICL instauró el Premio Nacional de Diseño del Libro, otorgado a la obra de la vida, primer reconocimiento de este tipo para los diseñadores del país. Ese año el distinguido fue Eladio Rivadulla. Después lo han sido: Roberto Casanueva, Héctor Villaverde, Rafael Morante, Francisco Masvidal, Roberto Artemio Iglesias, Alfredo Montoto, Carlos Rubido y Rolando de Oraá. La ONDI, por su parte, dio nacimiento a los «Encuentros de Diseño», de frecuencia anual, y creó los Premios ONDI de Diseño, que incluyen reconocimientos en la categoría de Informacional. Al

interior del medio académico surgió también el evento anual internacional «Forma», que tiene al ISDI como anfitrión. Otro galardón de relevancia en la comunidad de diseño cubana fue, a partir de 1998, el Premio «Espacio» de la Asociación Cubana de Comunicadores Sociales, entidad que había sido fundada siete años antes.

En 1992, tras un proceso de varios años de consultas, debates y acercamientos al Consejo Internacional de Asociaciones de Diseño Gráfico (ICOGRADA, por sus siglas en inglés), algunos de los más notables diseñadores acordaron fundar el Comité Prográfica Cubana, entidad no gubernamental y sin fines de lucro dedicada a promover el diseño como actividad creativa de amplio contenido cultural. Formaron el primer comité: René Azcuy (presidente), Héctor Villaverde (organizador; pasó a presidente en 1994), Eduardo Muñoz Bachs, Alfredo Rostgaard, Antonio Pérez *Ñiko*, Faustino Pérez, Umberto Peña, Raúl Martínez, Esteban Ayala y Santiago Armada *Chago*. Prográfica se adscribió a ICOGRADA en 1997, y fue anfitriona de la reunión regional para América Latina de la organización durante la Semana Internacional del Diseño Gráfico en el año 2001.

De las aulas del ISDI emergió la gráfica más renovadora de esos años, tanto en proyectos académicos como por los resultados que los graduados consiguieron en sus respectivos campos de trabajo profesional. Una relación de proyectos académicos significativos de estos años, por sus alcances económicos o sociales en la especialidad de Comunicación Visual (inicialmente nombrada Diseño Informativo), no debería excluir los siguientes: Sistema señalético del Instituto Finlay (diplomante Roberto Chávez, 1992), Identidad visual de Correos de Cuba (estudiantes Julietta Mariño y Carlos Santos, 1996), Identidad y señalización del XVI Festival Mundial de la Juventud y los Estudiantes (estudiante Omar

López, 1997), Rediseño del periódico *Juventud Rebelde* (diplomantes Jorge Méndez y Marcel Tojo, 2005), así como las multimedias educativas (diversos autores y años).

La irrupción de los nuevos diseñadores se hizo palpable también en una estética diferente, la que responde por un lado a la tecnología digital y por otro a su entrenamiento en la conceptualización del diseño, es decir, una preparación metodológica para el desarrollo de la tarea proyectual. Algunos rasgos estético-expresivos de esta generación fueron el uso desinhibido de la apropiación y la cita, un despegue respecto a sus predecesores en el dominio de la tipografía como expresión visual de la palabra y una tendencia al juego visual y al humor. No fue una generación que tuviera muchas oportunidades de diseñar carteles, una pieza de comunicación que pareció perder utilidad para muchos funcionarios, empresarios y promotores culturales, en comparación sobre todo con la aparentemente rotunda eficacia de la televisión. A pesar de eso y de las carencias materiales, se fue abriendo paso, hacia el final de la primera década del siglo XXI, una nueva producción de carteles en Cuba que, modesta y con maneras propias, se declaró continuadora de la que le antecedió.

La computadora fue incorporada, no sin determinados traumatismos en los primeros momentos, como herramienta indispensable del diseñador de esta época. El cambio que evidentemente produjo en la visualidad de los mensajes –unas veces para mal, a la larga y en su mayoría para bien– fue al inicio objeto de intensos debates. Se integró naturalmente al entrenamiento académico de los nuevos diseñadores, se expandió a todos los ámbitos y territorios del diseño, y el sistema de creación, reproducción y divulgación de los mensajes de comunicación visual en Cuba resultó desde entonces impensable ya sin la tecnología digital.

Un desarrollo notable experimentaron los diseños «para la pantalla», es decir sitios web y multimedias. La integración multidisciplinaria y la demanda cada vez mayor, tanto en el campo de lo publicitario-comercial como en el instructivo-educativo, produjo algunos resultados de alto nivel. Así también en la promoción televisiva –los llamados *spots*– se lograron piezas de alta calidad comunicacional, en un medio por lo general distanciado de los principales desarrollos de la gráfica cubana.

Hacia el cambio de milenio se produjo la migración continuada de diseñadores gráficos jóvenes. Varios de los viejos maestros o miembros de la generación intermedia migraron también en esta etapa. La inestabilidad económica, la inconsistencia de la nueva generación de diseñadores y la resistencia que el diseño gráfico ha tenido que afrontar para demostrar sus posibilidades hizo que se mantuviera una interrogante sobre la evolución futura. Eventualmente, la situación del país mostró signos de mejoría en determinados aspectos y el diseño recuperó algún sentido de utilidad, por lo que se percibió un cierto optimismo respecto a una recuperación verdadera y sostenida del diseño gráfico cubano.

Bibliografía

Bermúdez, Javier, (2000). *La imagen constante. El cartel cubano del siglo XX*. Letras Cubanas: La Habana.

Cushing, Lincoln, (2003). *¡Revolución! Cuban Poster Art*. Chronicle Books: San Francisco.

Veigas, José, (1978). «El cartel cubano» en *Revolución y Cultura*: La Habana, No. 71.

Villaverde, Héctor, (2010). *Testimonios del diseño gráfico cubano. 1959 - 1974*. Centro Cultural Pablo de la Torriente Brau: La Habana.

La gráfica en Cuba, una alternativa: Comunicación o Creación Pura

*Tomado de El Caimán Barbudo, nº 42, II época. Noviembre de 1970
Publicado sin mencionar autor*

A partir de la reciente confrontación (Salón 70, Salón Nacional de Carteles 26 de julio, etcétera), sondeo con diseñadores que desarrollan su labor en diversos terrenos de la gráfica.

1.- En cierto sentido ¿cree usted que ha ocurrido un enfrentamiento entre gráfica y creación «pura»? ¿En qué términos cree usted que puede plantearse esta dicotomía?

2.- ¿Qué posibilidades le concedería al diseño gráfico de convertirse en obra dúctil, multiplicable, comunicativa e insertable en un proceso como el nuestro?

3.- Se ha señalado reiteradamente que las manifestaciones de «arte puro» tienen una función divergente, de mensaje subjetivo; en tanto que la gráfica tiende a la objetividad, a la desindividualización del contenido, ¿pero acaso puede señalarse que esa otra función que se atribuye a la obra única se logra comunicar en nuestra actual producción artística? ¿Se logra en general la comunicación? ¿Se están pulsando los medios idóneos? ¿Marcha el lenguaje empleado de acuerdo con el momento que vive nuestro país?

4.- Los medios y los lenguajes a asumir. Se han realizado algunas experiencias en el sentido de vincular la gráfica a una intención expresiva que intenta ir más allá de la habitual posibilidad de comunicación que se le concede. Una actividad interdisciplinaria en este sentido ¿no sería una fructífera posibilidad de acción para el creador en nuestro país?

5.- ¿En qué sentido ha asumido el diseño en nuestro país esa doble función comunicativa y de incidencia formal y plástica? ¿Qué posibilidad de desarrollo le concede a una mayor incidencia de ese factor, aún considerando que creación artística y diseño gráfico son cosas distintas?

6.- Posibilidad de los medios masivos como conformadores de una sensibilidad.



Una encuesta con cinco diseñadores

Beltrán

Creo oportuna la aclaración. En la pregunta se hace referencia a la creación pura, lo que indica que existe la creación no considerada pura. Esta distinción corresponde a la época en la cual se hablaba despectivamente de la creación aplicada. Lo mismo ocurrió en cuanto a la ciencia. Lo industrial asustaba. El Bauhaus tuvo un papel determinante en la eliminación del abismo entre el arte puro y el que se aplicaba. El primero se oponía a lo industrial, al mismo tiempo a lo que se produce en serie, que se esparce más que no es exclusivista.

No ha ocurrido precisamente un enfrentamiento, solo que las comparaciones y las consecuencias de ambos medios expresivos determinan diferencias en las funciones. Estas pueden ser comparadas describiendo las diferencias que además pueden ser enfrentadas considerando sus consecuencias. Comparativamente con la pintura el diseño es más inmediato, debido a que su papel es urgente, pues estamos haciendo una nueva sociedad donde la comunicación es inevitable.

Con relación al Salón 70 debo señalar que me impresionó la cantidad de obras enviadas antes de que se iniciara la selección del jurado –del cual formé parte–. Lo mismo ocurrió después. Nunca antes había ocurrido algo así, no solo en cuanto a la amplia exposición, sino en cómo se transformó el espacio allí. Me refiero al edificio del Museo Nacional, ese amplio envase de paredes empolvadas que ahora se cubren de papeles rojos, lo que nun-



ca antes había ocurrido. La rampa, a través de la cual circula el público a otros pisos, se convirtió en una quebrada cinta roja y junto a ella y encima, carteles, multiplicada su escala a dimensiones inesperadas; es impresionante. Después los espacios blancos, donde colgados como siempre, encontramos los cuadros de creadores poco conocidos junto a los pintores de siempre, los que encontramos más frecuentemente. El contraste está allí. La fuerza de los jóvenes está allí. La confrontación salta como algo inevitable. Al menos me ocurre así frente a la amplia panorámica que es el Salón.

Junto a los carteles encontramos las portadas y páginas de periódicos y las oportunas frases pintadas en paneles, creando las distinciones intencionales entre los distintos medios. Menos convencionales aparecen los diseños, comparados con los cuadros. Aquí los estilos corresponden no solo a necesidades expresivas, sino también a las necesidades de comunicación específica. Muchos de estos diseños los había visto anteriormente en las calles donde se esparcen diariamente, lo que no ocurre con los cuadros. En cuanto a esto la pintura fue más inesperada. A través del recorrido, frente a los diseñadores, se evidencian instantes y etapas de nuestra historia. El contenido es propio, lo que no ocurre con algunos cuadros, donde la creación parte desde lejos, desde afuera. El diseño es la comunicación urgente, que no puede evadirse, que es imprescindible.

El diseño no se convierte en obra multiplicable, es un medio multiplicable en sí mismo. En este sentido no es privativo como la pintura actual. La Revolución está en comunicación constante, en parte a través del diseño; además lo que produce tiene un aspecto que corresponde a un diseño. En este sentido también influye en la sociedad.

En la pintura es posible la incomunicación. Me refiero a que la comunicación no está claramente expresada, que el efecto en el público no responde a las intenciones. Lo mismo es posible en el diseño; pero este se encuentra más obligado a la comunicación. Esto ofrece la principal distinción entre la pintura y lo que corresponde al diseño; la otra consiste en que la pintura es libre, no está presionada a través de las necesidades, lo que sí ocurre en el diseño.

En Cuba hemos tenido la posibilidad de hacer creaciones que no han reflejado lo circundante. Debemos preguntarnos hasta qué punto los creadores han influido en esta nueva sociedad o si solo se les ha permitido estar de espaldas a las cuestiones sociales. En este sentido tocamos nuevamente uno de los puntos más difíciles que consideramos debía ser causa de discusiones. ¿Cuál es el papel de los creadores en esta sociedad? ¿Solo hacer creaciones como en sociedades capitalistas? ¿Cómo es posible esto considerando que en nuestra sociedad los creadores no deben estar aislados, sino que deben integrar en su sentido más amplio el proceso social en el cual se está insertado? ¿Hasta qué punto lo hemos estado? ¿Hasta qué punto los creadores podemos, a través de los estilos, considerarnos críticos del pasado decadente y orientadores del presente prospectivo? ¿Cuál es la responsabilidad? ¿Hasta qué punto se responde a las necesidades educativas?

Es evidente, situándonos en un plano severo, que esto ha ocurrido poco. En algunos casos todo lo contrario; se ha utilizado la habilidad estilística para encubrir críticas, no a un proceso de transición, sino a los conceptos mismos del socialismo, situados desde un ángulo de derechismo nebuloso o solo asimilando fielmente estilos que corresponden a un marco distinto. Al considerar que el arte es un hecho expresivo del hombre, debemos preguntarnos si en muchos casos

este solo ha reflejado el bajo nivel de sensibilidad humana de muchos creadores. Estas son cuestiones que no se están discutiendo, lo cual conduce a que la actividad creativa se convierta solo en una preocupación estilística en cualquiera de sus campos. La respuesta no debe considerarse consecuente de observaciones ligeras e individuales; esta debe ser parte de las responsabilidades de los creadores, más teniendo en cuenta que en muchos países socialistas se ha caído fácilmente en los polos opuestos.

La asimilación de estilos debe estar condicionada por El Sentido, evitando –como ha ocurrido– la copia fiel de estilos en su totalidad más plena, lo cual implica contenidos no correspondientes a esta sociedad. Hay algo que también es de interés; el considerar cómo en muchos casos la irresponsabilidad está cubierta de responsabilidad, actitud no integral; cómo se considera posible hablar sobre lo que no se experimenta. Lo más lamentable consiste en calificar de oportunistas o dóciles a los que adoptan una posición de búsqueda o compatibilidad con el socialismo.

Hasta el presente no se ha experimentado lo suficiente para evaluar resultados o nuevas posibilidades expresivas.

Si aspiramos a que el arte influya debemos experimentarlo, en este caso, a través de la pintura. Se establecen las diferencias entre participación activa y pasiva. Ahora que se esparce la cultura, el crítico debe ser un intérprete. En este sentido, su función es educativa.

A través de originales aislados es imposible que aspiremos a que se estimule la sensibilidad del público. La imagen impresa puede repetirse miles de veces, a diferencia de la que corresponde a un solo original.

Raúl Martínez

La gráfica se ha enfrentado a la creación «pura» en el terreno práctico. La necesidad de un público ávido de adquirir obras para propia contemplación, los carteles llenos de colorido o de expresión fácilmente comprensible –y quizás ya aquí se podría arriesgar el decir que ese público está exigiendo ese derecho que la pintura solo concede a las minorías especializadas.

Este enfrentamiento ha ocurrido, primero, en el orden práctico, debido a que existe un público ávido de adquirir obras para su contemplación y encuentran que estas son inaccesibles en lo económico y denotan fácil comprensión en lo expresivo. El cartel resuelve ambos problemas y tiene a su vez la posibilidad de ser renovado, dadas sus facilidades adquisitivas y su carácter no permanente.

En el proceso revolucionario, la gráfica cumple mejor que la pintura su cometido de comunicación masiva por las razones señaladas anteriormente; es decir, la obra en posesión del individuo, pero creo que la pintura podría tener una función similar si se atenderan y estudiaran sus necesidades: la obra en función de lo colectivo.

La gráfica surge en Cuba como una necesidad de comunicación exigida por el medio social. Para lograr esto acude a las tendencias internacionales en boga, pero adaptándolas a nuestros requerimientos, y esto, de la manera más desenfadada y espontánea, lo que le otorga una peculiaridad especial. La pintura, por el contrario, sigue su larga vida de carrera y mira hacia afuera todo el tiempo. Ni se le hacen exigencias, ni esta se la plantea a sí misma. La sociedad no le formula preguntas y no contempla la oportunidad de que se sacuda de tradiciones y leyendas con nuevas posibilidades prácticas. La pintura –en definitiva– no existe, ¿es nuestra culpa o de la falta de iniciativa en los encargados de estos asun-



tos, o culpa de todos en definitiva?, ¿o es que simplemente resulta más complejo el mundo del arte en una sociedad en transformación?

El pintor puede extraer experiencias dentro del fenómeno de la gráfica como medio expresivo general; pero no creo que necesariamente lo lleve esto a eliminar su «subjetiva» necesidad de expresarse en una obra individual.

El cartel nuestro se distinguió en su primera etapa por un uso pictórico de los elementos comunicativos, más que por una racional utilización de los mismos. De ahí que muchos carteles de nuestro país, que se venden, no siempre corresponden a una necesidad específica y práctica para anunciar, protestar o vender algo, sino que son trabajos hechos libremente dentro de la forma del cartel y que un público adquiere en librerías o lugares especializados.



En nuestro país se pueden mantener muchas posibilidades sin que una anule a las otras. Lo que es importante es la conciencia y el conocimiento del vehículo expresivo que estamos empleando y no confundir un medio por otro; este proceso de racionalización lo emplea tanto el pintor como un gráfico, aunque el primero mantiene repetitivamente un programa plástico en desarrollo por muchos años y un gráfico está conformando respuestas diarias a distintos problemas.

La pintura también puede, como el cartel, ser utilizada como un medio masivo de comunicación. Si no se ha hecho hasta ahora es porque todavía no hemos aprendido a valorar más de lo que resulta práctico o útil. Las vallas de la Casa de las Américas, hechas por pintores cubanos, demuestran las posibilidades de este medio.

Umberto Peña

¿Quién ha hablado del enfrentamiento? El que esté libre de pecado que se lance primero, aún quedan muchos libros por escribir, muchos artículos por hacer, batallas que li-

brar para aclarar lo de creación «pura y gráfica». ¿Quién es más puro, Francois o Alan Davie, Saul Bass o Peter Saul? No creo en la dicotomía, digo, no creo en la mía, si otros la



entienden o la tienen allá ellos, yo pinto cuando hago diseños y hago diseños cuando pinto, me expreso, ¿me comprenden? En Cuba ahora no se puede hablar de dicotomía, todos hacemos lo uno y casi ninguno lo otro, quiero decir, los que tienen que hacer lo uno y lo otro y que además no son tantos. No cabría mejor preguntarse o plantearse ¿cuáles son las necesidades a llenar en la realidad, para la realidad y el planteamiento que esta realidad nos hace con fines de entendimiento y expresión?



Hacemos lo uno, porque nadie (o demasiado pocos) no se ocupan de que se haga lo otro. Pero un Salón 70 nos revela las necesidades de lo otro, tan evidentes, necesarias, obvias y permanentes, que ya va siendo hora de que esto también se hable y discuta. El diseño se manda a hacer, y lo otro no, por eso lo hacemos y si no, reventamos.

Volvemos a lo del arte puro entrecomillado y subrayado. Y qué podemos hacer con lo que tenemos que decir o queremos decir, si aún los fines y proyección de la educación y el goce estético no han sido planteados.

Creo que se miente cuando se habla de la objetividad de la gráfica, nunca se es totalmente objetivo, lo que se impone es el objetivo de la gráfica. Muy pocos carteles son objetivos, cuando se llega a hacerlo, son obras de creación tan «puras» que su grado de concepción es una abstracción dentro y para la realidad, y sobre la desindividualización no creo nada. ¿Acaso Félix Beltrán y Raúl Martínez no tienen enorme diferencia y hasta antagonismos desde el punto de vista conceptual cuando ambos hacen un cartel, digamos como propaganda para la zafra? ¿Quién se ha despersonalizado para crear?

Sobre lo de la otra función, vale la pena decir que, a mi modo de ver los problemas, las necesidades, las inquietudes del medio, están contenidas en las obras de cada uno de los que con los pies puestos en la tierra viven hoy en Cuba o dejaríamos de considerar al artista como un ser más dentro de la sociedad y –por ende– un desclasado que crea formas para una sociedad en la cual parece no vivir. Creo que sí, que las preocupaciones de nuestra realidad y, por supuesto, de nuestra época, están en la mayoría de los que hacen esa otra cosa que no es diseño –por favor– no será necesario traer sicoanalistas para que nos ayuden a entenderlas.

Sobre lo de la comunicación, esto siempre me sabe a Inalámbrica, Western Union o Antonioni. ¿De cuál comunicación se habla, de la que sirve cómo y para el diálogo de intereses mutuos, o de que si van más gentes al museo? Yo creo que el lenguaje es una resultante del país y no lo contrario, por eso sí creo que a pesar de que muchos no quieren ver mucho más allá de sus narices, se tapan

los ojos, o los oídos, o la barriga y necesitan justificar una actitud artística que no usa un lenguaje que es el de la realidad. Y, compañeros, ¿Cuál es el de la realidad cuando esta es compleja, difícil y dinámica? Mejor que dejen que las cien flores florezcan, y que nadie se quiera estar apareciendo con una tijerita o con una guadaña a cortarlas, que de ellas saldrá la resultante de esa realidad.

Reboiro

Preferiría tratar todas las preguntas y aspectos que abarca la encuesta sin establecer divisiones tajantes, ya que las considero íntimamente relacionadas.

En realidad no podría trazar límites precisos que determinen dónde termina la pintura y comienza la gráfica. Creo, sí, que el diseño gráfico debe romper una serie de ataduras, librarse de frenos y soluciones convencionalizadas. La dicotomía entre ambas manifestaciones se plantearía más bien en el terreno de los medios que se emplean, así como en el destino de la obra realizada; pues la pintura es un arte de minorías, limitado necesariamente en su proyección. En cambio, cuando trabajamos o el «silk-screen», nos planteamos un radio de acción mucho más abarcador. Muchos creadores tienden a separar su obra –digamos pictórica– de su labor como diseñadores, esto entraña, más que al asumir los medios propios del vehículo que se utiliza, una especie de consideración peyorativa de este último campo para contemplar la creación a nivel de obra única, como algo «sagrado», una categoría superior de la creación.

El afiche es el medio de llegar a una gran parte de la población, es establecer una comunicación directa, rica abarcadora. Siempre lo he considerado como hecho eminentemente plástico y en su posibilidad de permanencia relativa; he tratado, sí de concebirlo como

para que pueda estar todo el año en la calle y que no pierda la efectividad en cuanto a proporcionar un disfrute se refiere. En este punto debo señalar que el afiche de cine se mantiene porque se relaciona en algún sentido con las películas que le han servido como motivación; al conservar aquellas su vigencia, el cartel puede continuar también siendo efectivo. Claro está, que este se entiende cuando se ha visto ya la película. No he pretendido nunca comunicar con él todo lo que la misma plantea; un nexo es ineludible, pero siempre lo concibo como hecho plástico un poco autónomo, con una función eminentemente plástica, sin descartar la posibilidad de expresión personal que conlleva siempre la obra realizada por un ser humano, no por una máquina.

A veces los afiches resultan superficiales, mecánicos. Creo que un movimiento cubano en este campo no puede partir de primicias



planteadas en países desarrollados. Los carteles, llamémosles «exquisitos» realizados con nuestros medios, no pueden competir con aquellos que están respaldados por una alta tecnología; además, no se ajustan a nuestras realidades concretas y a nuestro temperamento. Pienso que de todo esto podría salir un gran híbrido, una obra dúctil que se plante, no solo la comunicación, sino que sea plena, que a su contacto la gente sienta que se le está dando «algo» más. Esto es que sea efectivo, no únicamente porque diga algo, sino porque sirva para mirarlo muchas veces: personalmente siento una gran satisfacción cuando me dicen: «quiero un afiche tuyo para ponerlo en mi casa, en mi escuela, en mi centro de trabajo, en el comedor donde almuerzo para “adornarlo”»; esto quiere decir que el producto de mi trabajo ha motivado y no ha envejecido. Lo más triste es que su efectividad cese pasado el momento o la ocasión que lo motivó.

El cartel debe decir de manera estricta, definirse en imágenes concretas; pero debe tener –sobre todo– poesía, ofrecerla por este medio a ese pueblo que se esfuerza por la construcción de una nueva vida y, al mismo tiempo, tener confianza en su sensibilidad y capacidad de comprensión. En el caso cuba-

no se plantean siempre las influencias foráneas en los carteles «frondosos», ricos en la forma y en el color; pero esto podría detectarse también en los otros, aquellos que van a la simplificación de la imagen, a un lenguaje más escueto. Estimo, eso sí, que es excelente que en este terreno se planteen caminos disímiles, pues esto enriquece los resultados de la labor gráfica; aunque muchas veces sea escueto o simple porque no se tiene nada que decir, que comunicar.

Creo que el afiche tiene que tener calor. ¿Por qué no aprovechar nuestro exceso de luz? Para un pueblo alegre, para una revolución joven, yo planteo un cartel sobre todo alegre y joven.

Hay –indudablemente– una función social que asumir, nadie quiere hacer cosas por gusto, gratuitamente. El cartel, la valla, pueden salvar la situación de las artes plásticas en nuestro país, ya que se dan en un sentido más vasto, más incidente; algo así como la pintura en la calle. Nuestro ritmo de vida hace difícil la visita a los museos, a las galerías; es por esto que se hace necesario colocar las manifestaciones artísticas en la calle, en cada esquina, para así lograr el contacto directo con las mismas. De esta manera se ejerce necesariamente una función estética;



pero no para que se reciba el mensaje o la creación de manera pasiva, sino para hacer pensar, encarar el análisis y –si se quiere– hasta para discrepar con el diseñador.

Dada nuestra situación específica, se hace indispensable asumir las posibilidades de los medios de comunicación a nuestro alcance para penetrar con formas ricas, variadas, atractivas y verter así conceptos siempre renovados. Una obra al óleo, por ejemplo, no la puede tener todo el mundo. Tampoco, y pese a los esfuerzos de divulgación que pueden y deben hacerse, puede ser contemplada por el grueso de nuestra población. El cartel, la valla, están en la vía pública, al alcance de todos los ojos. Es necesario salir al encuentro con nuestras imágenes. Creo que los pintores debían hacer habitualmente vallas como manera de lograr una proyección más abarcadora. En cuanto a las formas tradicionales de arte, creo que el museo tiene que salir a la calle, utilizar las vidrieras de las tiendas para la exhibición de obras. Hay, por otra parte, creadores que se afanan por lograr una exposición anual; es más importante la labor diaria, el contacto directo y constante con el público a través de los medios que se dispongan. En este sentido, es que no establezco una clara diferenciación entre creación pura y la gráfica. Un afiche, si utiliza tipografía, porta ya una dualidad de mensaje al ilustrar el letrero o complementarlo y –aún– asumiendo la posibilidad de dos formas de decir la misma cosa.

Todo esto, claro está, hay que hacerlo con una intencionalidad muy precisa; es necesario por esto que se multiplique el número de diseñadores, que los más jóvenes ocupen su lugar entre nosotros, para así responsabilizarnos en bloque con la parte que nos toca en las transformaciones que se realizan en nuestro país.

Fundamentalmente creo que la actitud del gráfico puede ser la misma que la del pintor; pues a partir de los planteamientos de ambos, el público trata de comprender las cosas que intenta comunicar el creador y hasta encontrar otras, pues cada cual tiene sus propias asociaciones. El diseño, y particularmente el afiche, es un elemento siempre nuevo, renovado que hace pensar y discrepar; convertirse a veces en elemento de choque para que no sea aceptado de manera pasiva e intentar que los ojos se conviertan en algo dinámico, crítico. Indudablemente, siempre se intenta trascender; pero en nuestro momento concreto se debe ser más desinteresado, correr el riesgo de ser superado por un proceso eminentemente dialéctico; crear pensando sobre todo en el presente.

Hay un aspecto al que quería referirme, y es al de la ubicación del cartel. Independientemente de sus contactos con la pintura, encaremos el hecho de que su proyección se plantea en términos distintos a los de aquella. Es, sobre todo, multiplicable y proyectable a nivel de masa; por esto es que estimo que su lugar es la calle, no los centros ritualizados de exposición. Una labor anónima, que se inserte en el fluir de la vida de nuestro país, es lo que más debe satisfacer al creador que se plantea asumir la problemática específica de este medio, al margen de toda vanidad personal.

También hay algo de gran importancia: ¿cómo se recibe un cartel? El mismo puede ser profesional; pero al pueblo no le dice nada. En este sentido una labor de encuesta sería necesaria a fin de establecer un nexo, una indispensable ósmosis entre el creador y el núcleo que recepciona la obra. El papel del diseñador en nuestra sociedad es de gran responsabilidad. Es decir, a partir de una participación cada vez más activa en la determinación del entorno: desde la simple confección de un vaso, hasta la intervención en el ambiente urbanístico.

Rostgaard

Nos resulta imposible unir la labor de diseño gráfico con la llamada creación «pura». La pintura, por ejemplo, es una disciplina paralela, y sus exigencias son ajenas a nuestra labor. Inclusive, el término de «artista» en su concepción corriente no nos encuadra con exactitud.

Las características propias del diseño lo hacen insustituible hoy día como vehículo de comunicación masiva en nuestra sociedad. Tareas imposibles o dificultosas para otras disciplinas han podido ser ampliamente satisfechas a través de la gráfica. Un ejemplo de esto lo tenemos en las vallas que proclamaban inmediatamente el logro de cada nuevo millón de toneladas de azúcar, según se fueron obteniendo en la pasada zafra.



Como medio asequible a gran cantidad de personas y por el inmenso campo de desarrollo respecto a la comunicación en sí, que tiende a establecer de forma más dialogada la relación con el pueblo que lo recibe, el diseño gráfico se aparta de la «obra única». Esta –obviamente– resulta de poco alcance dentro del marco de esta relación diseño pueblo que nos proponemos.

El diseño debe conformar una sensibilidad y una educación estética, pero a través de la utilidad práctica que puede prestar a la sociedad. En general consideramos que nuestra cultura tiene que desarrollarse muy vinculada a nuestros problemas y necesidades de país en vías de desarrollo. O sea, debe tender a la solución de problemas específicos en lugar de ser planteada como un lujo social.



Datos biográficos

Félix Beltrán

Nació en La Habana. En busca de más conocimientos técnicos emigra a los Estados Unidos de Norteamérica en 1956. Trabaja para pagar sus estudios en centros especializados y obtiene dos becas. Se incorpora al movimiento 26 de julio y permanece en él hasta su desintegración. Regresa a Cuba en 1962 sin terminar sus estudios en la beca del Pratt Graphic Art Center, debido a la situación política existente en New York. Ha obtenido 17 premios, algunos internacionales. Desde 1955 sus trabajos han aparecido en importantes publicaciones nacionales e internacionales. A partir de 1960 ha participado en exposiciones nacionales e internacionales. Entre 1965 y 1966 trabaja y estudia en Euro-

pa. Es uno de los diseñadores que preparó la participación de Cuba en EXPO'67, Montreal, y EXPO'70, Osaka.

En Cuba ha trabajado y colaborado en distintos organismos. Frecuentemente publica artículos sobre diseño y es designado miembro de jurado en distintos eventos. En la actualidad es responsable de uno de los equipos de Diseño de la Divulgación de la Comisión de Orientación Revolucionaria del Comité Central del Partido Comunista de Cuba y profesor de Diseño en la Universidad de La Habana.

Ha cursado estudios especializados en la American Art School, New York; Art Student League, New York y School of Visual Arts, New York y ha disfrutado de dos becas de estudio en la New School for Social Research, New York y la Pratt Graphic Art Center, New York.

Entre los premios que ha recibido podemos destacar los siguientes: Décimo Anuario Publicitario La Habana (una mención), 1955. American Institute of Graphic Arts, New York (tres premios), 1962. National Type Director Annual, New York (un premio), 1962. National Exhibition of Communication Arts, California (dos premios) 1962. National Art Director Annual, New York (una mención) 1962. Concurso Nacional de Tránsito, La Habana (un premio), 1968. Salón Nacional de Carteles, La Habana (un premio y una mención) 1969. Exhibition Typomundus 20, Stuttgart (dos premios) 1969. Salón Nacional de Carteles, La Habana (un premio y una mención), 1970. Concurso del Cartel de Cuba en Frankfurt, La Habana (un premio) 1970.

Raúl Martínez

Pintor y diseñador gráfico. Nació en Ciego de Ávila, Camagüey.

Estudios: Escuela Nacional de Bellas Artes San Alejandro. Institute of Design de Chicago.

Exposiciones personales: 1950, La Habana, Cuba. 1952, La Habana. 1959, La Habana Cuba. 1964, Galería de La Habana, Cuba. 1966, Galería del Lago, México. Bienales de México y Sao Paulo.

Exposiciones colectivas internacionales: Ha participado en numerosas exposiciones entre ellas las realizadas en Houston, Dallas, Sao Paulo, Pittsburg, Boston, New York, Moscú, Praga, Canadá, Italia, Londres, como exposiciones circulantes por los países socialistas. Salón de Mayo en París y Cuba en 1967.

Premios nacionales en salones de pintura.

Sus obras figuran en el Museo Nacional, Palacio de Bellas Artes, colecciones privadas en Cuba y el extranjero. Viajes a USA y Canadá.

Perteneció al grupo Los Once. En 1960 director artístico de Lunes de Revolución y de Ediciones R. Fue profesor de Plástica de la Escuela de Arquitectura de la Universidad de La Habana.

Diseñador del Instituto del Libro.

Umberto Peña

Pintor, grabador y diseñador gráfico. Nació en La Habana y cursó estudios en la Escuela Nacional de Bellas Artes San Alejandro (1955-58).

Premios y Exposiciones: 1968, Bienal Interamericana de México; 1961, Bienal de Sao Paulo, Brasil; 1962, Primer Salón Anual de la Unión de Escritores y Artistas, Palacio de Bellas Artes, La Habana. 1962, Exposición Colectiva de Pintura Cubana por Checoslovaquia, Hungría, Rumanía, Polonia y URSS. 1962.

El Grabado Cubano Contemporáneo, Plaza de la Catedral, La Habana; 1963 Salón Nacional de Grabado, Palacio de Bellas Artes, La Habana, premio. 1963, Segundo Concurso de Grabado Latinoamericano, Casa de las Américas, La Habana, Premio de Aguafuerte. 1963, Primera Bienal de Grabado Americano, Chile; 1964, Bienal de Tokio, Japón; 1965, exposición personal, Galería de La Habana, Cuba. 1965, Bienal de Ljubjana, Yugoslavia. Intergraphik, RDA. 1965 Primera Muestra de la Cultura Cubana, Pabellón Cuba, La Rampa, La Habana. Bienal de Cracovia, Polonia; 1967, Bienal de Ljubjana, Yugoslavia; Expo'67 Galería Libre, Montreal, Canadá; Galería del Techo de la Ballena, Ciudad Universitaria, Venezuela; Pintura Cubana, galería Ewan Phillips, Londres; Premio Bienal de París, Francia; Exposición de Pintura Cubana Contemporánea Cubana, Palacio de Bellas Artes,



La Habana; Biella Per L'Incisione, Circolo degli Artisti, Roma; Intergraphik RDA; 1968. Museo de Artes de la Universidad Autónoma de México; Bienal de Cracovia, Polonia. Premio; Bienal de Tokio; Galerie Vanadis, Estocolmo, Suecia; 1969, Galerie Doktor Glas, Estocolmo.

Como diseñador ha realizado afiches para el ICAIC, ha intervenido en la realización de exposiciones para la Comisión de Orientación revolucionaria, ha trabajado para el Consejo Nacional de Cultura y actualmente tiene a su cargo el diseño gráfico de las ediciones de Casa de Las Américas.

Antonio Fernández Reboiro

Estudió medicina hasta el 6to. año. Luego Arquitectura hasta 1964 en que entra a trabajar en el ICAIC como diseñador. Ha diseñado más de doscientos afiches de cine. Ha diseñado y montado exposiciones de Cuba en Leipzig, Osaka, Brno, Casablanca. Obtuvo Premio Especial del jurado por el afiche Harakiri en Colombo. Ha participado en exposiciones colectivas de afiches en muchas capitales. Ha realizado los diseños de los filmes Aventuras de Juan Quinquín, LBJ, Despegue a las 18, 79 primaveras, Tercer Mundo, Tercera Guerra Mundial. Acaba de terminar su primer trabajo de dirección cinematográfica con Un retablo para Romeo y Julieta. Ha viajado por España, Francia, Inglaterra, Italia, Suiza, RDA, Checoslovaquia.

Alfredo J. G. Rostgaard

Nació en Guantánamo. Graduado de dibujo y pintura en la Escuela Provincial de Artes Plásticas, Santiago de Cuba, 1959.

Ha sido diseñador en el periódico Mella, revista Cuba, revista Pensamiento Crítico, La Gaceta de Cuba –órgano de la UNEAC– y actualmente es director artístico de la revista Tricontinental.

Ha diseñado carteles para OLAS, Casa de las Américas, ICAIC y OSPAAL, Premio Salón Nacional de Carteles 26 de Julio en 1960 y 1970.

Diseñar para la vida cotidiana: Gonzalo Córdoba y M^a Victoria Caignet

Gladys Bidot Peláez

Las transformaciones ocurridas en Cuba a partir del primero de enero de 1959, demandaron la creación de una imagen diferente, acorde con el espíritu de la nueva sociedad. Desde los primeros días de aquel año, arquitectos y diseñadores colaborarían en ese empeño, incluso antes de que el nuevo gobierno se instalase en el antiguo Palacio Presidencial. Este lugar, caracterizado por la ostentación de un decorado puesto en función de acentuar las marcadas diferencias sociales –muestra de la prepotencia y el poder de la mayoría de los gobernantes de la llamada seudorepública–, debía ser rápidamente transformado. Una de las primeras obras que se llevarían a cabo consistió, precisamente, en reacondicionar sus despachos y salones, con un mobiliario y una ambientación que en

nada recordaran al régimen que acababa de ser derrocado. De esa labor se encargó un equipo de arquitectos y diseñadores, quienes integrarían la Comisión de Proyectos Turísticos de la Junta Central de Planificación (JU-CEPLAN), dirigida por el arquitecto Antonio Quintana.

A partir de entonces se produjo un cambio sustancial en el diseño cubano de manera abarcadora: emergió una fuerte corriente de rescate de la nacionalidad y las tradiciones, que tuvo como motor impulsor a la compañera Celia Sánchez Manduley, secretaria de la presidencia. Con el entusiasmo y la sensibilidad que la caracterizaron, Celia llegó a cada diseñador, motivándolo, brindándole su apoyo y transmitiéndole la necesidad de borrar la influencia foránea –europea y norteamericana– que predominaba en nuestro país, para reconstruir la cubanía.

En las décadas de los años sesenta y setenta, un grupo de diseñadores realizó todo el mobiliario solicitado por los ministerios de Educación, Salud Pública, Industria Ligeras; así como por el Instituto Nacional de la Industria Turística, el Plan de Exportación de Muebles y cumplió con otros tantos compromisos estatales. Pero fueron realmente María Victoria Caignet y Gonzalo Córdoba los protagonistas de esta revolución-evolución del diseño industrial, artesanal y ambiental en la Isla.





Córdoba, autodidacta, era ya un diseñador reconocido desde la década de los años cuarenta, avalado por el resultado de su trabajo, que incluía un primer lugar en los concursos por el amueblamiento del lobby y seis suites del Hotel Internacional de Varadero, y por sus diseños para el Miramar Yatch Club; además por el acondicionamiento y diseño de los muebles de las cafeterías Kimbo, Wakamba y Karabalí, y el bar La Zorra y el Cuervo, entre otros trabajos que realizó mientras estuvo al frente de la Galería Ben Rose, difusora del mobiliario de Herman Miller en Cuba y la firma Contémporo, encargada del diseño, producción y montaje de establecimientos comerciales.

Al unirse a María Victoria –graduada de la facultad de Derecho de la Universidad de La Habana y de Diseño de Interiores de la Escuela Superior de Artes Modernas de París en 1955– por compartir los mismos criterios de diseño, formaron un equipo con el que ya no se podría dejar de contar para representar a Cuba.

A partir de entonces se suceden de forma vertiginosa sus trabajos: la ambientación de los moteles Los Jasmines, La Ermita, Soroa y Las Cuevas en Pinar del Río; el hotel Jagua en Cienfuegos; los centros turísticos de Guamá, Playa Larga, Playa Girón; así como muchos otros diseños en bares, restaurantes y cafeterías de las playas públicas de La Habana (Atlántico, Caribe, Trópico, La Goleta...). Además, trabajaron en la ambientación de hospitales, aeropuertos (La Habana, Camagüey, Isla de pinos), la Ciudad Escolar Camilo Cienfuegos, las oficinas, despachos y el salón de recepciones del Palacio de la Revolución. En esta etapa también crearon mobiliario y juguetes didácticos para círculos infantiles.

De esta época es necesario destacar, en el año 1962, el amueblamiento de 4000 viviendas –totalmente equipadas– en Camagüey para los campesinos de la provincia, un trabajo asumido por el Departamento de Mobiliario del Ministerio de la Construcción, dirigido por el arquitecto Antonio Quintana. Un equi-

po de diseñadores, encabezado por Córdoba, debió darle respuesta a esta necesidad en muy breve tiempo, con los recursos existentes en el país en ese momento: aglomerado de almácigo enchapado a dos caras, tubos, cabillas y angulares de diferentes tipos. Con estos materiales, combinados racionalmente, aprovechando al máximo las posibilidades de cada uno y de cada taller, se logró un mobiliario digno y funcional. Se partió de elementos estructurales sencillos y módulos básicos que podían combinarse e intercambiarse, lo que permitía lograr una gran variedad de soluciones, con la posibilidad de ampliar o disminuir el tamaño de las piezas, de acuerdo con el espacio. El aglomerado de almácigo se utilizó en superficies, volúmenes de almacenaje y asientos que se colocaron sobre estructuras de hierro para aislarlos de la humedad. En el diseño de los asientos se



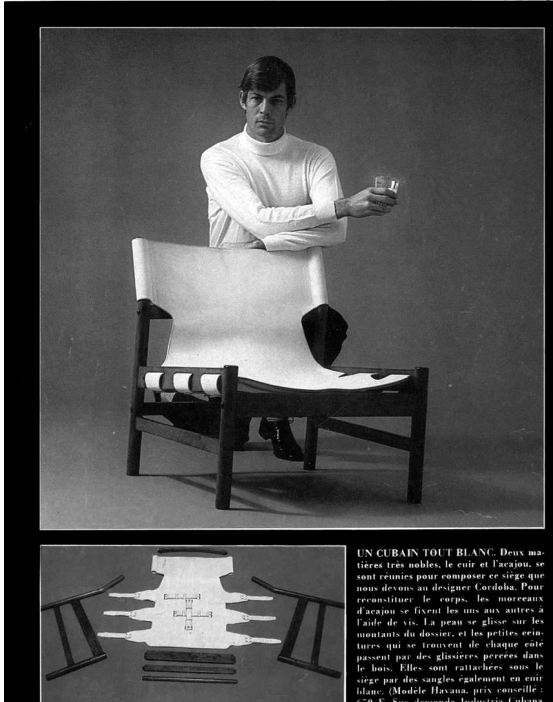
tuvieron en cuenta la tecnología y los moldes utilizados para fabricar butacas de cine. Esta experiencia se repitió en Ciudad Sandino (Pinar del Río) en el año 1962 y en San Pedrito (distrito José Martí, Santiago de Cuba) en los años 1964 y 1967.

«Hace bien a los hombres quien procura hermostrar su existencia. Embellecer la vida es darle objeto», dijo José Martí y esta fue la principal divisa de Caignet y Córdoba: llevar la mejor calidad de diseño a los objetos utilitarios, con el propósito de rodear a las personas comunes de cosas bellas; embellecer el entorno cotidiano.

Ellos se entregaron con el mismo interés y compromiso al trabajo destinado a los campesinos, como a sus diseños para el Palacio de la Revolución. Asimismo asumieron el Plan de Exportación de Muebles y Artesanía del que, además, estuvieron al frente en París entre 1967 y 1971, donde montaron el Pabellón de Cuba en el Salón Internacional del Mueble. En esta etapa realizaron numerosas exposiciones en otros lugares de Francia como Nevers, Lyon, Boulogne, Córcega; y en muchas otras ciudades de Europa: Milán, Florencia, Estocolmo, Copenhagen... Por su alta calidad *L'Association des Maîtres Meubliers* asumió la difusión del mueble cubano

LE JOURNAL DE LA MAISON

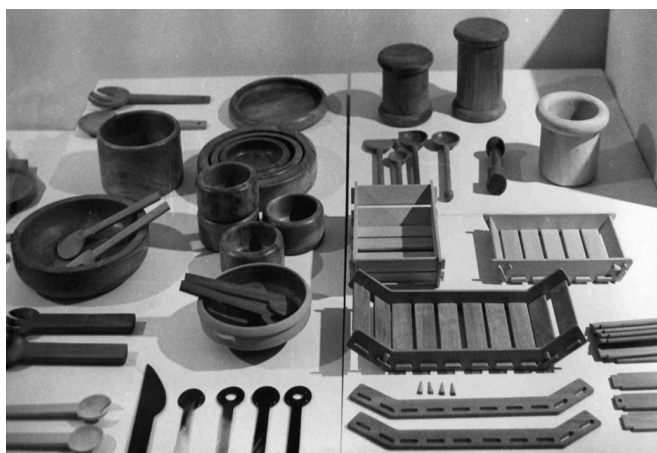
N° 10/MARS 1968/MENSUEL/3,50 F/BELGIQUE - 3,50 FS/SUISSE - 3,50 P/\$ESPAGNE - 57 PTAS



UN CUBAIN TOUT BLANC. Deux matières très nobles, le cuir et l'alcornoque, se sont réunies pour composer ce siège qui nous devons au designer Córdoba. Pour reconstruire le corps, les morceaux d'alcornoque se fixent les uns aux autres à l'aide de vis. La peau se glisse sur les montants du dossier, et les petites ornitures qui se trouvent de chaque côté passent par des glissières gravées dans le bois. Elles sont rattachées sous le siège par des sangles également en cuir blanc. (Modèle Havana - prix conseillé: 600 F. - Sur demande, Industrie Cubana)

en Francia, todos producidos con maderas preciosas de la Isla, pieles naturales (butaca Habana) y fibras vegetales (butaca Guamá). Estos muebles y objetos utilitarios cubanos aparecen entonces en el mercado internacional, junto al diseño europeo de vanguardia.

Otro aspecto que caracterizó el trabajo de ambos fue la presencia de la vanguardia artística en todos los espacios que ambientaron. La obra de los artistas plásticos de la época, tanto la de los ya consagrados, como la de los de la nueva generación –con quienes, además, mantenían excelentes relaciones–, apareció siempre en cada espacio que diseñaron. La misma relación existió con los arquitectos, quienes respetaban y confiaban en sus trabajos. Con ellos mantenían una estrecha colaboración, brindaban sugerencias y recomendaciones en el diseño de áreas y acabados desde el inicio de los proyectos, pues no se les solicitaba para «decorar», después de que las obras estuvieran terminadas.



Por la calidad de sus trabajos y el interés por defender nuestra identidad, Celia Sánchez ve en ellos la posibilidad de materializar sus propios ideales. Merecedora de toda su confianza, da a María Victoria la responsabilidad de mostrar la imagen de la nueva Cuba. A su regreso de Europa, en 1971, la coloca al frente de una pequeña oficina que se encar-

garía del acondicionamiento y ambientación de casas de protocolo, sedes diplomáticas, recepciones de gobierno, dentro y fuera del país. Después de la incorporación de Córdoba, en 1972, asumen también la decoración de diversas instalaciones, cafeterías y restaurantes del Parque Lenin.

En junio de 1974 Celia crea la Empresa de Producciones Varias (EMPROVA), al reunir un grupo de talleres existentes, productores de muebles de maderas preciosas, madera contrachapada (plywood), mimbre, plástico; así como de cestería, estampados textiles, cerámica, productos de mármol, talabartería, calzado, bisutería... Designa a María Victoria jefa de su Departamento de Diseño y a Gonzalo Córdoba como segundo jefe. Ese departamento formó parte del Consejo de Dirección de la empresa, lo que permitió englobar las dos fases esenciales de la actividad: determinar los lineamientos de diseño y producción de todos sus talleres y diseñar para cada uno de ellos. Esto les permitió ver realizadas la mayor parte de sus creaciones.

A partir de ese momento, las producciones de EMPROVA revolucionaron el mundo del diseño en nuestro país. Una serie de exposiciones en importantes galerías de arte de La Habana –algo que ocurría por primera vez en Cuba– situaron muebles y objetos utilitarios en la categoría de obra de arte, por la calidad de sus diseños e impecable realización, al nivel de las tendencias mundiales más avanzadas. Llevados de un extremo a otro de la Isla, en virtud de lo que se denominó el Plan de Hoteles, se convirtieron en referencia obligada de buen diseño, no solo muebles y accesorios, sino también los ambientes interiores, que además se desarrollaron en obras sociales de diferentes categorías. Todos estos ambientes fueron reproducidos en sus viviendas por muchos cubanos.

Entre las exposiciones pueden recordarse:

- Muebles y objetos actuales. Diseños de Córdoba, Galería Habana, 1979.
- Nuestra cultura en la vida diaria, Fondo de Bienes Culturales, Galería Habana, 1981.
- Ambiente Joven, Sala Tespis, Hotel Habana Libre, 1982.
- Diseño amigo. Trabajos de María Victoria Cagnet y Gonzalo Córdoba, Centro de Desarrollo de las Artes Visuales, 1991.

El volumen de las obras acometidas en la segunda mitad de la década de los años setenta y en todos los ochenta (entre diez y quince mil unidades de muebles anuales) obligó al aprovechamiento y uso racional de todas las disponibilidades de materiales y tecnologías a nuestro alcance, con sus características más

o menos favorables, las que determinarían los diseños, en los que siempre existió el cuidado por la belleza formal y la funcionalidad.

Esta etapa puede considerarse como la más brillante del siglo xx para el diseño en Cuba. Además de la gran cantidad de muebles y objetos producidos, estos contaron con una calidad que los ubicaba al nivel de lo más avanzado de la corriente internacional, sin abandonar su identidad. Tanto el ciudadano más humilde, como el de mayor poder adquisitivo, pudieron acceder al buen diseño. Esto fue posible gracias al apoyo estatal indispensable que propició que una empresa productora tuviera, a nivel de la dirección, un equipo de diseñadores capaces y bien documentados, con una visión amplia en cuanto a la importancia del diseño para el desarrollo de un país y el fortalecimiento de su cultura.



La trascendencia de las obras de María Victoria y Córdoba se apoya, tanto en la calidad del trabajo realizado por ambos, como en la variedad de disciplinas que abarcaron y el largo período en que desplegaron su labor y ofrecieron sus conocimientos. Fueron miembros del (CODEMA) del Ministerio de Cultura desde 1985. Participaron en congresos –2do. y 4to. de la Asociación Latinoamericana de Diseño Industrial (ALADI) en 1982 y 1989 respectivamente– y fueron jurado en múltiples eventos, Córdoba lo fue en la I Bienal de Artesanía Amelia Peláez y en el I Salón Pequeño Formato en 1981.

Con un altísimo nivel, los diseños de estos artistas fueron realizados con materiales propios de Cuba, rescatando tradiciones y enalteciendo la cubanía. Su primer trabajo en conjunto fue en 1959, pues ambos participaron en el reacondicionamiento del antiguo Palacio Presidencial. Desarrollaron su labor ininterrumpidamente, ella hasta su fallecimiento, el 6 de mayo de 2011, él todavía a sus noventa años sigue diseñando fiel a sus ideales, transmitiendo sus conocimientos a los alumnos del Instituto Superior de Diseño Industrial (ISDI) y a otros jóvenes diseñadores

y arquitectos, razones más que justificadas para que en el año 2003 les fuera conferido por la Oficina Nacional de Diseño Industrial (ONDI) el Premio Nacional de Diseño en su primera edición. Otras distinciones otorgadas a ambos fueron el Diploma al Mérito del Comité Organizador de la Sexta Cumbre de Países No Alineados; el Diploma por Destacada Trayectoria en el Campo del Diseño, ONDI, 1989; así como otros, también conferidos por la ONDI, por la participación permanente y activa de ambos en las comisiones de Dictamen para la Evaluación del Diseño.

Como miembros de la EMPROVA y de su Departamento de Proyectos y Diseños, por sus aportes a la cultura y al enriquecimiento de las técnicas y valores tradicionales, recibieron la Distinción por la Cultura Nacional. Córdoba, además, fue distinguido en Buenos Aires, Argentina, con el Lápiz de Plata (del Jurado de la Bienal Internacional de Arquitectura y Diseño) en 1987 y con el tercer premio por Diseño del Objeto Símbolo Arquitecto de América en 1989. En Cuba, el Ministerio de la Construcción (MICONS) le otorgó una Mención por los Diseños de Muebles para el Palacio de Convenciones en 1978.



Los criterios y motivaciones de María Victoria Caignet y Gonzalo Córdoba acerca del diseño, así como las opiniones de otros diseñadores, arquitectos, críticos e historiadores con relación a la obra de estos, se ven reflejados en algunos de los catálogos de las más de una docena de exposiciones realizadas entre 1978 y 1991 en diferentes salones y galerías de La Habana.



BOHEMIA económica

CULTURA:
TAMBIEN EN EL HOGAR
Y EN EL VESTIR

Cultura: También en el hogar y en el vestir

Tania Quintero

Tomado de la revista Bohemia, Junio 16 de 1981

Primero fue la exposición “Mesas cubanas”. Después la de “Vestimenta climática”. Y, por último –pero seguramente no la última– la titulada “Nuestra cultura en la vida diaria”.

Mesas, sillas y manteles. Lámparas, copas y jarras. Cestas, doilies y delantales. Cojines, hamacas y pañuelos. Vestidos, guayaberas y batones. Bolsos, collares y sandalias. Blusones, ceniceros y plantas ornamentales... Prácticamente no quedó un objeto para uso personal u hogareño que NO escapara a la pupila creadora de los integrantes del Departamento de Proyectos y Diseños de la Empresa de Producciones Varias (EMPROVA).

Atraídos por lo inusual, por la amplia repercusión que tuvieron estas exposiciones en nuestra prensa diaria y porque su temática forma parte de nuestro perfil de trabajo, quisimos conocer de cerca al equipo de diseño de la EMPROVA.

Obviamente no fue posible conversar con todos –en total son diecisiete diseñadores, once mujeres y seis hombres– pero sí pudimos hacerlo, muy ampliamente, por cierto, con la jefa del departamento, María Victoria Caignet y con Gonzalo Córdoba, en la práctica el segundo jefe, aunque él oficialmente pertenece al Ministerio de la Construcción.

Antes de dar la información imprescindible, queremos presentar a los lectores una definición dada por María Victoria y Córdoba para la exposición “Nuestra cultura en la vida

diaria”, y con la cual estamos plenamente de acuerdo:

“Dar placer con las cosas que forzosamente deben usarse es una de las tareas del diseño, sin establecer la división ‘cosas bellas para mirar y cosas feas para usar’. Contribuir a un mejor diseño de los objetos de uso diario es contribuir a un mejor entorno social, y la estrecha colaboración de diseñadores y talleres de producción, ya sean industriales o artesanales, resulta indispensable para la obtención de resultados positivos”.

“Con esta pequeña muestra [ellos escribieron] tratamos de dar una prueba de ello. Cada uno de los objetos presentados fue diseñado de acuerdo a necesidades específicas en un determinado momento y en las más diversas condiciones de disponibilidad de materiales. Por eso no los mostramos como modelos de valor permanente, sino como puntos de partida o referencias que puedan servir para dar nuevas respuestas a exigencias prácticas actuales. De todas formas, cada objeto es una buena prueba de la capacidad de nuestros trabajadores para producir con la más alta calidad”.



Información imprescindible

Más importante que su currículum académico es la experiencia que María Victoria y Córdoba poseen. Ella, diseñadora de interiores, acumula 25 años de experiencia; él, diseñador industrial, autodidacta, acumula 39. Son los “viejos”, porque la edad promedio del resto de los integrantes del departamento va de los 19 a los 30, aproximadamente. A la primacía juvenil se añade una gran homogeneidad conceptual, en lo que es diseño, por supuesto, y en la ideología (¿acaso pueden separarse uno del otro?)

El colectivo de diseñadores de la EMPROVA se ha especializado en interiores, muebles, vestimenta, estampados textiles y objetos de uso (bisutería). Cada cual tiene su especialidad, pero son polivalentes: en un momento determinado, cuando es necesario, todos hacen de todo. Porque todos saben –y pueden– hacer de todo.

Otro detalle que los distingue es el dominio técnico adquirido en el ir y venir entre la mesa de proyectos y los talleres, cuyas producciones y tecnologías conocen al dedillo, estableciéndose entonces ese lenguaje común, tan necesario, que conduce a producir con los pies puestos en la tierra.

Talleres son también diecisiete: Cerámica de Santiago de las Vegas, dirigido por su creador, el doctor Rodríguez de la Cruz; Talla en madera “Clara Zetkin”; Mimbres “Juan Domínguez”; Escuela taller de tejidos de fibras cubanas; Artesanía “Catey”; Estampados Textiles “Cubaestampa”; Hamacas “Cubaforma”; Confecciones textiles “Verano”; Muebles “Arte Negro”, “El Río” y “Celso Steckman”; Tapicería; Talabartería; Confecciones Masculinas; Muebles Plásticos y Departamento de Áreas Verdes.



La Empresa, dirigida por Efrén Díaz Acosta, tiene unos tres mil trabajadores y tal es la importancia que conceden al diseño que posiblemente sea la única del país cuyo Departamento de proyectos y Diseños forma parte de su dirección general.

En los talleres el personal es muy calificado y junto a viejos maestros en los diferentes oficios se desarrollan jóvenes artesanos (aunque esto no quiere decir que aquí, como en otros sectores del país, no deje de ser una preocupación el reemplazo natural de los viejos por los nuevos, porque desde siempre para ser un buen carpintero o ebanista, por ejemplo, se necesita maestría, arte y experiencia).

Presencia de Celia

Fundada el 14 de junio de 1974, cuando se escriba la historia de la EMPROVA ha de encabezarse con un nombre, el de Celia Sánchez. Porque como bien han expresado María Victoria y Córdoba “no podemos dejar de decir que estos diseños y producciones deben su origen a quien tanto contribuyó al desarrollo de la cubanía, revalorizando lo verdaderamente popular y tradicional y estimulando, al mismo tiempo, la creación y el diseño más avanzado para nuestra vida diaria: la compañera Celia Sánchez”.

Celia, que tanto hizo por el diseño en Cuba, no solo está presente en anécdotas, fotos y recuerdos: vive en el estilo de trabajo y en cada una de las tareas asignadas al colectivo al que tan ligada estuvo. Hoy quizá con más fuerza que antes, alentados por su imborrable ejemplo, el Departamento de Proyectos y Diseños de la EMPROVA labora y se empeña en demostrar que se pueden producir muebles, calzado, vestimenta y accesorios con una buena calidad de diseño, con recursos propios y con criterios contemporáneos.

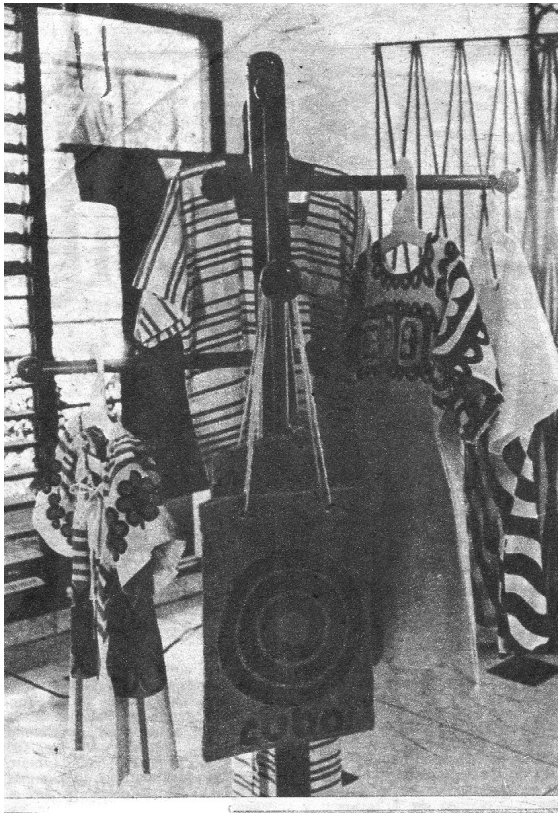


Y cuando María Victoria y Córdoba hablan sobre su búsqueda constante de materiales cubanos, y cuando dicen que actualmente, excepto el plywood, soviético, el resto de los materiales que utilizan son de procedencia nacional (fibras naturales, textiles de Ariguanabo y Alquitex, barro...), percibimos la obra de Celia, una entusiasta de lo cubano, de la sustitución de importaciones, de imprimirle a cada cosa el sello de lo nuestro, por muy modesto que este fuera.

Dónde ver la obra de la EMPROVA

Aunque destinada fundamentalmente a obras estatales, sociales y turísticas, las cuales requieren una gran variedad de diseños, las producciones de la EMPROVA pueden verse en los más de treinta nuevos hoteles; en el Palacio de la Revolución; en la sede del Comité Central del Partido; en las 160 casas de Protocolo del Laguito (Acondicionadas para la VI Cumbre de Países No Alineados); en el palacio de las Convenciones; en el Palacio de los Pioneros de La Habana y Varadero; en el hotel Victoria, en Hanoi, y en los hospitales Frank País de Marianao y Ortopédico Infantil de Iraq, entre otros lugares.

Pero desde mucho antes de construirse la EMPROVA, María Victoria, Córdoba y otros compañeros venían realizando trabajos de mobiliario y ambientación interior. Entre los principales se encuentran instalaciones turísticas como Los jazmines, La Ermita y So-roa, en Pinar del Río, y Guamá en la Ciénaga de Zapata y sistemas modulares de muebles para escuelas, viviendas y oficinas de distintos organismos.



Córdoba, en el catálogo de la exposición El mueble en Cuba (Museo Nacional de Bellas Artes, julio de 1981) plantea que, en los años 1967, 1968 y 1969 Cuba participó en el Salón Internacional del Mueble de París y en el de Milán, y la Association de Maîtres Meubliers asumió la difusión del mueble cubano en Francia, reconociendo su alta calidad. Estos muebles, aclara, se produjeron con maderas preciosas cubanas, pieles naturales y tejidos de fibras vegetales.

Desde la creación de la EMPROVA, en 1974, no solo se continuaría y desarrollaría la producción de muebles, estampados textiles, objetos de madera y mármol, cerámica, vitrales y otras producciones necesarias para el completamiento de la ambientación de interiores, sino que se trabajaría en la integración del diseño en todas sus manifestaciones, incluyendo la vestimenta y sus accesorios. Igualmente se laboraría sobre la base de estudios de nuevos diseños (según noticias llegadas a nuestra redacción, la EMPROVA se dispone a “darle una mano” a las Industrias Locales del Poder Popular; colaboración que augura muy buenos resultados, pues consideramos que el lado flaco de estas industrias ha radicado precisamente en la mala calidad del diseño, en un por ciento considerable, de su variada producción).

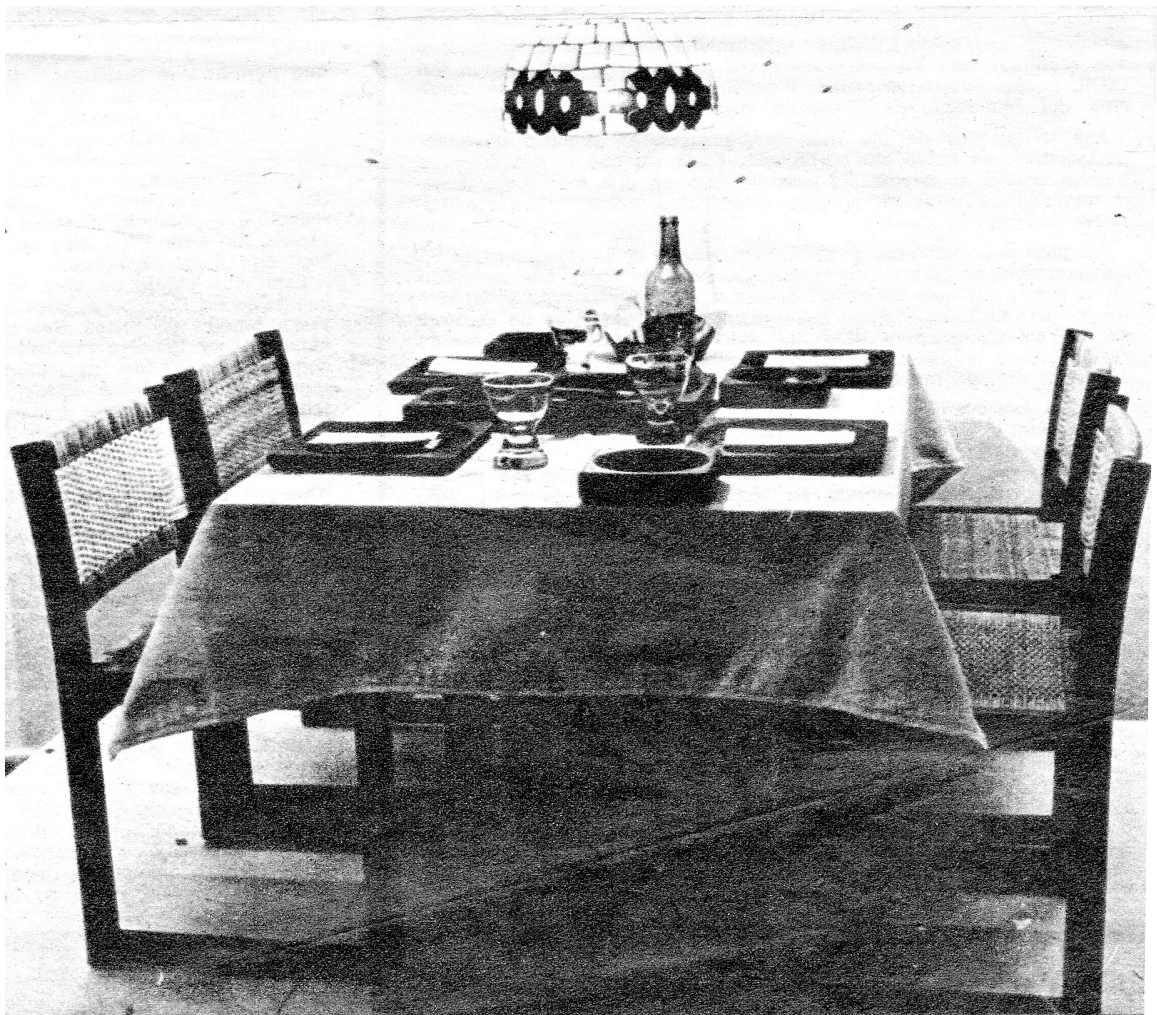
Regresemos a las exposiciones

Las tres exposiciones mencionadas al principio (montadas las dos primeras en la Casa de la Cultura de Playa y la tercera en la Galería Habana, del Fondo Cubano de Bienes Culturales) han marcado un nuevo rumbo al Departamento de Proyectos y Diseños de la EMPROVA y ya no solo se piensa en exponer nuevas muestras y continuar el contacto con el público, sino que posiblemente cuando esta Bohemia Económica salga a la calle ya sea realidad o esté muy próximo a serlo, un pequeño establecimiento –una “minitienda”, como Córdoba le llama– en el área cultural de 12 y 23, en el Vedado.

Con el entusiasmo que les caracteriza, los diseñadores de la EMPROVA han acogido esta “minitienda”, la cual es a la vez un reto a ellos mismos y a otros organismos, porque no pretenden hacer de ella una “boutique” para los que tienen altas entradas, sino un establecimiento de venta, sí, pero al alcance popular. Y, lo más importante, con un sentido cultural y didáctico.

La EMPROVA, cuya producción fundamental está al servicio del Estado, el Partido y las obras sociales y especiales, ahora, cuando todo un movimiento a favor del diseño industrial comienza a generarse en nuestro país, no se pone a un lado para darle paso, sino que se integra en él. Y se integra de una manera avanzada, rompiendo esquemas, acomodamientos y rutinas, aportando su calidad, su experiencia, su dinamismo,

su anhelo de llegar a la masa y decirle: "Miren, comparen, seleccionen: ¿qué prefieren, esto, lo económico, lo funcional, lo estético; o aquello, lo antieconómico, antifuncional y antiestético?" porque para ellos la cultura socialista no debe quedarse en teatros, museos y galerías, sino que debe llegar hasta el centro de trabajo, el hogar y la vestimenta del más simple ciudadano.



Exposición *Muebles y objetos actuales: Diseños de Córdoba*

Roberto Segre

Tomado del catálogo de la exposición, Galería Habana, noviembre de 1979.

Gonzalo Córdoba: el mobiliario como instrumento de cultura

No es casual que se realice por primera vez en Cuba, en una galería de arte de La Habana, una exposición de muebles y objetos que conforman nuestro entorno cotidiano. Ello corresponde plenamente al nuevo valor cultural que asume el marco físico en la sociedad socialista.

Ya desde hace más de un siglo, caducó la tradicional separación entre las artes mayores y menores, que implicaba la subvaloración del conjunto de objetos utilitarios empleados por el hombre en el desarrollo de sus funciones vitales. La progresiva vinculación entre arte y técnica, la ruptura de los marcos estrechos y elitistas del concepto de arte y la creciente necesidad social de otorgar significación cultural a todos los artefactos que conforman las estructuras ambientales —factores que alcanzan imperiosa vigencia en el sistema socialista—, han destruido las ancestrales barreras entre el «arte» artesanal —pintura, escultura, arquitectura— y el «diseño», artesanal o industrial.

Los pioneros del diseño moderno comprendieron que las necesidades materiales de los grandes estratos de población debían corresponderse con una democratización del concepto de cultura y una renovación radical de los códigos controlados por la clase dominan-

te, en coincidencia con las transformaciones productivas establecidas por el paso de la artesanía a la industria. William Morris, aún limitado por la primacía «artística», identificada con el trabajo manual, Michael Thonet o los diseñadores de los muebles patentados norteamericanos, demostraron, en el siglo XIX, que el equipamiento de la sociedad moderna era ajeno a los oropeles de los «estilos» de origen aristocrático, reproducidos al infinito por la burguesía. La reafirmación definitiva de estas concepciones se alcanzó en la década de los años 30 y tuvo su máxima expresión en los objetos producidos por el Bauhaus en Alemania o la Chutemas en la Unión Soviética: de Marcel Breuer a Hannes Meyer y Tatlin, se cumple un ciclo de difusión del diseño, concebido como un instrumento cultural dirigido a los estratos populares.

Este proceso característico de los países industrializados, cuya concreción real sólo se alcanza en el sistema socialista —de allí la estrecha vinculación entre la vanguardia del diseño y la vanguardia política en la URSS—, no se reproduce en los países capitalistas dependiente —o sea, en las áreas coloniales—, donde la precariedad de las estructuras productivas o la cultura mimética de la clase dominante, condiciona toda acción creadora progresista.

En Cuba, la existencia de una tradición artesanal local, la disponibilidad de maderas preciosas, los imperativos ecológicos y la formación

de una cultura nacional por parte de la burguesía criolla, permiten, en el siglo XIX, la cristalización de un mobiliario con valores funcionales y estéticos, que posee una particularidad propia dentro de los modelos asumidos de los centros metropolitanos. Sin embargo, esta tradición que se forja en el período colonial es interrumpida bruscamente por el advenimiento de la pseudo-república. La flamante burguesía que asume el poder político y económico, olvida sus auténticas tradiciones culturales, forjadas en la lucha emancipadora y busca en Europa o Estados Unidos los símbolos inmediatos de su pseudo-prestigio.

En la primera mitad del siglo XX, el mueble cubano resulta una falsificación o una copia

de los clásicos «estilos» aristocráticos, adquirido en gran escala por la alta y pequeña burguesía. Entre Theodoro Bayley, diseñador de muebles de lujo de estilo inglés, Jansen, de estilo francés y Orbay y Cerrato, comerciantes de las caricaturas de los estilos, el gusto de la clase dominante dejaba poco margen a experiencias progresistas que continuaran la auténtica tradición cultural del mueble colonial; éste fue desplazado de los salones a las habitaciones de servicio, sustituido por los tapizados de seda o satén y las molduras doradas, negación evidente de los condicionantes funcionales y ecológicos locales.

En este medio adverso, en la década del 40, Gonzalo Córdoba inicia sus primeras



MUEBLES Y OBJETOS ACTUALES DISEÑOS DE CORDOBA.
 GALERIA DE LA HABANA
 LINEA Y F. VEDADO
 JUNIO DE 1979.

experiencias en el diseño de muebles. Su aprendizaje autodidacta se apoya en los conocimientos de su padre, arquitecto, quien lo inicia en el trabajo de la madera y del maestro ebanista Maurice Laperdrix, diseñador de la firma francesa Jansen, productora de muebles para la alta burguesía, donde Córdoba trabaja como dibujante. Allí adquiere las técnicas de diseño y construcción de los muebles clásicos, pero al mismo tiempo, a través de revistas especializadas francesas, descubre el diseño moderno europeo y las realizaciones de Jean Royere y Jean Prouvé. A finales de esa década, comienza a trabajar en una empresa cubana —Decor— y se encamina de lleno hacia las tendencias más contemporáneas. La obtención del primer premio en el concurso para el equipamiento del Miramar Yacht Club —uno de los principales, realizado dentro de los parámetros de la arquitectura moderna—, le permite conocer y experimentar en la línea de avanzada del diseño norteamericano.

En 1951, se instala por cuenta propia y asume la representación del famoso diseñador de telas Ben Rose y de la firma Herman Miller, e introduce por primera vez en Cuba los muebles de Charles Eames y George Nelson. Sus primeros aportes originales aparecen en las instalaciones de cafeterías de autoservicio —Wakamba y Kimboo, en La Habana—, cuya silla «Jaialai» constituye un incipiente intento de vincular la tipología ligera del mueble de estructura de hierro con materiales locales, por medio de la utilización del mimbre tejido.

El triunfo de la Revolución posibilita un cambio radical de escala y de contenido de todas las manifestaciones del diseño. Córdoba se integra de inmediato en la Comisión de Proyectos Turísticos de la Junta Nacional de Planificación. Entre 1959 y 1960, se realizan diversos centros turísticos enfocados a partir de concepciones diferentes a las esta-

blecidas por el turismo norteamericano del período anterior: ahora, la arquitectura y el equipamiento deben valorizar las bellezas paisajísticas y recuperar los componentes de la cultura nacional. Los muebles realizados para los centros de Los Jazmines, la Termita, Soroa, etc., y poco después para el centro turístico de Guama, parten de la utilización de maderas duras —caoba, roble y majagua—, del cuero natural y la rejilla. Aquí se inicia una búsqueda, un redescubrimiento de los atributos culturales específicos del mueble cubano, que perdurará hasta el presente.

Poco después, Córdoba se integra al Taller de interiores y muebles de la Dirección de Proyectos del Ministerio de la Construcción, que afrontará las presionantes necesidades de las funciones sociales y del equipamiento de las nuevas edificaciones construidas por la Revolución. Las experiencias formales y culturales se complementan con una búsqueda metodológica dirigida hacia la definición del tipo, de la serie, de la modulación y de la flexibilidad de sus componentes básicos. Los muebles escolares, el equipamiento de los hospitales Naval y Lenin, en La Habana y Holguín y los muebles para el plan de viviendas campesinas en Camagüey, representan un desafío, por sus parámetros económicos y cuantitativos que imponen soluciones, aún hoy vigentes, en las cuales se integran los valores funcionales y estéticos. La respuesta del diseñador está aquí rigurosamente condicionada por la estructura productiva y material: por primera vez se aplica en gran escala, en los tableros un material prensado de conglomerado de almacigo enchapado en sus dos caras,

En 1965, el equipamiento del palacio de la Revolución permite profundizar el estudio del mueble cubano tradicional y su adaptación a los condicionantes funcionales actuales. Se utilizan los materiales del país, la madera dura, el cuero o la piel, la rejilla y por

primera vez los textiles cubanos, producidos para los tapizados. La fuerte estructura maciza de maderas preciosas se complementa con la ligereza y transparencia de los cueros trenzados, la fina rejilla o los tejidos de yarey, expresión de los imperativos ecológicos de nuestro clima.

El éxito de los resultados obtenidos tanto en términos de diseño como de la cuidadosa construcción de los muebles, definieron la posibilidad de introducirlos en el mercado europeo. Entre 1966 y 1973, la serie de elementos diseñados por Córdoba para el equipamiento de espacios sociales —entre los más logrados citemos la butaca «Habana», la butaca «Guama» y la mesa «Isla»— fueron expuestos y comercializados en París por Steph Simón, promotor del diseño moderno en Francia, asesorado por la conocida creadora Charlotte Perriand. Además de la difusión de los muebles en Francia, Italia y Escandinavia. En 1968, dos exposiciones reafirmaron el prestigio de los muebles cubanos: en la tienda por departamentos «Lafayette» en París y la XIV Trienal de Milán.

A partir de 1975, Córdoba alcanza una decantación de sus diversas experiencias anteriores. La realización del equipamiento de las oficinas del Comité Central del PCC, del salón de recepciones de Cubanacán, los muebles del sistema nacional de hoteles y el mobiliario del Palacio de los Congresos actualmente en proceso de ejecución, motivan la integración de los atributos culturales del mueble cubano con el principio de la seriación, modulación, intercambiabilidad y flexibilidad. Las posibilidades técnicas y materiales creados por la instalación de nuevas plantas industriales con tecnología avanzada, permite diseñar un sistema desmontable e integrable de paneles de plywood con laminado plástico o de resinas de poliéster, que alternan la tónica naturalista de la ebanistería cubana con los colores vivos o el blanco del sistema de

panelería. Los elementos del mobiliario se integran en un sistema ambiental, cuya proyección alcanza una diversidad de espacios y funciones a escala nacional: los programas «Panelia» y «Libia», aplicados integralmente en los hoteles de Pasacaballos en Cienfuegos y Monte Barreto en La Habana resultan ejemplos concretos de esta experiencia.

Pero Córdoba ha trascendido el marco limitado del mobiliario. Su concepción integral del equipamiento, su visión ambiental en la configuración de los espacios funcionales, forjada en el trabajo en equipo con los arquitectos proyectistas y María Victoria Caignet, le han llevado a dilatar continuamente su campo de acción, en búsqueda de una unidad, una coherencia del entorno material de la vida social. En estos últimos años, al diseño de muebles se ha agregado el de objetos complementarios de uso cotidiano —en viviendas o en oficinas—, luminarios, textiles, concebidos siempre a partir de los recursos materiales y tecnológicos existentes en el país.

La trayectoria de los diseños de Córdoba, exhibidos en esta exposición, demuestra claramente como en nuestro proceso revolucionario, la cualificación estética del marco funcional cotidiano, constituye uno de los objetivos fundamentales de la sociedad socialista cubana.

La Habana, 8 de mayo de 1979

Nuestra cultura en la vida diaria

Tomado del catálogo de la exposición. Galería Habana. Junio, 1981.

Hace 20 años, los días 16, 23 y 30 de junio de 1961, nuestro Comandante en Jefe, Fidel Castro, se reunió en la Biblioteca Nacional con figuras representativas de la intelectualidad cubana. Artistas y escritores discutieron y expusieron ampliamente sus puntos de vista sobre distintos aspectos de la actividad cultural y sobre los problemas relacionados con sus posibilidades de creación. Como resumen de las conversaciones y exposiciones que entonces se llevaron a cabo, nuestro Comandante en Jefe pronunció lo que hoy conocemos como “Palabras a los Intelectuales”, documento que trazó la línea política y el programa de trabajo cultural de la Revolución Cubana y que más tarde se enfatizaría en las conclusiones del Congreso de Educación y Cultura de 1971; los preceptos de la Constitución de la República que se refieren a la cultura nacional y muy especialmente en las Tesis y Resoluciones sobre la Cultura Artística y Literaria del Primer Congreso del Partido.

Como recordación al XX Aniversario de tan importante acontecimiento, la Galería Habana del Fondo de Bienes Culturales produce esta muestra que trata de integrar diferentes expresiones de nuestra cultura, como modesto saludo al primer hecho que marcó la política cultural de nuestra Revolución.

Fondo Cubano de Bienes Culturales



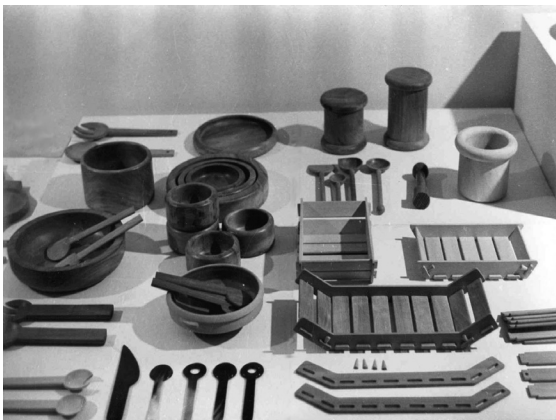
Dar placer con las cosas que forzosamente deben usarse es una de las tareas del diseño, sin establecer la división: cosas bellas para mirar y cosas feas para usar”.

Contribuir a un mejor diseño de los objetos de uso diario es contribuir a un mejor entorno social, y la estrecha colaboración de diseñadores y talleres de producción, ya sean Industriales o artesanales, resulta indispensable para la obtención de resultados positivos.

Con esta pequeña muestra tratamos de dar una prueba de ello. Cada uno de los objetos presentados fue diseñado de acuerdo a necesidades específicas en un determinado momento y en las más diversas condiciones de disponibilidad de materiales. Por eso no los mostramos como modelos de valor permanente, sino como puntos de partida o referencias que puedan servir para dar nuevas respuestas a exigencias prácticas actuales.

De todas formas, cada objeto es una buena prueba de la capacidad de nuestros trabajadores para producir con la más alta calidad.

No podemos dejar de decir que estos diseños y producciones deben su origen a quien tanto contribuyó al desarrollo de la cubanía, revalorizando lo verdaderamente popular –y tradicional– y estimulando, al mismo tiempo, la creación y el diseño más avanzado para nuestra vida diaria: la compañera Celia Sánchez.



La mayor parte de los objetos expuestos han sido diseñados por el Departamento de Proyectos y Diseños de la Empresa de Producciones Varias (EMPROVA, que el pasado 4 de junio cumplió siete años de creada) y producidos en sus talleres. Otros, aunque también diseñados por el Departamento de Proyectos y Diseños, han sido producidos en el Combinado del Vidrio “Amistad Cubano-Húngara” del Ministerio de la Industria Química, la Textilera Ariguanabo del Ministerio de la In-



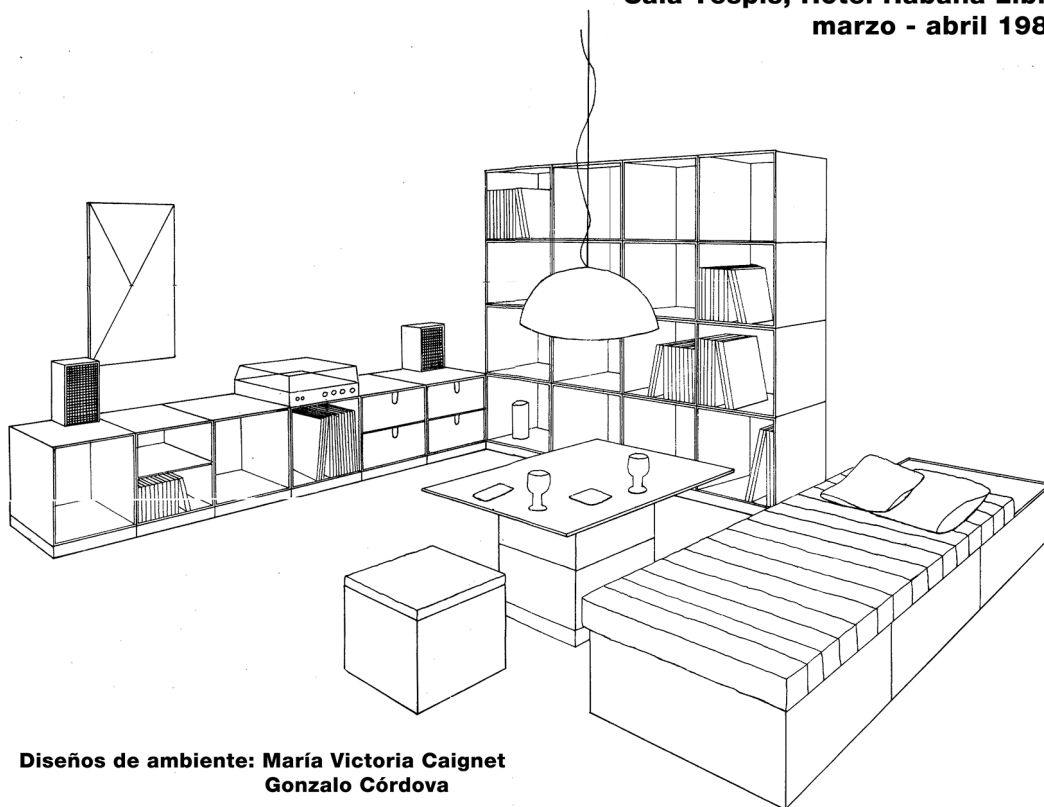
dustria Ligera y la Empresa de Cerámica Roja del Ministerio de la Industria de Materiales de Construcción.

Nuestra Revolución Socialista aspira a embellecer el medio ambiente y la vida cotidiana. Con esta exposición nos proponemos despertar interés por el diseño de los objetos de uso diario como parte de nuestra Cultura.

María Victoria Caignet y Gonzalo Córdoba

AMBIENTE JOVEN

**Sala Tespis, Hotel Habana Libre
marzo - abril 1982**



**Diseños de ambiente: María Victoria Cagnet
Gonzalo Córdova**

La Dirección de Artes Plásticas y Diseño del Ministerio de Cultura ha organizado esta exposición en saludo al XX aniversario de la UJC y a su cuarto Congreso, en la que se demuestran las infinitas posibilidades que ofrecen los productos, industriales unos (muchos de los cuales se ofertan a la población), artesanales otros (de fácil elaboración).

Como su nombre lo indica, esta exposición va dirigida a los jóvenes especialmente, con el sentido de estimular su imaginación creadora y transformadora en la conformación de ambientes agradables en la vivienda.

El objetivo principal de esta muestra de la EMPROVA es presentar algunas propuestas de sistemas modulares de equipamiento diseñados fundamentalmente para la organización de los ambientes habitables en espacios reducidos.

Estos sistemas, formados por elementos simples de fácil construcción, incluso por uno mismo, permiten crear múltiples conjuntos de las más diversas complejidades, capaces de satisfacer íntegramente las variadas funciones de la vivienda, (descansar, estudiar, comer, dormir, guardar, trabajar, oír música, etc.).



Rechazando tanto el facilismo como todo “detalle” superfluo, hemos tratado de ceñirnos estrictamente a la lógica constructiva y a una factibilidad cierta y actual.

En lugar de las fórmulas cerradas de amoblamiento convencionales (juegos de sala, de comedor, de cuarto, etc.), proponemos sistemas de equipamiento integral flexibles y coherentes que ofrecen, además, un amplio margen a la creatividad individual en el arreglo evolutivo de los espacios habitables, según las necesidades y deseos de cada cual, dejando abiertas las posibilidades futuras.

No se trata, pues, de soluciones a partir de la “escasez de recursos” y mucho menos de recomendaciones para la “decoración”, sino de una nueva concepción del equipamiento de los espacios habitables, teniendo en cuenta las necesidades funcionales, económicas y culturales de la vida actual, especialmente de la juventud trabajadora, con cuya participación y capacidad creadora es necesario

contar para que estas propuestas resulten verdaderamente útiles.

M^a Victoria Caignet y Gonzalo Córdoba

*Tomado del catálogo de la exposición.
Sala Tespis, marzo-abril de 1982*



Diseño Amigo

Gonzalo Córdoba y M^a Victoria Caignet

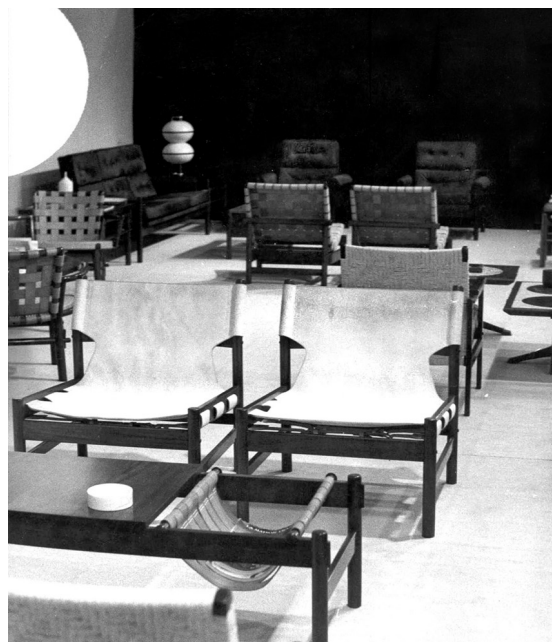
Tomado del catálogo de la exposición. Centro de Desarrollo de las Artes Visuales, 1992.

A NADIE HA DE ASOMBRAR que los solidarios con nuestro tiempo –y con nuestra Revolución– entendamos que el diseño no debe ser un lujo sino parte del derecho de todos a la calidad de la vida, tal como también lo son la cultura, el arte, la educación, la salud...

Y QUE EL DISEÑO ES AL SOCIALISMO más que necesario, imprescindible, ya no hay quien lo dude. Así mismo está claro que sin socialismo, el Diseño jamás alcanzará su desarrollo ni su esencial dimensión humanista.

SIN EMBARGO, a pesar de esto –y como bien se sabe- carecemos de la divulgación y esclarecimiento necesarios (a todos los niveles) para facilitar una mejor comprensión acerca de la posible contribución positiva del diseño a la economía del país y al bienestar de esta sociedad.

ES EVIDENTE la necesidad de que tanto los que dirigen y toman decisiones, como los que producen y consumen los objetos que forman parte de nuestra cotidianidad, se consideren en cierta forma obligados a un esfuerzo de estudio que les proporcione la posibilidad de una verdadera apreciación del diseño y del trabajo de los diseñadores: todo para propiciar y estimular con su recepción consciente la evolución armónica y lógica de nuestro diseño hacia nuevas formas cada vez más propias y adecuadas a nuestro desarrollo cultural y económico.



CONSECUENTEMENTE, los diseñadores debemos comprometernos no sólo a diseñar, sino también a mostrar y explicar mejor nuestros trabajos (“Únicamente lo explícito es válido”, decía Jorge Luis Borges).

AUNQUE MUY MODESTAMENTE, esta exposición trata de aportar algo en ese sentido, al proporcionar diversas informaciones por medio de la aproximación de un cierto número de diseños, presentados en una forma distinta a la habitual, a veces insólita y hasta divertida (“Si pudiéramos desterrar la palabra ‘serio’ de nuestro vocabulario muchas cosas se arreglarían”, dijo Man Ray), sin excluir, claro está, planos constructivos detallados, necesarios para su producción.

ACLARAMOS que para nosotros diseñar sigue siendo crear lo nuestro para hoy. Crear lo nuevo factible, a partir de nuestras necesidades verdaderas y teniendo muy en cuenta las posibilidades materiales y tecnológicas del país en cada momento.

SOMOS tan contrarios al lujo (“El lujo no es un problema de diseño”, Bruno Munari) como a la nostalgia por los tiempos pasados o a las modas impuestas desde afuera y manipuladas por intereses ajenos. Creemos en la posibilidad de lo nuestro.

COMO PODRÁ VERSE, la labor que hasta hoy hemos realizado ha estado siempre dedicada al diseño de cosas cercanas como los muebles y objetos de uso cotidiano, al diseño que llamamos *amigo*.

DE LOS MÁS DE SEIS MIL diseños de muebles y de cerca de mil objetos útiles, todos producidos en los últimos años, exhibimos solo una pequeña parte, no seleccionada sino tomada de lo que teníamos disponibles o más a mano. Nos gusta que así sea. La exposición está dividida en cinco partes:

DESDE EL VAMOS comprende un cierto número de muebles y objetos que fueron realizados entre los años 1959 y 1966, es decir, recuerda nuestra participación en el nuevo desarrollo del diseño en Cuba a partir del triunfo de la Revolución.

ENTONCES es una información poco conocida acerca de la difusión durante los años 1967 y 1973 de diseños y objetos diseñados y producidos en nuestro país y que fueron comercializados en Francia y el resto de Europa, entre otros, por la Galería Steph Simon y la Association Nationale des Maîtres Meubliers de France (los mejores difusores del contemporáneo en esa época).

EN DESPUÉS se muestra un grupo de muebles y objetos correspondientes a la etapa 1974-1989, diseñados en su mayor parte

para obras sociales (hoteles, hospitales, etc.) y algunos para viviendas.

AHORA Y EN LO ADELANTE incluye los últimos trabajos, prototipos y diseños experimentales. Nuevas propuestas de diseños no producidos la mayor parte. Aquí se muestran las muebligráficas y formas de presentación que aspiran a acercar más el objeto al espectador para que sean “vistos mejor”.

CRONOPIOS QUERIDOS es una serie de diseños-homenaje a algunos amigos. Así como varios asientos cuyos respaldos fueron dibujados por el pintor Matta y el resto por nosotros.

Si esta exposición logra despertar el interés por los problemas relacionados con el diseño nos sentiremos satisfechos. Más aún si sirviera de estímulo a otros para continuar.



Silla. Diseño Matta-Córdoba.

Foto: Néstor Martí

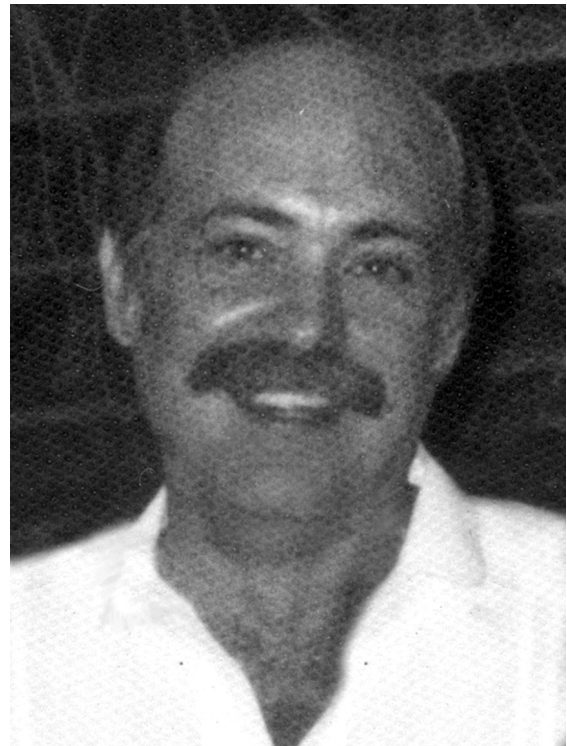
Pensar el diseño, crear sus instituciones: Iván Espín Guillois

Santiago Pujol Bonani

Nacido en 1935 en Santiago de Cuba en el seno de una familia de la clase media, sus inquietudes intelectuales lo llevaron a estudiar la carrera de Arquitectura en una de las universidades más prestigiosas del mundo: el Instituto Tecnológico de Massachusetts, MIT, en los EE.UU. de 1954 a 1959. Desde su regreso a Cuba el Arquitecto Espín desplegó una labor intelectual meritoria en la promoción y el desarrollo del Diseño Industrial en Cuba.

En la década de los '60 fue profesor de Taller de Diseño en la Facultad de Arquitectura de la Universidad de La Habana. Dio inicio a los estudios de Planificación Regional y de la Nueva División Político-Administrativa del país, fundamentales en la implementación de la Planificación Física en Cuba. Posteriormente, organizó el Departamento de Estudios de Productos, primer Equipo de Diseño Industrial en el país, en el Ministerio de la Industria Ligera. En 1966 viaja a Europa con una beca que le asigna ONUDI (Organización de Naciones Unidas para el Desarrollo Industrial) para conocer métodos de enseñanza de arquitectura y diseño.

Gracias al apoyo del Estado cubano fundó la primera Escuela de Diseño Informacional e Industrial de nivel superior en el país, EDII, (1969 a 1976), de la cual fue Director y Profesor y de donde egresaron los diez primeros graduados universitarios en diseño. En 1980, por decreto de los Consejos de Estado y de



Ministros, funda la Oficina Nacional de Diseño Industrial, organismo rector a nivel nacional, la cual tuvo incuestionables logros bajo su mandato. Entre ellos está la definición de los perfiles de las cuatro líneas de trabajo imprescindibles para desarrollar e institucionalizar el diseño en el país: Desarrollo del Diseño, Enseñanza del Diseño, Evaluación del Diseño y Promoción del Diseño. Al mismo tiempo, se establecieron los primeros convenios de colaboración con especialistas e instituciones homólogas en el extranjero,

tanto del entonces Campo Socialista como de países capitalistas. Así, por invitación personal de Espín vinieron a Cuba diseñadores de reconocida trayectoria como Tomás Maldonado, argentino, gestor y profesor de la Escuela de Ulm, en Alemania, Gui Bonsiepe, alemán, también profesor en Ulm, ambos importantes teóricos del diseño en la actualidad, quienes divulgaron por el mundo los conceptos del Segundo Racionalismo; Yuri Solóviev, presidente del Comité Estatal de Diseño de la URSS; Martin Kelm, su homólogo en la RDA; el diseñador colombiano Rómulo Polo y otros que durante años continuaron apoyando a la ONDI. Todos estos especialistas transmitieron sus experiencias a diseñadores y estudiantes de diseño en el país, y muchos de ellos sostuvieron intercambios de alto nivel con funcionarios estatales cubanos en la década de los '70, en aras de elevar a nivel de gobierno la conciencia sobre la importancia económica, social y cultural del Diseño Industrial y el Diseño Informacional para el desarrollo pleno del país.

En 1983 Espín concibió e implementó el Sistema de Evaluación del Diseño, legislado mediante el "Reglamento para la Evaluación del Diseño de los Productos Industriales", publicado en su momento en la Gaceta Oficial. Este sistema, estrechamente vinculado a la industria y al Comité Estatal de Normalización, permitió asignar categorías de diseño a los productos nacionales en fase productiva e incluso en fase de desarrollo. El proceso otorgaba las categorías de Diseño Superior, Buen Diseño y Diseño Insatisfactorio. La primera premiaba a la empresa productora con un suplemento en metálico derivado del valor agregado, mientras que la última multaba a los productores mientras mantuvieran la producción así evaluada.

Iván Espín también creó los Buroes Ramales de Desarrollo del Diseño, equipos que reunieron a especialistas de la ONDI y de la

industria, con el fin de desarrollar productos dentro cada rama. Calzado, vestuario, muebles, enseres, fueron algunos de los buros ramales que funcionaron a finales de los años ochenta.

En 1980, conjuntamente con un grupo de destacados diseñadores latinoamericanos, fundó Espín en Colombia la ALADI, Asociación Latinoamericana de Diseño Industrial, para la cual fue elegido su Presidente durante los períodos 1982 - 1984 y 1989 - 1991 en las Asambleas II y IV de dicha Asociación celebradas en La Habana. ALADI obtuvo status consultivo ante la Organización de las Naciones Unidas, también por gestión personal de Iván Espín.

Para completar su obra y garantizar su continuidad, a instancias de Espín y con el apoyo de su hermana Vilma y del propio Fidel, por decreto del Consejo de Ministros se funda en 1984 el Instituto Superior de Diseño Industrial, ISDI. Con el concurso de profesores de la Facultad de Arquitectura y de otros arquitectos, teniendo en cuenta la experiencia de la anterior Escuela de Diseño Informacional e Industrial, y con la asesoría de especialistas latinoamericanos y de la República Democrática Alemana se inaugura el Instituto, del cual han egresado cientos de graduados en sus diversas especialidades.

Gracias a la gestión de Iván Espín, y con el apoyo de funcionarios del estado como el Dr. Carlos Rafael Rodríguez, el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo, PNUD, aprobó y ejecutó dos proyectos de financiamiento para el desarrollo del Diseño en Cuba. Estos proyectos permitieron comprar equipamiento apropiado, entre ellos las primeras computadoras personales para diseño y talleres de prototipos para diferentes ramas, así como la capacitación de especialistas cubanos mediante cursos en el exterior, la contratación de expertos extranjeros y la

compra de un fondo extenso de libros y revistas especializadas.

Una vez más, su gestión resultó exitosa al obtener en 1987 un financiamiento del gobierno de Finlandia necesario para la compra de materiales y para la actualización de los talleres y del fondo bibliográfico del ISDI

Como teórico, participó en eventos internacionales de diseño, arquitectura y urbanismo. Impartió conferencias y seminarios en diversos países además de Cuba y escribió numerosos artículos, principalmente sobre diseño industrial, que fueron objeto de unas 30 publicaciones, la mitad de ellas en otros países de habla hispana. Miembro Fundador de la Unión de Escritores y Artistas de Cuba (UNEAC), Miembro de la Sociedad de Arquitectos de Londres, Miembro de Honor del Instituto Nacional de Diseñadores Industriales y Gráficos de México y profesor invitado de la Universidad Laval, en Quebec, Canadá.

Según sus colaboradores más cercanos, Iván tuvo un pensamiento muy avanzado para su época, a la altura de otros intelectuales nacionales como los fundadores de la Casa de las Américas, la revista Pensamiento Crítico y el ICAIC. Poseía una cultura excepcional y su obra fue siempre muy coherente con su pensamiento. Era capaz de identificar lo verdaderamente valioso dentro de un cúmulo enorme de información novedosa.

En el año 1989, dentro de su colección *Escritos*, la ONDI editó dos folletos de la serie “Diseño y Socialismo” que fueron impresos por el ISDI. La edición, prologada por Sergio Benvenuto, corrió a cargo de la Arq. Lourdes Martí y el diseño por Antonio Goicochea.

De los 14 artículos del Arq. Iván Espín publicados en ellos hemos seleccionado “El Diseño” (1968); “Sobre el Diseño” (1969); “El Diseño de Sistemas” (1970); Subdesarrollo, cadena ciencia-tecnología-desarrollo económico y Diseño” (1983) y “Síntesis de la importancia del Diseño Industrial para Cuba” (1986).

El Diseño

Arq. Iván Espín Guillois

1. Definición

Podemos definir al diseño como el trabajo (y el cuerpo de teorías, métodos y técnicas), que tiene como fin la preparación anticipada de las especificaciones detalladas para la producción industrial de objetos de consumo.¹

2. Importancia

La importancia de este trabajo para la optimización del uso de recursos económicos limitados puede ser calificada de verdaderamente crucial.

En primer lugar, juega un papel fundamental en toda producción industrializada de nuevos objetos, pues es la actividad alrededor de la cual y mediante la cual se estructuran los procesos de previsión, planificación, dirección y control que constituyen la esencia de este tipo de producción. En segundo lugar y

1 Esta es una definición restringida, pues además de objetos de consumo (muebles, vestidos, viviendas) el diseño comprende otras dos categorías de objetos: productos de información o comunicación (carteles, películas, programas de televisión, etc.) y máquinas (fábricas, tractores, etc.). A pesar de una unidad básica en los principios, estos tipos de diseño tienen suficientes diferencias prácticas como para meritarse un tratamiento individual de cada uno. En estos momentos, por ser el más urgente desde el punto de vista económico, nos hemos referido exclusivamente al diseño de objetos de uso y consumo, pero queremos señalar la importancia, por otra parte evidente, de las otras dos ramas.

aún más importante, resulta un criterio esencial en la determinación de inversiones en la industria de objetos de consumo y en la de materias primas directamente ligada a ella.²

Se puede decir que en la base de todo mecanismo de dirección y control de la producción y las inversiones se encuentra la determinación correcta del objeto a producir. El diseño así concebido debe permitir la eliminación progresiva de costosísimos errores (baste pensar en la industria de la construcción, donde un proceso correcto de diseño puede significar un ahorro de recursos del orden de los cientos de millones de dólares), notablemente:

- a) El desperdicio de recursos que implica la producción de artículos técnica o culturalmente obsoletos, es decir, de artículos que no se ajustan a las necesidades reales.
- b) Las inversiones en tecnologías y medios de producción inadecuados por producir artículos técnica y culturalmente obsoletos.
- c) La determinación caótica y fortuita de la gama o surtido de objetos de consumo a producir, que tienen por resultado innecesarias duplicaciones, lagunas, etc., al no llegarse a la gama óptima para cubrir económicamente la totalidad (o al menos las prioritarias) de las necesidades a satisfacer.

2 Esta determinación la realiza conjuntamente con la planificación económica, como se verá más adelante.

3. Relaciones con la planificación económica

El diseño resulta complementario del cálculo económico para la determinación de inversiones. Si bien el cálculo económico ha sido (y es) el instrumento por excelencia de la determinación de inversiones, resulta por sí sólo, cada vez más insuficiente para esta tarea, dada la dinámica de las economías modernas. En esta tarea el diseño aporta la imagen concreta del objeto a producir (o a importar), que constituye la base sólida sobre la cual realizar los cálculos económicos. A su vez el diseño trabaja con datos que son resultado del cálculo económico, creándose una interrelación activa, un nexo en los dos sentidos, en el que cada parte presupone la otra.

La limitación del método exclusivamente económico estriba en que el cálculo económico hace uso de categorías abstractas (sillas, viviendas) para sus cálculos;³ categorías que no pueden más que reflejar el pasado (puesto que están abstraídas de lo ya existente, siendo por el contrario fundamental para la economía moderna lo que todavía no existe: el futuro). La estrechez de visión que se deriva de este hecho puede tener consecuencias graves, por ejemplo: la contratación de un complejo fabril para producir muebles que aún antes de terminar su instalación, aparezcan en el mercado internacional soluciones al problema del mueble –que el diseño podría en gran medida haber previsto– que convierta esta inversión en una pérdida neta, porque los costos de los insumos importados para la fabricación de los muebles representan un desembolso mayor que la importación de los muebles equivalentes

3 El economista corre el peligro de sufrir una especie de “alienación cuantitativa”, percibiendo una situación como una suma de índices numéricos: costo, producción, etc.

terminados. El economista no está entrenado para sistematizar las relaciones entre los objetos concretos; así, no se le puede pedir que esté al tanto de las interrelaciones complejas entre los diversos componentes de un objeto, entre la vivienda y los muebles, por ejemplo, hasta qué punto se complementan; hasta qué punto el mueble puede ser vivienda y la vivienda mueble, cómo no son cosas separadas y que deben en consecuencia considerarse como totalidades complejas. Por el contrario, el diseñador tiene una visión concreta de los objetos: cómo se usan, dónde van a estar, qué actividades hacen posible, quiénes los van a usar, cómo se producen etc., puesto que estos son los determinantes de sus diseños. Aún más, el diseñador parte en sus diseños no solamente de los objetos existentes, sino de un análisis de funciones y actividades a satisfacer y de un conocimiento de la realidad económica y de las técnicas que ésta plantea, que le permite proponer soluciones nuevas aún a viejos problemas, proyectándose hacia el futuro que se descubre en las posibilidades del presente, cosas que una visión crítica y elaborada del objeto de diseño y la realidad relevante de este objeto le permiten hacer.

4. Complejidad

El diseño, en la actualidad, ocurre en un marco de cambio tecnológico y cultural continuo y acelerado y de un proceso de aumento de la complejidad de la sociedad y de sus estructuras de producción, consecuencia de este avance tecnológico.

Estas circunstancias han acentuado la importancia del diseño como mecanismo económico de primer orden, al mismo tiempo que han provocado la transformación del diseño, en una tarea increíblemente compleja, y han obligado a una cibernización creciente del manejo de la información dentro del proceso de diseño como única manera

de poder enfrentar esta complejidad. Esta complejidad de la labor de diseño puede ser trazada desde el punto de vista operacional, a dos órdenes de factores:

1. Los ideológicos y culturales, que inciden en la determinación de las necesidades a satisfacer para las cuales se diseña. Esta incidencia proviene del hecho de que los objetos no son ideológica y culturalmente neutros, por el contrario, representan valores culturales, al mismo tiempo que de uso, y están cargados frecuentemente con un significado de status social y por lo tanto de contenido de clase.⁴ A su vez, estos factores ideológicos y culturales no son fijos, por el contrario, cambian gradualmente, constituyendo variables susceptibles de transformación consciente a través de los medios de información y comunicación de masa. Esta situación se complica aún más debido al hecho de que estos contenidos ideológicos y la cultura tradicional ligada a ellos, se oponen usualmente a la introducción de nuevos artículos (y a nuevas formas de los artículos) derivados del aprovechamiento óptimo de las potencialidades productivas de la industria; necesitando, por el contrario, la industria una actitud receptiva al cambio, pues las exigencias del desarrollo en un mundo altamente competitivo impone la introducción acelerada de innovaciones y mejoras tecnológicas como medio de garantizar una alta productividad y por ende un ritmo de desarrollo adecuado.

4 Baste pensar en la imagen grotesca de un enorme juego de sala "de estilo" profusamente relleno, penosamente insertado en una habitación de 3 x 3 m, todo porque una mentalidad pequeñoburguesa, bastante extendida, los considera un símbolo adecuado a sus aspiraciones de estatus social.

De ahí que el diseño no pueda jugar un papel pasivo,⁵ en la determinación de las necesidades, siendo por el contrario un motor del progreso tecnológico y cultural, al tener que compaginar la efectividad y racionalidad de las tecnologías modernas con los auténticos valores culturales e ideológicos de la sociedad, desechando al mismo tiempo los valores espurios ligados a contenidos de clase que se oponen a este progreso. Por tanto el diseño capta, interpreta y crea la demanda,⁶ resultando en este sentido, un mecanismo clave para resolver el problema ya clásico de las economías socialistas de la correlación de la producción –y por tanto de las inversiones– con la demanda. De hecho, en una economía bien organizada, este proceso de ajuste de producción y demanda arranca del prototipo del diseñador. Para resumir: el avance económico rápido está condicionado a la existencia de un aparato de diseño capaz de sacar partido en sus diseños a las potencialidades productivas y expresivas que presentan las tecnologías más avanzadas, y a su coordinación con el aparato de información y comunicación masiva, que permita preparar y educar a las masas de modo que adquieran la actitud adecuada frente al cambio, que haga posible valorizar, con la rapidez que exigen

5 De todos modos, el diseño tendría que jugar un papel determinante en la demanda, aunque no fuera más que por el hecho de que el común de la gente no siendo especialista, en general sólo puede demandar lo que ya existe y conoce, lo cual produciría, de atenderse a esto, un verdadero estancamiento de este sector de la economía.

6 Que esta demanda es definida por el diseñador (en el plano cualitativo, desde luego) es reconocido en los países más desarrollados económicamente y el intento de establecer demanda por medio de la suma mecánica de los resultados de las "investigaciones de mercado" y las "teorías" y los "descubrimientos" simplistas de la psicología motivacional asociada a la publicidad, ha caído en descrédito, en parte por el fracaso de los intentos consecuentes en ese sentido y en parte por los resultados exitosos obtenidos en el empleo de diseñadores serios.

nuestros tiempos, los adelantos tecnológicos. Aparece entonces el diseño como la confluencia y punto de partida, con respecto a los objetos de consumo, del proceso de producción y del de educación. Todo lo cual apunta hacia una concepción del trabajo de diseño que se ajuste a la dinámica del mundo moderno.

2. Los técnico-económicos o de producción. Aquí nos referimos a la enorme gama de datos y a la estructuración de esos datos que es preciso considerar (analizar, relacionar, sintetizar), para producir las especificaciones de los objetos producidos por la industria moderna de acuerdo con los criterios de optimización y racionalización económica y funcional ligados a este tipo de producción.

Estamos bien lejos del tiempo en que un arquitecto o un diseñador se atenía en sus diseños a unos poquísimos materiales locales, usados con una técnica sólidamente establecida por la tradición, de acuerdo con esquemas estructurales únicos, por una fuerza de trabajo simplemente organizada y adecuada en la tradición arquitectónica o artesanal de su época y lugar, siendo la variedad de temas y objetos de diseño también limitadísimas (la residencia particular y unos pocos edificios representativos en el caso del arquitecto).

Muy diferente es hoy la situación en la que la necesidad de una elevación constante de la productividad ha obligado a una organización cada vez más compleja de la producción (división, estándares) y ha tenido como consecuencia una diversidad proteica de las técnicas de producción, de los materiales y de los productos, tendiendo los objetos diseñados mismos a incluir una escala y una complejidad creciente (máquinas, edificios, conjuntos urbanísticos, ciudades). Todo esto hace la realización de las diferentes etapas del diseño extraordinariamente complejas y problemáticas:

- a) La determinación de criterios funcionales y económicos para el diseño⁷
- b) La determinación de las magnitudes de los factores relevantes al diseño
- c) La determinación de los medios (en confrontación con los criterios previamente determinados) necesarios para la satisfacción de los criterios planteados (posibilidades y limitaciones técnico-económicas)
- d) El proceso de interrelacionamiento de estos datos y la optimización de estas relaciones que deben resultar en un equilibrio óptimo entre la satisfacción eficiente de los requerimientos funcionales y técnicos, y las limitaciones económicas

El problema del diseño se vuelve aún más complicado debido a la intervención de dos tipos de factores:

1. Los objetos industriales pueden ser considerados (y lo son), **sistemas** o partes de sistemas o más frecuentemente ambas cosas a la vez. Así, una vivienda puede ser considerada como la unión de tres tipos de sistemas: A) El estructural -cascarón externo de la casa. B) El de los servicios -hidráulicos, gas, electricidad, etc. C) El de los muebles.

A su vez cada uno de estos sistemas puede dividirse en cierto número de subsistemas. Así, el sistema estructural puede ser subdividido en:

- El sistema estructural propiamente dicho (cimientos, columnas, vigas)

⁷ A modo indicativo piénsese, por ejemplo, en la determinación de los índices de costo para diferentes diseños, lo que si bien resulta bastante complejo para los costos de producción, deviene aún más para costos más complicados de evaluar y que sin embargo resultan cada vez más importantes, como son los costos de postproducción: de operación, mantenimiento, instalación, transporte, almacenaje, reposición, etc.

- El sistema de cerramiento (piso, paredes, techo)

Este último a su vez, incluye el sistema de cerramientos especializados: aberturas (ventanas, puertas, claraboyas), y así sucesivamente hasta llegar a los componentes simples que forman la vivienda, todo lo cual nos da el cuadro de la estructura jerárquica que compone el sistema asociativo que llamamos una vivienda. Ahora, como lo que interesa es la eficiencia funcional y económica del sistema vivienda y no la de sus componentes aislados, tenemos como resultado la situación tremendamente compleja de que el diseño de cada elemento está en función de cada uno de los otros elementos y en función de la totalidad del sistema, es decir, el diseño tiene que ser cada vez más diseño de sistemas y no de elementos aislados, y la optimización tiene que referirse al funcionamiento de la totalidad del sistema considerado y no a la de sus partes aisladas.

2. Un segundo factor de complejidad está constituido por el hecho de que los objetos industriales no solo forman parte de un sistema, sino de que van usualmente insertados en un contexto físico y cultural y son, ellos mismos, elementos formadores de este contexto.

Esta situación encierra un problema: el objeto producido industrialmente no se diseña para un contexto conocido específico y predeterminado; por el contrario, podrá encontrarse en un sinnúmero de contextos diversos. En estas condiciones el diseño de objetos tendrá de algún modo que prever esta infinidad de situaciones de las cuales podrá formar parte, lo que realísticamente solo puede ser logrado en la medida en que los objetos, en sus diseños, tiendan hacia una universalidad, una flexibilidad y una intercambiabilidad que

les permita posibilidades virtualmente ilimitadas de diferentes combinaciones significativas.

Esto hace al diseño de los objetos industriales extraordinariamente complejo, ya que estos no pueden ser pensados en abstracto, ni por otro lado, por referencia a un contexto preciso, sino más bien en relación de unos con otros, relación que es, como se comprenderá, extremadamente fluida al no ser ninguno de sus elementos fijos y en cierto modo tenerse que determinar en una especie de consideración simultánea de todos sus elementos.

Es conveniente señalar que la optimización del diseño con referencia al contexto comporta efectos económicos al reducir los surtidos de artículos (reducción imprescindible para la producción masiva, al permitir series más largas), sin empobrecer el grado de satisfacción de las necesidades cubiertas por estos artículos, por el contrario ofreciendo posibilidades de combinaciones tales, que representen un enriquecimiento real de las oportunidades de individualización y expresión personal del entorno inmediato de los usuarios.

5. Organización del trabajo

En este punto debe ser claro que el modo tradicional de concebir y organizar la labor de diseño se quebranta totalmente ante las nuevas condiciones que impone el desarrollo industrial. El problema central que emerge es el de la información, es evidente que el manejo y el ordenamiento de la masa de datos para el diseño, la creación de los esquemas, conceptuales necesarios para estos ordenamientos, el trabajo teórico que representa la creación de estos esquemas, el interrelacionamiento de los datos y la optimización de estas relaciones, así como también la complejidad tremenda que representa el diseño

de sistemas y de contextos, reclaman nuevas formas de estructurar el trabajo de diseño.

La consecuencia más importante de esta situación ha sido la diferenciación de diseño en dos fases o tipos de trabajo: el trabajo de hardware que es el trabajo de taller que resulta en las especificaciones concretas del objeto diseñado con la ayuda de sketches, dibujos mecánicos, modelos y prototipos, que constituye el trabajo visible que tradicionalmente se le atribuye al diseñador. Y el trabajo de software que tiene por objeto crear la información necesaria para la labor de hardware y que tradicionalmente ha sido realizado en forma rudimentaria, intuitiva e invisible en la mente del propio diseñador, pero que, como hemos señalado, con el proceso de aumento de la complejidad de la tarea de diseñar deviene una labor sistemática, rigurosa y de importancia crucial.⁸

Esta es una labor íntimamente ligada a la investigación de naturaleza interprofesional en la que intervienen, además de los diseñadores, toda una serie de especialistas.

8 Este interés por los procesos mismos (en especial los intelectuales) más bien que por los resultados y objetivos de los procesos es característico de la ciencia y la tecnología modernas y ha demostrado ser una de sus vías más fecundas. En términos tomados por extensión de la terminología cibernética corriente, esto es calificado como la primacía del software sobre el hardware. Originalmente se le llamó software (literalmente mercancía blanda) a todos los procesos intelectuales o manipulaciones simbólicas (análisis teóricos, programaciones, lenguajes para computadoras, esquemas de elaboración de información, etc.) que acompañan necesariamente el uso de las máquinas computadoras, cuya venta constituye hoy uno de los negocios más importantes de los países capitalistas, oponiéndose el término hardware (mercancía dura) con que se denomina en general a las máquinas computadoras electrónicas mismas. Actualmente el término software se ha extendido para denotar la parte más abstracta y simbólica de un trabajo y el de hardware la parte más mecánica y concreta.

Sin embargo, no debe pensarse que estos dos aspectos del diseño tienen una total independencia uno del otro; por el contrario, tienen una estructura interdependiente, ya que aunque la información producida por la labor de software es de tipo general y acumulativa, en su mayor parte válida para diferentes proyectos o para toda la labor de proyecto, no puede ser creada, a pesar de la generalidad de su uso, si no es por referencia a un proyecto y una práctica concreta; es decir, en estrecha ligazón con la labor de hardware.

Organización del trabajo de hardware

Este trabajo lo realizan equipos de diseñadores trabajando directamente con el aparato de información (aparato que debe llegar a electrificarse). El equipo básico del diseño tiene que ser relativamente numeroso que le permita formar sub-equipos que se correspondan con los diferentes frentes en que se descompone un trabajo complejo, ya que resulta esencial el avanzar simultánea y coordinadamente en estos diferentes frentes, puesto que como hemos explicado antes, estos se condicionan mutuamente, ya sea en el sentido de formar un sistema o en el de formar un contexto.⁹

9 Esta organización debe tender hacia una imagen del trabajo de proyecto (hardware) realizado con la ayuda de máquinas electrónicas de dibujar y modelar con los diseñadores agrupados en salas equipadas con consolas conectadas al aparato de información central y a su propio archivo electrónico, con toda la información necesaria para su labor, literalmente al alcance de los dedos, pudiendo las consolas proveer copias instantáneas de cualquier documento o plano que aparezca en su pantalla. Es de notar que la cibernización del proyecto elimina normalmente la participación directa en esta labor de todo otro profesional que no sea el diseñador, puesto que la participación de aquellos termina con la labor de software, es decir, la labor de alimentación al aparato de información.

Son características del equipo de hardware:

- La existencia y el uso de un aparato de información adecuado (sin el cual no se puede pensar en el funcionamiento normal del equipo).
- Una homogeneidad del equipo en el sentido de un nivel intelectual similar entre los componentes del mismo, y de un acuerdo básico en las actitudes y los principios generales de su propia práctica, sin los cuales un equipo no existe como tal. Como contrapartida, una diversidad en cuanto al campo de la experiencia personal dentro del diseño (gráfico, urbano, industrial, etc.) es conveniente.
- Una flexibilidad en la organización del equipo (o los equipos), en función del problema atacado y la situación que lo encuadra (incluyendo en esta situación al personal de diseño mismo).
- Una cierta redundancia y solapamiento de las labores y la composición de los equipos, y entre los diferentes equipos o sub-equipos, con el objeto de garantizar un máximo de comunicación o interfertilización en la realización de los proyectos.

Organización del trabajo de software

La labor de software tiene, desde nuestro punto de vista, una importancia primordial, pues cuando nos referimos a la ciberneticización del diseño, nos referimos en primer lugar, al procesamiento de la información hecho por medio de máquinas electrónicas, ciberneticización sin la cual no se puede pensar en la actualidad, en la solución de problemas tales como el de una verdadera industrialización de la construcción.

Pero esta ciberneticización implica un trabajo previo, el de la creación de los esquemas teóricos de todo tipo que servirán de base a la

selección, ordenamiento y elaboración de la información, siendo este trabajo, en sí mismo, parte principalísima de la labor de software. En realidad la labor de software es una labor compleja, compuesta de varios tipos de trabajo o de etapas diferentes que pueden ser reducidas (esquematisando) a tres, cada una de las cuales conlleva una organización peculiar del trabajo.

1. La creación de esquemas teóricos que acabamos de mencionar. Esta labor es hecha en su parte fundamental, por el mismo equipo (o los mismos equipos) de diseño que esté realizando (o estén realizando) la labor de hardware. Esto se debe a que los diseñadores son los encargados de la elaboración final de la información, en esa especie de síntesis prodigiosa que constituye el diseño, es decir, sólo los diseñadores están en una posición en que pueden especificar con precisión la naturaleza de la información necesaria a la realización de su propio trabajo. De ahí que los diseñadores funcionan ineludiblemente como creadores de sistemas de elaboración de la información necesaria para el diseño.
2. La labor de la investigación. Esta incluye investigaciones de todo tipo: bibliográfica, sociológica, económica, matemática, etc.,¹⁰ que son necesarias para producir los datos concretos que alimentan el aparato de información, sobre los que se basa el diseño, así como resolver los problemas teóricos¹¹ planteados por el equipo de di-

10 Es de notar que el diseño juega un papel muy importante para la orientación racional de las investigaciones en la industria, al definir las áreas de investigación y las prioridades de las investigaciones, de cuyos resultados depende el ajuste certero de los diseños a las condiciones de la realidad.

11 Quizás no está de más aclarar que estamos usando le palabra teórica en su sentido marxista, es decir, como lo que es, resultado de una profundización en el conocimiento científico de le realidad.

seño, a partir de la práctica del hardware. Esto es también por necesidad, un trabajo de equipo o más bien de un conjunto de pequeños equipos interprofesionales especializados: formado cada uno, al menos por un diseñador (que sea parte, al mismo tiempo, del equipo de hardware) y por uno o dos profesionales de la rama de especialización del equipo. Aquí es conveniente señalar que los integrantes de estos equipos tienen funciones diferentes, siendo el diseñador el enlace entre los problemas y las interrogantes que plantea la práctica de hardware y las investigaciones, para hallar respuesta a estos problemas que recaen sobre el especialista. Es de notar que esto implica un alto grado de especialización de los integrantes del equipo, pero esta especialización tiene en el diseñador un sentido inverso al de otros profesionales, es la especialización en un proceso, en métodos y técnicas que son los de la Teoría del Diseño, más bien que en una banda estrecha del conocimiento, es la especialización en los procedimientos teóricos y de análisis que permite un conocimiento suficientemente profundo de la realidad global pertinentes a una situación (de diseño), como para llegar a la formulación precisa de las preguntas claves envueltas en esta situación; por otro lado el diseñador necesita una cultura general y el conocimiento activo de principios y leyes que le permita la comunicación y el trabajo conjunto con los otros especialistas, esenciales para una práctica coordinadora y sintetizadora como es el

diseño.¹²

3. La labor de programación. Esta consiste esencialmente en alimentar la información, así como los programas de elaboración de la información a las máquinas computadoras, pero aquí incluimos también la creación de modelos matemáticos para la experimentación por medio de las computadoras. Esta labor la realizan programadores Y matemáticos que trabajan directamente con los equipos de investigación o con el equipo de **hardware**.

Estas son, si bien inevitablemente simplificadas, las implicaciones más importantes, *en* cuanto a formas de organización del trabajo de diseño, de la introducción de las máquinas electrónicas. Máquinas sin las cuales, por otro lado, no es posible resolver los problemas que la realidad nos plantea. Desde luego, estas formas no deben ser vistas rígidamente, por el contrario, debe insistirse en una flexibilidad en la organización del trabajo, de modo que se ajuste a la naturaleza concreta de la labor y de la situación que se enfrente.

12 Como se comprenderá, la educación de un diseñador debe ser especialmente amplia y profunda al mismo tiempo. La tarea de diseñar requiere capacidades no comunes, que no se improvisan ciertamente, en especial la capacidad de enfrentar situaciones nuevas, sin precedentes, en forma eficaz; y requiere una capacidad teórica (entrenamiento largo y riguroso) sin la cual el conocimiento cabal de la realidad es imposible. Se gastan grandes sumas en la educación de jóvenes profesionales (en los países desarrollados), con la esperanza de obtener este tipo de profesional, sin tener una garantía de lograrlo. De ahí que para las carreras particularmente creativas se practique una selección rigurosa y especial. Una solución muy inteligente del problema de cómo obtener este tipo de profesional es la de los Estados Unidos de Norteamérica que simplemente los importa (principalmente de Europa, pero también de América Latina y otras áreas) ahorrándose todo el costo e incertidumbre de la preparación. Nosotros tenemos la oportunidad de hacer algo similar, especialmente entre los jóvenes politizados de los países desarrollados, pero sobre la base de la convicción y del prestigio moral de la Revolución y no del interés material.

EL DEPARTAMENTO DE DISEÑO

Como respuesta y como consecuencia de lo anteriormente expuesto, un departamento de diseño se organiza de acuerdo con los lineamientos generales del capítulo anterior y su propósito fundamental debe ser en primer lugar experimentar con formas, métodos y técnicas del trabajo de diseño que se ajusten a las exigencias del desarrollo industrial en las condiciones de nuestro país.

Esto implica trabajar hacia la cibernización de los procesos del manejo de la información ligados al diseño y en consecuencia a la creación de la **armazón teórica y conceptual que es necesaria a las máquinas cibernéticas**.

Concretamente, son responsabilidades de un departamento de diseño:

1. Crear esquemas teóricos de análisis para definir conceptualmente gamas de objetos a producir por la industria, dentro del cuadro de una optimización de la satisfacción de las necesidades de consumo.
2. Crear los sistemas de clasificación para la selección y el procesamiento de los datos para diseñar, necesarios para el almacenamiento en forma recuperable de la información.
3. Crear esquemas de criterios de evaluación para programas *de elaboración de* la información.
4. Definir, priorizar y realizar las investigaciones necesarias para crear información para el proyecto.

Esto constituye lo que puede ser llamado el trabajo de base para la creación y operación de un sistema de información. Este trabajo es sólo realizable, como ya hemos explicado, en confrontación continua con la práctica del proyecto y de la ejecución de estos proyectos.

Una advertencia final: un departamento de diseño no puede estar subordinado en modo alguno a la parte operativa de la industria, pues ésta presiona sobre el diseño (y la investigación) con su visión característicamente limitada a los problemas del momento, mientras que la industria exige precisamente previsión y planificación. El diseño debe ser concebido principalmente como una estructura investigativa y experimental, para poder llenar a cabalidad su rol en la industrialización, sin que esto signifique que el diseño no tenga que tener una relación profunda con la producción y la situación concreta de ésta y del país, sino más bien, que su misión es resolver los problemas generales y no dispersarse y consumirse en la solución de problemas particularmente pasajeros.

Arq. Iván Espín Guillois
La Habana. Septiembre, 1968

Sobre el Diseño

Arq. Iván Espín Guillois

Definición

Si se hiciera un estudio estadístico del uso en los últimos 30 años de la palabra diseño y de sus derivadas (diseñar, diseñador, diseñado) se encontraría sin duda un aumento casi exponencial en su frecuencia de uso y una expansión todavía más notable de la diversidad de contextos en que aparece la palabra. Tenemos así, ya en los años 60, que no sólo se menciona el diseño de artículos de consumo y equipos de producción (muebles, edificios, camiones, tornos, fábricas), sino que también se menciona el diseño de **mensajes, procesos, eventos, estrategias, metodologías, políticas, experimentos, situaciones, etcétera.**

Ante este hecho cabe preguntarse si existen elementos de significado común en los diversos usos que se hace del término; en otras palabras, si en el fondo no se está usando la misma palabra con diversos significados y expandiendo su connotación de tal manera que resulta vaga y de poco valor informativo y científico.

Pensamos que lejos de tratarse del clásico fenómeno de una palabra que simplemente se pone de moda, se trata de un concepto de gran importancia, susceptible de ser rigurosamente definido y que surge por necesidad de la práctica social y como consecuencia objetiva de su desarrollo.

¿Qué elementos de significado común encontramos en los diversos contextos en que se usa la palabra diseño? En primer lugar está la idea de **proyectar**, de **plan**, de una concepción previa a la realización, a la ejecución. En segundo lugar, se añade la idea de **consciente, cuidadoso, deliberado, sistemático**, en definitiva: **científico**. En tercer lugar está la idea de **resultado práctico**, de **mediación**, de **instrumento** para la obtención de un objetivo concreto. Y en cuarto lugar está la idea de **innovación**, de **creación**.

El primer elemento de significado ubica el campo general del diseño, es decir, su pertenencia genérica. Los siguientes señalan las diferencias específicas dentro de ese campo; en particular, el segundo diferencia al diseño de la actividad proyectiva espontánea y de la utópica; el tercero lo diferencia de la actividad proyectiva puramente estética y de toda actividad proyectiva que, como la estética, tiene su fin en sí misma y no constituye un instrumento o medio para un fin ulterior externo al proyecto mismo. El cuarto lo diferencia de la planificación entendida como la formulación de planes a partir de normas, fórmulas o metodologías previas -es bueno aclarar que averiguar y llenar los parámetros dados por una metodología de planificación (o de **diseño** ingenieril) que ya define estos parámetros y su interrelación, no constituye una labor de diseño, mientras que la confección de la norma o metodología sí puede ser considerada diseño.

Así, el diseño es un **proyecto** o **plan**, pero con la palabra diseño se quiere enfatizar y destacar:

1. El carácter científico de esta actividad de proyecto, su apoyo en métodos y conocimientos científicos para realizarla.
2. El carácter realista, práctico, de medio, en la realización de un objetivo previo de este proyecto.
3. El carácter original, de solución innovadora del proyecto por oposición a la repetición de una solución conocida.

Podemos ahora proceder a la siguiente definición: diseño es la actividad de elaboración deliberada, sistemática y científica de planes o proyectos de acción creativos (nuevos o mejores que los existentes) tendientes a conectar rigurosamente, por medio de algún tipo de descripción (siempre parcialmente implícita) de medios y de secuencias de acciones, un objetivo con su realización o consecuencia.

En esta definición especificamos: deliberada, porque el diseño no puede proceder sin una comprensión de los objetivos; sistemática, porque se apoya en una metodología racional; científica, porque se realiza de acuerdo a procedimientos y conocimientos científicos.

Un diseño es, a grandes rasgos, un conjunto de directivas racionalmente determinadas y que sirven de guía y control a la actividad de dirección de las acciones encaminadas a la consecución de un fin previamente determinado. Aquí es esencial distinguir este uso del término diseño del otro uso importante del mismo, que significa **composición formal**. Este último uso predominó (en español, francés e inglés) desde la Edad Media hasta principios del siglo XX cuando, con el surgimiento de la actividad de diseño industrial, fue adquiriendo el significado, para nosotros pertinente, que empieza a generalizarse

impetuosamente y a desplazar al anterior a partir de la década del 60.

Como todavía es frecuente el uso del término diseño como composición formal, y en contextos que se prestan fácilmente a confusión y que de hecho provocan multitud de equívocos, es muy importante hacer una clara distinción entre estos dos significados.

Metateoría

La tradición marxista divide la práctica social en básica (infraestructural) y superestructural.

Como es sabido, la base está constituida por las actividades económicas, es decir, por el conjunto de actividades productivas mediante las cuales el hombre asegura su subsistencia y reproducción; y la superestructura está integrada por aquellas actividades que surgen como consecuencia de la necesaria actividad productiva: políticas, ideológicas, religiosas, artísticas, jurídicas, etcétera.

Es posible y conveniente hacer una clasificación de la práctica social que corta a través de la anterior, en la cual se clasifica ésta de acuerdo con ciertas actividades, fases o aspectos necesariamente presentes en cada una de las prácticas sociales humanas, tanto infraestructurales como superestructurales. Estas son: la cognoscitiva, la proyectiva, la directiva y la ejecutiva que, digámoslo desde ahora, se convierten respectivamente, con el desarrollo de la sociedad humana, en la ciencia, el diseño, la cibernética¹ y la técnica.

Estas fases en su nivel más básico representan actividades no sólo sociales, sino también individuales y no sólo humanas, sino incluso

¹ Cibernética está usado aquí en un sentido mucho más amplio que el usual en los países capitalistas occidentales como ciencia del control automático e incluye toda actividad de dirección y control científicamente fundamentada.

animales. Representan una cadena de acciones implicadas en todo comportamiento efectivo de cierto nivel de autonomía; para realizar una acción efectiva es preciso coordinarla y para coordinarla tiene que existir una estructura o programa coordinador y en los organismos superiores este programa es capaz de ser establecido, es decir, proyectado en función de la información e conocimiento sobre la situación pertinente.

Hay que destacar el papel central que Marx le da la capacidad proyectiva del hombre haciéndola, de hecho, el criterio diferenciador del hombre de los demás animales por encima de los criterios más usuales basados en el pensamiento abstracto y el lenguaje a él asociado, o a la capacidad de fabricación de instrumentos.

El diseño es, en consecuencia, la forma desarrollada y científica que adquiere la actividad de proyecto como resultado de la especialización y complejización de la sociedad humana en su desarrollo.

Al igual que la ciencia, constituye uno de los eslabones creativos, fuente de todo progreso, en que se articula toda práctica social, en las modernas y complejas sociedades actuales, constituyendo un sistema circular o más bien espiral, con los otros dos eslabones de carácter relativamente más rutinarios: la cibernética y la técnica, estableciendo entre los cuatro la dinámica del desarrollo social.

Fundamentos

La actividad, la práctica de diseño se fundamenta en consideraciones filosóficas y metodológicas.

En primer lugar, existe la idea o aspecto filosófico del diseño que no es otra que la convicción en la capacidad de la razón, de la ciencia, como base del proyecto y de la ac-

ción para transformar el mundo, incluyendo la transformación de la sociedad, y a través de ésta. la del hombre mismo. Es este un aspecto que es, desde luego, consustancial con el marxismo-leninismo y fue Marx precisamente quien pasó esta idea del terreno de la especulación filosófica y de la esperanza al de la certidumbre científica con el Materialismo Dialéctico e Histórico, a la vez que daba los primeros y más generales instrumentos teóricos para esta tarea:

1. Con la teoría de la lucha de clases, guía de la transformación revolucionaria de la sociedad.
2. Con la teoría de la correspondencia de las fuerzas productivas y las relaciones de producción, y de la base y la superestructura, guías de la construcción y transformación socialista de la sociedad, todas ellas integrantes del Materialismo Histórico; y con la dialéctica materialista, guía del análisis y el pensamiento científico de la realidad.

Es decir, que tenemos científicamente fundamentada por Marx la idea de que el hombre puede planear y diseñar racionalmente su sociedad y a sí mismo. La convicción de que es posible y necesario para el socialismo, diseñar consciente y deliberadamente, con métodos científicos rigurosos, los sistemas y subsistemas económicos, políticos y otros, y su operación.

En segundo lugar están las técnicas, los métodos, los instrumentos, que hacen posible la realización práctica de los ideales o de la filosofía del diseño. Estas son, en el orden más general: **el marxismo, la lógica, la matemática, la semiótica**, en cuanto a instrumentos de pensamiento. Hay también las metodologías sistemáticas de diseño (que aparecen en los años 60), muy ligadas al **análisis de sistemas**, a su vez basadas en la **teoría general de los sistemas**. Y son de particular impor-

tancia para el diseño una serie de teorías y técnicas que se divulgan principalmente en los años 50, que en su conjunto constituyen una verdadera revolución en las posibilidades de control racional de los procesos sociales de parte del hombre; verdaderos instrumentos del **análisis concreto de una situación concreta**: la **cibernética**, la **teoría de la información** a ella asociada, así como la **teoría de los juegos**, que extienden el tratamiento racional, lógico-matemático a problemas sociales de enorme importancia como los de la comunicación, el procesamiento de la información, las estrategias competitivas, el **análisis del valor** y la **investigación operacional**, que se valen de un conjunto de técnicas para la optimización en una enorme gama de problemas.

Importancia

La idea central detrás del diseño es la de que la inmensa tarea de proyección implicada por la toma de decisiones a todos los niveles administrativos, políticos e ideológicos, frente a los problemas que presenta una realidad en continuo cambio, es posible realizarla científicamente, de que existen métodos lógicos y matemáticos, así como ciencias generales y específicas que permiten realizar esta tarea en forma sistemática y tendiente a la optimización.

Es bueno hacer notar que sólo el socialismo tiene las posibilidades estructurales para explotar el diseño a fondo y para el desarrollo de la idea del diseño.

Por el contrario, el capitalismo tiene trabas estructurales que tienden a limitar al diseño a un instrumento tecnocrático y le hacen imposible explotar cabalmente las posibilidades del mismo.

Por otro lado, es bien conocida la enorme importancia social que tiene la aplicación

de los logros *de* la ciencia. Esto depende en modo esencial del diseño; entonces, se puede afirmar que la ciencia sería poco más que un complicado y fascinante juego intelectual, si no mediaran el diseño y la cibernética entre ella y las realizaciones prácticas que en la misma se basan.

Rigurosamente hablando, la ciencia es prácticamente inútil sin el diseño.

Si a la ciencia se le asigna modernamente el rol de fuerza directa de producción, con pareja justificación debe asignársele ese mismo rol al diseño. De hecho, sólo el diseño y la ciencia, entre los que hemos llamado aspectos de toda práctica social, son capaces de desarrollos ilimitados y entre ambos impulsar un desarrollo ilimitado de la humanidad.

Arq. Iván Espín Guillois
La Habana, 1969

El Diseño de Sistemas

Arq. Iván Espín Guillois

¿En qué consiste el Diseño de Sistemas?

1. El diseño tradicional trabaja a un nivel de relativamente escasa importancia económica y social, porque trata de resolver problemas atomizados y de hecho puede ejercer una función retrógrada al perpetuar las situaciones existentes.

El límite absoluto del método tradicional de diseño es que acepta el planteamiento convencional de un problema, por ejemplo: el diseño de una cocina doméstica para ser producida por la industria. Limitado a este planteamiento, el trabajo de diseño no puede ser otro que a lo sumo tratar de optimizar la relación entre la función, el proceso tecnológico y la "estética", con lo cual no hace más que perpetuar una situación que no ha sido cuestionada ni examinada: **la preparación y cocción doméstica de los alimentos.**

2. Para el método de diseño de sistemas, el problema de diseñar una cocina doméstica, no es un verdadero problema; EL PROBLEMA REAL ES EL DE CÓMO RESOLVER LA PREPARACIÓN DE LOS ALIMENTOS PARA LA POBLACIÓN.

Planteado así, salta a la vista de inmediato la enorme ineficiencia que presenta la preparación individual de los alimentos:

- a. Más de un millón y medio de amas de casa, varias horas al día, todos los días, dedicadas a esta labor
- b. La enorme ineficiencia del consumo individual de energía para la cocción de alimentos, comparado con los procesos industriales de preparación de alimentos

Entonces el grave y verdadero problema que se oculta detrás del diseño de una cocina doméstica (preparación doméstica de los alimentos) es en primer lugar el de la enorme fuerza de trabajo malgastada. Sigue en consecuencia que un objetivo fundamental del diseño con respecto a este problema es reducir al mínimo la preparación individual de los alimentos, o lo que es lo mismo: maximizar las formas sociales de esta labor.

En otras palabras, el problema es afrontado sin fórmulas preconcebidas que determinen la solución; por el contrario, ésta va perfilándose mediante una dialéctica entre la definición precisa de los objetivos a cada paso (a partir de lo que aspiramos, dado nuestros objetivos generales de desarrollo social, político y económico, cuáles serían los objetivos particulares en este problema) y la situación concreta (cuáles son los hábitos, costumbres y preferencias con respecto al consumo y preparación de los alimentos de nuestra población, cuáles son nuestras posibilidades económicas y tecnológicas, objetivas, prioridades, etc.).

Este análisis plantea inmediatamente alternativas de los diferentes procesos¹ que pueden solucionar el problema, más racionalmente (y con mayor riqueza de vida, se trata siempre de poder ofrecer una vida más Plena, no de economías empobrecedoras) que el implicado por el de la cocina doméstica convencional.

Esto lleva al examen exhaustivo de todas las alternativas posibles y sus combinaciones y finalmente, a la selección del proceso y la estrategia más eficaz, el que más se ajusta a la realidad sobre la base de los objetivos propuestos.

Para dar una imagen más concreta de este trabajo: algunos ejemplos de las alternativas posibles serían. (sin que estas sean absoluto producto de un análisis riguroso), en la preparación: los diferentes procesos industriales de elaboración y cocción de los alimentos (horneado, a vapor, a presión, etc.) y los de preservación (enlatados, embotellados, en bolsas de polietileno al vacío, deshidratados, congelados, irradiados, etc.). En la distribución: la frecuencia de entrega al consumidor (diaria, semanal, mensual, etc., de acuerdo con la naturaleza del proceso de preservación); y los medios de distribución (transportes termos, refrigerados o convencionales, a centros de distribución locales o a domicilio, etc.)

En el consumo: público (restaurantes, comedores, cafeterías, expendedoras automáticas, etc.); privado (doméstico, en envases individuales y familiares, etc.).

Es a partir del cuadro total de estas alternativas que se seleccionan los procesos más idóneos, la combinación de procesos que deben funcionar y desarrollarse simultánea-

mente, y el peso relativo de cada uno. Es posible entonces, definir el sistema de objetos concretos a diseñar que puedan ir desde la fábrica (incluso envasadoras y envases apropiados, según el alimento, la distribución y el consumo), el transporte, el almacenaje, hasta las terminales domésticas (unidades de refrigeración, pequeños hornos de calentamiento rápido, etc.) incluyendo las cocinas domésticas, pero ahora a su debida escala y enmarcada en una política general que señale y determina su papel y características.

Este proceso que responde a un objetivo, nos plantea, como dijimos más arriba, el problema de los hábitos (situación concreta), para el cual también puede hacerse un análisis de sistemas y una estrategia de orientación del consumo (y por lo tanto, sus correspondientes diseños de información y de sistemas de información).

Todo esto nos llevará, lógicamente, a una estrategia general óptima, la que, relacionándola con las estrategias en otros sistemas que influyen en éste (orientación del consumo, sistemas de distribución, etc.) y viceversa, nos permitirá definir informadamente una política de consumo, que definirá una política de inversiones.

Es esta capacidad coordinadora de sectores suficientemente amplios la que permite al diseño de sistemas la economía de recursos cuantiosos.

El método de Diseño de Sistemas

El método de diseño de sistema puede resumirse esquemáticamente en los siguientes pasos:

1. El criterio base para el diseño de sistemas es concebir la realidad como un sistema de relaciones, por oposición a la visión atomista de la realidad.

1 Puesto que el destino de todo alimento es el consumo, este proceso tiene que considerar, conjuntamente con la preparación, las formas de distribución y de consumo correlativas.

2. El problema identificado, a partir del análisis de la realidad, es confrontado con el diseño de un proceso que lo resuelve, y que ha sido seleccionado como el mejor, dentro de todas las alternativas posibles.
3. El diseño del proceso permite resolver el problema a través de una serie de mediaciones (como veremos más adelante) dando a la vez información para establecer una estrategia para llegar al fin propuesto.
4. Por último, esta estrategia naturalmente implica e incluye el diseño de sistemas de objetos que implementen u “objetivicen” el proceso seleccionado.

Necesidad de diseño de sistemas

Como se puede deducir del ejemplo anterior, la capacidad fundamental del diseñador de sistemas, es la de analizar la realidad sobre la base de objetivos concretos, y no con una fórmula previa que, de hecho, impide la visión real del problema y sus interrelaciones y por tanto, sobre la base de instrumentos poderosos de análisis, efectuar una transformación efectiva de la realidad hacia los fines que nos proponemos.

La necesidad de diseñadores de sistemas trasciende los marcos del sector de productos de consumo.

El uso de este tipo de profesional resulta más eficiente en los niveles donde se requieren precisamente análisis y propuestas para la toma de decisiones informadas para determinar una política de consumo, para inversiones, alternativas entre procesos tecnológicos, objetos a producir y a importar, y para el establecimiento de prioridades, etc.

Solamente el sector del consumo podría absorber de inmediato varios cientos de diseñadores de sistemas (que no tenemos).

En el Comercio Interior. Para diseño de sistemas de distribución de bienes de consumo, para sistemas de información relacionados con la distribución, etc.

En la Alimentación Social. Para el diseño de sistemas de distribución y preparación de alimentos, etc.

En la Industria Alimenticia. Para el diseño de sistemas de envases y distribución (incluyendo el diseño de toda la información asociada), etc.

En la Industria Ligera. Es desde luego el centro del uso de diseñadores de sistemas de vestuario, sistemas, para el diseño muebles y otros componentes del hábitat.

Se necesitan equipos de diseñadores de sistemas a nivel de empresa, a nivel de organismos centrales, a nivel de sector y a nivel global. Desde luego, no es sólo en el área del consumo que se necesitan diseñadores de sistemas; también hacen tanta o más falta en la agricultura, la industria básica, la industria azucarera, el comercio exterior, la educación, los medios de comunicación de masas (solamente la producción de medios audiovisuales debería absorber cientos de diseñadores informacionales).

Arq. Iván Espín Guillois
La Habana, 1970

Subdesarrollo, cadena ciencia-tecnología-desarrollo económico y Diseño

Arq. Iván Espín Guillois

Innegablemente, una característica fundamental de las sociedades industriales desarrolladas es la existencia de lo que ha sido llamada la cadena ciencia-tecnología-desarrollo económico. Es ésta una relación muy bien establecida en los países desarrollados actuales: un complejo y desarrollado aparato investigativo genera teorías y conocimientos que a su vez un ejército de investigadores de aplicación y diseñadores convierten en inventos o innovaciones tecnológicas (productos y procesos) que introducidas en el aparato productivo generan a su vez un desarrollo económico y social. Se ha calculado que no menos del 80% de todo crecimiento económico proviene, en los países desarrollados capitalistas, directamente de esta secuencia ciencia-tecnología-desarrollo.¹

Otra muy distinta es la situación de los países subdesarrollados, donde la secuencia ciencia-tecnología-desarrollo económico dista mucho de estar establecida y su dependencia de los países desarrollados en esta esfera produce típicamente efectos catastróficos sobre el desarrollo económico y social.

No es pues sorprendente que los países subdesarrollados consideren un problema fundamental el desarrollo científico y tecnológico y se cuestionen sobre cómo lograrlo.

Infortunadamente los países subdesarrollados se enfrentan en esta tarea a dificultades formidables y, sin duda alguna, insolubles a corto plazo, lo que ha dado lugar a una diversidad de propuestas de estrategias que tratan de dar respuestas a interrogantes tales como: ¿Es la ciencia y/o la tecnología de los países desarrollados apropiable por los países subdesarrollados?

¿Cómo y en qué medida? ¿O por el contrario, los países subdesarrollados deben aspirar a una ciencia y/o a una tecnología autóctona? ¿Cómo y en qué medida? ¿O las mejores opciones hay que buscarlas a medio camino entre dos extremos?

En un lado tenemos el argumento de que, puesto que el desarrollo económico depende de la tecnología y ésta de la ciencia, la estrategia correcta debe ser concentrar cuantos recursos se tengan disponibles para el desarrollo científico, en la adquisición de un alto nivel científico en las ramas fundamentales de la ciencia y que éste generará el desarrollo de la investigación aplicada, de la tecnología y del crecimiento económico. En el lado opuesto tenemos el argumento de que, por el contrario, los países subdesarrollados deben dejar el costoso desarrollo de las ciencias y la tecnología a los países desarrollados y apropiarse a costos reducidos de los resultados que le interesen.

¹ Ranis. G. Science, Technology and Developments: A Retrospective View. En: Science, Technology and Economic Development, Ed. Beranek. 1978. Pág. 3.

La debilidad de ambas posiciones salta a la vista: un país subdesarrollado carece de recursos para establecer un alto nivel científico en el conjunto de las ramas fundamentales de la ciencia y lo que es más, éstas no generan automáticamente un desarrollo productivo, y por otro lado, para apropiarse de los resultados de la ciencia y la tecnología, es indispensable contar con un alto nivel científico y técnico.

Creo que en general el enfoque de esta discusión ha estado viciado por la influencia del modelo de los países desarrollados, el cual es el resultado de un largo proceso y no puede tomarse como punto de partida por los países subdesarrollados.

La historia nos muestra que luego del relativamente lento y laborioso proceso de desarrollo científico y tecnológico, en los inicios de la Revolución Industrial, de los países pioneros (Inglaterra, Alemania, Francia) los que los siguieron (es el caso de los Estados Unidos y Japón, por ejemplo) ciertamente no empezaron por desarrollar la ciencia y convertir sus descubrimientos en tecnologías, y éstas en la base del crecimiento productivo, sino que por un proceso más bien inverso, en función de sus recursos y sus necesidades, fueron desarrollando la capacidad técnica y científica para seleccionar y adaptar las tecnologías de los países más desarrollados y gradualmente ir produciendo innovaciones e invenciones y desarrollos científicos hasta que estos últimos acabaron por convertirse en el motor del proceso, invirtiendo la dirección del mismo.

En consecuencia consideramos que, para el grueso del trabajo científico y tecnológico, la estrategia de los países subdesarrollados para el establecimiento de la cadena ciencia-tecnología-desarrollo económico y para determinar las principales líneas de trabajo de la ciencia y el diseño, debe seguir el siguiente esquema:

- Determinar el inventario de sus recursos naturales y artificiales.
- A partir de este inventario, determinar qué tecnologías necesitan para darle un máximo de utilización a estos recursos para satisfacer las necesidades nacionales (finales e intermedias) y las posibles internacionales (exportaciones).
- Determinar las tecnologías existentes que podrían servir de base para la adaptación o creación de la propia.
- Pasar a producir las innovaciones tecnológicas para esto.
- Pasar de las innovaciones a las invenciones, por necesidad interna de las tecnologías que se desarrollan.
- A partir de los dos puntos anteriores, definir las tareas de investigación aplicada del país.
- Definir los campos de investigación básica a desarrollar por el país a partir del punto anterior.

Hay que aclarar que este esquema no está en contradicción sino por el contrario en línea, con mantener una capacidad científica de análisis que cubra el espectro de los campos básicos de la ciencia; Esta capacidad es necesaria debido a la imposibilidad de predecir, con toda certeza, qué campo de la ciencia nos será de gran utilidad aún a plazos relativamente cortos. Sería demasiado costoso empezar totalmente de cero, cuando por impredecibles desarrollos de la ciencia y la técnica se haga imprescindible trabajar en un determinado campo hasta ese momento “sin importancia”. Por otro lado, de no contar con especialistas que se mantengan al día en el campo de la ciencia que cubren, y que lo relacionen con los problemas tecnológicos que confronta el país, correríamos el peligro de no percibir posibles soluciones a estos problemas.

El desarrollo exitoso de esta estrategia puede ser fuertemente dificultado o por el contrario facilitado por la existencia y grado de desarrollo de algunos factores. Como sabemos, donde prevalecen relaciones de producción feudales y semi-feudales las posibilidades de desarrollo son nulas o casi nulas y el primer paso en esta dirección es el del cambio revolucionario de sus estructuras económicas. Pero aún en los países subdesarrollados relativamente más avanzados la capacidad de utilizar sus recursos, definir sus necesidades y absorber la ciencia y la tecnología en función de ellos está fuertemente condicionada al menos por otros tres tipos de factores:

El carácter del sistema económico, la existencia de mecanismos y fuerzas internas en la estructura económica que estimulen el desarrollo tecnológico y científico y que generen una tendencia a lograr las óptimas opciones científicas y tecnológicas. En el plano más general, se trata de modificaciones estructurales que tiendan a la óptima correspondencia entre el grado de desarrollo de las fuerzas productivas y las relaciones de producción. En un plano menos general, se trata de medidas gubernamentales, como por ejemplo la implantación del Sistema de Dirección y Planificación de la Economía en el caso de nuestro país, tendientes a estimular el desarrollo científico y tecnológico.

La existencia de un conjunto suficientemente diversificado y comprensivo de instituciones de apoyo directo o indirecto al desarrollo científico y tecnológico. En primer lugar aquellas que garanticen la definición de los objetivos de desarrollo y a partir de éstos la planificación, presupuestación, administración, coordinación, estímulo, promoción y ejecución de actividades científicas y tecnológicas.

El grado de extensión general de la educación científico-técnica y su estructura por niveles y especialidades.

Examinando la situación de nuestro país a la luz de la anterior exposición creo que hay motivos para sentirse optimista con el futuro de la ciencia, la tecnología y el desarrollo en nuestro país.

En primer lugar, hemos realizado la Revolución abriendo la posibilidad de un desarrollo ilimitado a nuestra sociedad, al destruir para siempre las bases de la sociedad de clases.

En segundo lugar, el grueso de las condiciones preliminares nuestro país las satisface: sin duda hay todavía una tarea importante y grande que hacer en el perfeccionamiento de nuestro Sistema de Dirección y Planificación de la Economía, pero los pasos iniciales y más generales ya han sido dados. Sin duda es mucho lo que hay que hacer en el terreno del fortalecimiento y desarrollo e incluso creación de nuestras instituciones, pero hemos creado ya una impresionante cadena de instituciones planificadoras, científicas, técnicas, productivas, de servicios, educacionales y de otros tipos, directa o indirectamente ligadas a la ciencia y la tecnología. Piénsese (para mencionar sólo algunas) en la Junta Central de Planificación y los demás Comités Estatales e Institutos que intervienen en el proceso de planificación, en nuestras universidades e institutos de educación superior y media, en la Academia de Ciencias y en los institutos y otras instituciones de investigación básica y aplicada, en el Comité Estatal de Normalización, la Oficina Nacional de Diseño Industrial, la Asociación Nacional de Innovadores y Racionalizadores, etcétera. Sin duda podemos mejorar la calidad de nuestra educación, pero ya es muy importante la plataforma de saber técnico y científico de nuestros trabajadores, así como la masa de profesionales especializados de nivel superior y medio. Hay sin embargo desbalances con respecto a estos tres tipos de factores, que de solucionarse permitirían recoger todos los frutos que es dable esperar de un esfuerzo tan

grandioso como el hecho por la Revolución en este campo.

El más serio de estos desbalances es, a nuestro juicio, el constituido por la grave insuficiencia de educación en diseño. Como es sabido, el diseño juega el papel principal o protagónico en la introducción de los logros de la ciencia en la producción, estando involucrado directamente en los puntos del dos al seis del esquema de estrategia para el establecimiento de la cadena ciencia-tecnología-desarrollo económico expuesto anteriormente.²

La inexistencia de profesionales debidamente entrenados en diseño en el campo tecnológico (productos y procesos) y más ampliamente el pobre grado de desarrollo del diseño en general, constituye, a no dudar, una de las más graves limitantes que puede tener nuestro desarrollo económico y social.

Más concretamente, es posible prever que las metas de desarrollo tecnológico propuestas a medio y largo plazo no se podrán lograr sin un impetuoso desarrollo del diseño.

Para tener una idea de la magnitud de ese desbalance, es conveniente señalar que es generalmente considerado que el número de diseñadores en el área tecnológica (productos y procesos) es y debe ser varias veces mayor que el de científicos, para un debido equilibrio entre estas dos actividades. Un experto soviético en estos asuntos, el profesor N. G. Afanasiev³ estima que la proporción existente en los países desarro-

llados es al menos de 1 a 10 entre científicos y diseñadores.⁴

Considerando que contamos con 4 800 investigadores científicos en el país⁵ y aplicando la proporción de 1 a 10, tendríamos que tener unos 48 000 diseñadores para aprovechar adecuadamente este potencial científico.

Esta abrumadora insuficiencia puede sin embargo convertirse en una ventaja, pues representa una oportunidad única de entrenar, bajo metodologías generales comunes, a todos los tipos de profesionales que intervienen en la creación de productos y procesos tecnológicos.

Como es sabido, hoy la actividad de diseño es una labor de organizaciones complejas de profesionales, que emplean técnicas y métodos altamente sofisticados en respuesta a la complejidad misma de los problemas que enfrentan, por lo que la importancia de tener una misma metodología y formación básica de diseño, de tener el mismo lenguaje para todos los diseñadores especialistas que intervienen en la creación de nuevos productos y procesos productivos, es difícilmente sobreestimable.⁶

En resumen:

Dados ciertos pasos fundamentales, posible-

2 Este papel del diseño ha sido subrayado y destacado en su importancia para el desarrollo económico entre otras personalidades por L. I. Brézhnev. Primer Secretario del PCUS en los informes de los dos últimos Congresos del PCUS.

3 En Ciencia, Técnica, dirección comp. "Ciencia, Técnica y Hombre. Problemas Filosóficos", Moscú, 1973.

4 Las empresas capitalistas ven el área del diseño como una de las más prometedoras para la reducción de costos por medio del uso de sistemas de diseño ayudado por computadora (llamadas CAD, de las siglas en inglés de "Computer Aided Design" e incluso de sistemas integrados CAD/CAM ("Computer Aided Manufacturing" -manufactura ayudada por computadora).

5 Número de trabajadores científicos que han presentado expedientes para el otorgamiento de Categorías Científicas. Periódico Granma, La Habana, 31.12.1982.

6 Kaplanov, M. R., Aspectos Filosóficos y Sociales del Diseño de la Técnica. En: Problemas de Organización de la Ciencia, IDICT, Academia de Ciencias de Cuba, La Habana, 1978, Año X, No. 12, pág. 3-4.

mente el problema más importante que es necesario atacar para el desarrollo del país es el de su reestructuración tecnológica, vale decir, el problema del establecimiento de la cadena ciencia-tecnología-producción.

Desde el punto de vista de la tecnología, un país no puede considerarse que ha salido del subdesarrollo mientras no haya generado una capacidad de creación e implantación tecnológica propia y esta capacidad depende en nuestro país, de una manera crítica, del desarrollo de la formación de diseñadores.

Los costos de diseño para la selección, adaptación y desarrollo de productos y tecnologías son sin duda muy grandes, pero los costos de no tener diseño son inabarcables.

Sin diseño estamos condenados a que la brecha con los países altamente desarrollados se ensanche cada vez más.

Sin diseño estamos condenados a tener siempre tecnologías menos desarrolladas, menos productivas, inadaptables a nuestras condiciones, a no poder competir en el mercado de productos industriales terminados más que con copias de productos existentes, a precios reducidos y a costa de perpetuar la explotación de nuestra fuerza laboral

Arq. Iván Espín Guillois
La Habana, 1983

BIBLIOGRAFÍA

Aráoz, Alberto, ed. Consulting and Engineering Design in Developing Countries. IDRC, Ottawa, 1981.

Beranek, W. y Rans, G. eds. Science, Technology and Economic Development. Praeger, 1978.

Consideraciones sobre el progreso científico-técnico de la República de Cuba para el período 1981-2000. JUCEPLAN, 1982.

Declaraciones de Ahmedabad sobre Diseño Industrial para el desarrollo. ONUDI, 1979.

Declaración y plan de acción de Lima en materia de desarrollo industrial y cooperación. ONUDI, 1975.

Ferrer, Aldo. Tecnología y política económica en América Latina. Paidós, Buenos Aires, 1974.

Kaplanov, M. R. Aspectos filosóficos y sociales del diseño de la técnica. En: Problemas de organización de la ciencia. IDICT, Academia de Ciencias de Cuba, La Habana, 1978, Año X, No. 12.

Plan de desarrollo acelerado de la ciencia y la técnica hasta el año 1990. Academia de Ciencias de Cuba.

Programa de acción de Viena sobre la ciencia y la tecnología para el desarrollo. Naciones Unidas, 1980.

Propuestas de cifras directivas 1981-1988. Problemas estatales. Academia de Ciencias de Cuba, 1980.

Report of the United Nations Conference on Science and Technology for Development. United Nations, New York, 1979.

Sabato, Jorge A., comp. El pensamiento latinoamericano en la problemática ciencia-tecnología-desarrollo-dependencia. Paidós, Buenos Aires, 1973.

Simposio sobre ciencia y tecnología en la planificación del desarrollo. ONUDI, CONACYT, México, 1979.

Spacey, Jacques, Science for Development. UNESCO, París, 1971.

Síntesis sobre la importancia del Diseño Industrial para Cuba

Arq. Iván Espín Guillois

El diseño industrial, aunque se practica desde el inicio de la Revolución Industrial, es una disciplina nueva, por lo que existe más de una definición de lo que es diseño industrial. Pero para Cuba, la que interesa es la definición que se adapte a sus necesidades como país subdesarrollado que es, en vías de construir el Socialismo.

¿Cuáles son estas necesidades en el Socialismo? Podríamos decir que son el cúmulo de todo el campo de los bienes de consumo que una sociedad socialista tiene que satisfacer, cada vez con mayor calidad y con un mayor surtido. Pero también está como punto estratégico la necesidad de bienes de capital, es decir, el desarrollo de tecnologías propias. Este punto se considera estratégico porque realmente lo que define la condición de “desarrollado” de un país, es su capacidad para desarrollar tecnologías propias. Un país deja de ser subdesarrollado no cuando tiene determinado grado de riquezas, sino cuando tiene una capacidad de creación de tecnologías propias. Esto se ha visto muy claramente con el problema del petróleo: países que son inmensamente ricos en este producto y sin embargo siguen siendo subdesarrollados.

En este contexto del desarrollo de tecnologías propias, podemos citar el caso de la tecnología agrícola. La tecnología agrícola que se emplea en Cuba y en todo el mundo tropical y subdesarrollado, es una tecnología no concebida ni para los cultivos de estos

países, ni para las condiciones climáticas, ni de los suelos, ni de explotación, sino que simplemente se ha injertado una tecnología, funcione como funcione, que se desarrolló para otras condiciones. Hay cultivos de gran importancia económica que no tienen desarrollada ninguna tecnología. Podemos pensar en el café, el cacao, la malanga, la yuca, etc. Sólo aquellos cultivos de zonas templadas, o de un país desarrollado, o que un país desarrollado tenga interés en producir (como es el caso del azúcar), tienen tecnologías desarrolladas. En el caso del azúcar, su tecnología se ha desarrollado debido a que países como Estados Unidos y Australia tienen en sus territorios zonas tropicales, y se han preocupado por desarrollar una tecnología para un cultivo tropical.

Esto nos demuestra la importancia que tiene para nosotros ser capaces de desarrollar tecnologías propias, ya que podríamos tener como mercado a todo el mundo subdesarrollado (que son las $\frac{3}{4}$ partes del mundo). En un mercado de más de 3,000 millones de personas, para las cuales el mundo desarrollado no produce directamente. Este es el problema que realmente tiene Cuba, y es un problema crucial: es el problema de salir del subdesarrollo, Y sin diseño industrial no se puede salir del subdesarrollo. Todo esto se refiere al campo del diseño de productos. Existe también el campo del diseño informacional, que es la otra cara del diseño de

productos, porque no basta con que desarrollemos productos innovadores, sino que hay que tener un mercado para los mismos.

En principio el mercado existe, podemos desarrollar tecnologías y potencialmente tenemos a todo el mundo subdesarrollado como mercado para estas tecnologías. Pero los productos y las tecnologías no se venden solos, hay que promoverlos, hay que comercializarlos, Y ahí tenemos la otra cara del diseño que es la del diseño de información para la promoción de productos. El diseño informacional complementa el esfuerzo que se haga en el campo del diseño industrial.

De acuerdo con lo anterior; una definición de diseño industrial que se adapta a nuestras necesidades es la siguiente:

“El desarrollo económico y social ha impuesto en las sociedades industrializadas o en vías de industrializarse, el camino de una creciente especialización o automatización del proceso de diseño, es decir, la planificación, la concepción y desarrollo de los bienes de capital, intermedio y de consumo, que serán objeto de producción y utilización por parte de la sociedad, así como la actividad paralela de la promoción de productos y modos de vida que garanticen la orientación racional del consumidor y la actualización o realización del valor de uso de los productos. Esta especialización se hace imprescindible, no solamente para responder a la creciente exigencia de calidad en los artículos de consumo por parte del pueblo y a la necesidad de desarrollar líneas de exportación con posibilidades competitivas en el mercado internacional, sino sobre todo, para enfrentar el desafío que representa la revolución tecnológica en curso, que hace imperativo introducir los logros de la ciencia en la producción como vía insoslayable para vencer el subdesarrollo”.

Desde este ángulo, salta a la vista la extraordinaria connotación del diseño industrial, la necesidad de ejercer una cuidadosa orientación de sus objetivos y un efectivo control sobre sus resultados, en la búsqueda de una imprescindible correspondencia entre la creación de la base técnico-material y los requisitos del desarrollo económico y social.

El desarrollo del diseño industrial en Cuba depende de una manera fundamental de la educación en diseño industrial, porque el país no cuenta con cuadros en esta especialidad. Una idea de nuestro déficit la da el que Estados Unidos, por ejemplo, tiene unos 700,000 diseñadores industriales, y la información existente en general da, que los países desarrollados tienen como mínimo un 0,3% de la fuerza laboral dedicada al diseño industrial, pudiendo esto llegar casi al 1% en algunos casos, además existe el dato interesante, de que este índice aumenta constantemente, es decir, que el número de diseñadores constituye una proporción cada vez mayor de la fuerza laboral total en los países desarrollados. Esto nos da una idea de la magnitud del esfuerzo que tiene que realizar nuestro país.

Desde los primeros años de la Revolución se han ido creando las bases que garantizan el desarrollo de las investigaciones científicas, productoras de conocimientos, que fundamentan el desarrollo de tecnologías. Pero es necesario crear las bases para la conversión de estos conocimientos en tecnologías y productos concretos, para lo cual deberá darse un especial impulso a la formación de diseñadores industriales en la cantidad y con la calidad requerida. Deberán igualmente, crearse las condiciones para el establecimiento o desarrollo y ampliación de Aparatos u Organizaciones de Diseño Industrial, y desarrollar los existentes, de modo que presen su servicio por ramas de la producción industrial.

Cuba posee instituciones científicas que tienen una gran cantidad de investigaciones maduras para llevarlas a la práctica, pero no contamos con el personal para esto. Los productos innovadores, casi siempre están, por no decir siempre, orgánicamente unidos a una capacidad de investigación original, o sea, los investigadores hacen el descubrimiento y los diseñadores convierten esos descubrimientos en tecnología y en productos. Este es el circuito en que el país tiene que entrar para salir del subdesarrollo. Existe un estudio realizado por soviéticos que plantea que por cada investigador en la ciencia pura avanzada, se necesita diez diseñadores para convertirla en producto, y esto no solamente se da en el caso de los productos totalmente nuevos, ya que con un descubrimiento se puede mejorar también un producto ya existente. Hay además un factor adicional que es la celeridad con que seamos capaces de hacer esto, porque se realizan investigaciones similares en otras partes del mundo y si nosotros no somos capaces de introducir nuestras investigaciones en la producción y comercializarlas rápidamente (y aquí entra a jugar su papel el diseñador informacional), otros se nos adelantan (quizás realizan el descubrimiento después, pero lo comercializan primero), y nos desplazan del mercado antes de que entremos en el mismo. Este es el tipo de problema con el cual nos enfrentamos y para la solución del cual es imprescindible desarrollar la formación de diseñadores.

Por otro lado, en la educación de diseño hay que tener en cuenta que existe un gran número de especialidades de diseño de productos. Para productos relativamente sencillos en su tecnología de producción y en su funcionamiento técnico la especialización usual es por tipo de producto y por sector de la producción industrial, por ejemplo, diseñadores de ropa, diseñadores de calzado, diseñadores de productos de cerámica, dise-

ñadores de productos de vidrio, diseñadores de productos ligeros de laminados metálicos, etc. Pero hay otro tipo de especialización dentro del diseño industrial, que se da cuando el producto tiene un determinado nivel de complejidad, cuyo diseño no lo puede resolver un diseñador, o un equipo de diseñadores del mismo tipo (desde el punto de vista de la enseñanza resultaría muy costoso darle a un diseñador la enorme cantidad de conocimientos que se necesitan para desarrollar un producto complejo, por ejemplo un sistema de mecanización de un cultivo), sino que es necesario que una organización de diseño respalde este trabajo. En este caso se impone una especialización en Factores Humanos del Diseño y Factores Técnicos del Diseño.

Por factores humanos se entiende aquellos que conciernen a la eficiente relación entre el producto y el usuario operario, o consumidor del mismo, por ejemplo, aquellos que determinan la legibilidad de la esfera de un reloj, o la comodidad y facilidad de uso y operación del mismo, o su capacidad para atraer al comprador.

Por factores técnicos se entienden aquellos que conciernen al funcionamiento eficiente intrínseco del producto, por ejemplo, aquellos que determinan la precisión de un reloj o la calidad del sonido de un radio.

Pero lo que sí es indispensable en la formación de diseñadores es darles a todos una visión y una metodología de diseño común, ya que esa es la garantía de que luego podrán trabajar en forma integrada en un aparato u organización de diseño.

¿Qué es un aparato u organización de diseño? Es una organización de tipo permanente que tiene una serie de servicios de información, de prueba de productos, de creación de prototipos. Es un aparato complejo cuyas funciones generales son:

1. Investigar y mantener una información actualizada sobre:

- Las necesidades y su proyección (de la población, instituciones, etc.).
- La producción ramal (productos, tecnologías, medios de producción, materias primas, fuerza de trabajo, costos, componentes importados, etc.). Tecnologías y productos de otros países. Desarrollos científicos de interés para la rama.

2. Formular propuestas de políticas y estrategias de investigaciones, tipologías de surtidos, desarrollo e inversiones que den respuesta a la problemática reflejada en el punto anterior.

3. Definir, a partir de los puntos anteriores, productos y tecnologías a desarrollar, e inversiones implicadas.

4. Realizar los estudios de preinversión y los proyectos concretos necesarios.

5. Seguir el comportamiento del producto y emitir evaluaciones que se incorporen a la función.

En otras palabras, los Aparatos u Organizaciones de Diseño permiten la organización sistemática de la cadena ciencia-diseño-producción, al convertir las teorías y conocimientos, que generan las instituciones de investigación, en inventos e innovaciones tecnológicas (productos y procesos), que introducidos en la producción generan un acelerado desarrollo económico. Por otra parte, con la creación y desarrollo de los Aparatos u Organizaciones de Diseño, el diseño industrial pasa a jugar un papel cada vez más integrado con la gestión, coordinando, en forma creativa, las necesidades sociales, los requerimientos de la producción y los resultados de la investigación, y participa de forma decisiva en la formulación de la estrategia de las empresas. En lo que respecta a la cadena ciencia-diseño-producción, asume un papel

cada vez más central, al no limitarse a recibir los resultados de la investigación científica aplicada, sino, por el contrario, suministra cada vez más temas a ésta. Finalmente, en los Aparatos u Organizaciones de Diseño el proceso de diseño encuentra su posibilidad de realización práctica, no como la labor de un profesional único de diseño, sino como la labor de organizaciones complejas, donde laboran una multitud de diversos especialistas de diseño industrial y de otras profesiones.

Es por esto que insistimos en la necesidad de formar profesionales capaces de trabajar en este tipo de organizaciones y en la necesidad de desarrollar las mismas, especializadas por ramas de la industria, explícitamente integradas a funciones de planificación de productos, a la gestión de empresas, a la investigación aplicada y a la producción ramal.

Arq. Iván Espín Guillois
La Habana, julio de 1986

Yo te invito a creerme cuando digo: Diseño Cubano.

Trabajos de Diploma del ISDi (1989-1991)

Yo te invito a creerme cuando digo futuro
Silvio Rodríguez

Amarilys Matamoros Tuma

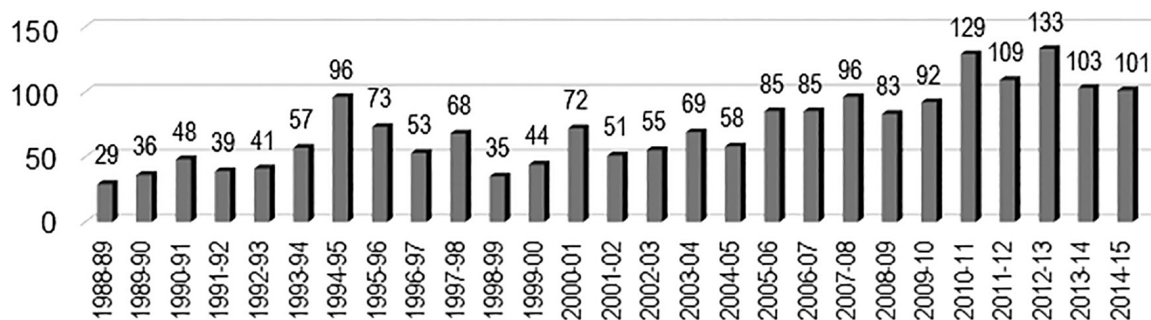
Al ser convidados a escribir sobre los Trabajos de Diploma de diseño que colecciona la Biblioteca del ISDi en este necesario libro, nos sentimos comprometidos como especialistas en documentación y halagados como trabajadores para el diseño cubano. Con nuestras herramientas podríamos analizar y demostrar, por ejemplo, la diversidad o reincidencia de los temas tratados en casi 23 años, hacer un estudio bibliométrico de las referencias citadas, etc., pero la solicitud ha sido un poco más dirigida hacia una apreciación sobre el valor metodológico, el social, la creatividad, y la participación de tutores y asesores que asuman temas relacionados no solo con las investigaciones de la universidad y sus proyectos, sino también con los encargos estatales y gubernamentales que requieren del ISDi. En respuesta a esta solicitud debemos ser prudentes y aceptamos emprender estas páginas como reconocimiento a la invitación de los diseñadores e historiadores del diseño. Acordamos referirnos a los

Trabajos de Diploma (en lo adelante TD) de las primeras graduaciones del ISDi por su significado histórico.

Las tesinas (término más apropiado para denominar los TD) responden a un ejercicio docente en el cual los estudiantes universitarios demuestran los conocimientos adquiridos en el transcurso de sus estudios al desarrollar un tema determinado con el alcance debido. La Biblioteca universitaria del ISDi atesora, procesa y valora este tipo de documento, pues es uno de los más importantes dentro del acervo científico-técnico de una universidad y constituye, junto con los resultados de las investigaciones y las publicaciones científicas, los repositorios institucionales que le dan a la Academia la visibilidad científica nacional e internacional.

El ISDi ha graduado 1940 diseñadores en 27 cursos escolares, según datos de la Secretaría General hasta el curso escolar 2014-2015, distribuidos en:

Graduados del ISDi 1989-2014



La Colección de los TD de diseño que posee la Biblioteca, desde la primera graduación en 1989 hasta el 2015, está compuesta por 1262 documentos. Lógicamente, el total de TD no se iguala a la cantidad de graduados de diseño, pues existen trabajos conformados por más de una persona. Así mismo, en ocasiones, no se entregan todos los trabajos a la Biblioteca por razones diversas que afectan la actualización de los registros históricos-docentes de la academia. Un 75% de estos documentos se encuentran en versión electrónica, y permiten a los lectores su consulta o descarga a través del sistema informático implementado en la Biblioteca dispuesto para laptops, móviles, y tabletas, con tecnología wifi. La Biblioteca realiza grandes esfuerzos por rescatar y preservar aquellas tesinas de las primeras graduaciones que se encuentran en un estado lamentable debido al tipo de encuadernación y papel utilizados. Para ello tenemos una estrategia de conservación que incluye la digitalización y revisión constante de éstos y de aquellos digitalizados y en soportes magnéticos, pues con el tiempo tienden a no funcionar.

1^{ra} Graduación del ISDi, 1989

Recordemos que el ISDi surgió como una de las prioridades de la Oficina Nacional de Diseño (ONDI) en 1984, pues se necesitaba la creación de un sistema de enseñanza para la formación de especialistas de las ramas de diseño industrial e informacional. El artículo de la Profesora Lucila Fernández que aparece en *Revolución y Cultura*¹ refiere, por ejemplo, que la Facultad de Diseño Industrial tenía en esos momentos conformados varios departamentos, como los de maquinarias y productos, cerámica, vestuario y calzado y

1 Fernández, L. Una Isla de Diseño. Cuba de 1960 a 2000. En: *Revolución y Cultura*, 2012, No. 2 abril-junio, p.8-18.

posteriormente muebles. Y nos enfatiza que: *“el rasgo dominante de su docencia y su filosofía (al igual que la ONDI en esos momentos) fue insertar el diseño en la industria y transformar la actividad productiva del país”...*

El Instituto desde aquel momento, y con el lema “Para crear lo útil”, comienza a trabajar el diseño industrial en temas diversos, controvertidos y necesarios para la sociedad cubana. Se tocaron temas como: los productos para el hábitat, productos de uso y consumo relacionados con la cerámica a través de la Empresa de la Isla de la Juventud (ceniceros, luminarias y las primeras vajillas diseñadas en el ISDi). También hay temas sobre el transporte terrestre y aparecen los primeros trabajos relacionados con equipos médicos y la industria electrónica, como por ejemplo teclados para videoterminals. Todos los temas abordados demuestran creatividad, pertinencia con el momento histórico de los estudiantes y de los tutores.

De la primera graduación del ISDi en 1989, la Biblioteca posee 19 tesinas en sus fondos documentales, 14 corresponden a la especialidad de Diseño Industrial y 5 a Diseño Informacional (hoy Diseño de Comunicación Visual).

Entre ellos podemos mencionar:

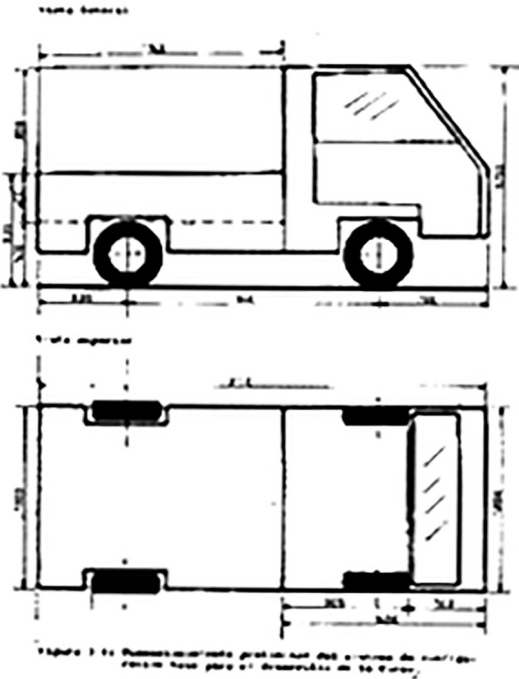
“Cocina doméstica de Alcohol”, de Miguel Guerrero Escalona, con el Tutor Wilfredo Pomares Ramírez

“Diseño de suelas integrales para calzado de joven vestir”, de Jorge Melián Luzárraga. Liubomir Liubenov fue su Tutor

“Teclado para videoterminals”, de Arturo Valdés Rudd. El Tutor fue el Arquitecto. Adrián Fernández Márquez

“Vehículo ligero para uso múltiple”, de Sergio L. Peña y Pablo Enrique Echevarría. El Tutor fue el Dr. José Luis Betancourt.

Sobre este trabajo, que lamentablemente no posee imágenes adecuadas, se menciona el “Buró de Diseño” de las FAR. Estos Burós de Diseño fueron una idea llevada a cabo por Iván Espín al fundarse la ONDI en 1980. He aquí un ejemplo:



...Se le plantea al Buró de Diseño de las FAR acometer la siguiente tarea:

Diseño apropiado de un vehículo que garantice la transportación de diferentes tipos de cargas, de gran autonomía tanto en la ciudad como en el campo, y que, por tanto, su uso se extienda a los más variados tipos y condiciones de terreno.

Utilizar el motor Escambray producido actualmente por las FAR, y surtido de partes y componentes de la moto Ural y el Fiat Polski”

El encargo del trabajo fue realmente un reto que los alumnos tuvieron que asumir con diseño creativo, responsabilidad y estudio de temas en especialidades tan diversas como la mecánica. El oficio del diseñador necesita interactuar con las diferentes disciplinas. La multidisciplinariedad y la interdisciplinaria-

dad es la mejor manera de afrontar tareas con responsabilidad científica.

No menos importantes fueron los trabajos defendidos en este período por la Facultad de Diseño Informacional, aunque quizás con menor presencia, al menos la Biblioteca posee 5 TD. Temas tratados por primera vez, como el diseño editorial, la señalética, la identidad institucional y campañas publicitarias con tutores de primera línea componen esta sección de la Colección. Entre los ejemplos que podemos colocar dada la conservación de los documentos se encuentran:

“Diseño de la Identidad Corporativa y Comercial del Centro de Inmunoensayo”, del autor José A. Menéndez Sigarroa. Los Tutores fueron Santiago Pujol Bonani y Hugo Rivera Scott.

Dos imágenes sencillas que aparecen en el texto son:



“Imagen y campaña para la nueva vajilla cubana”, de Wilfredo Anido Bravo y Ernesto Romero García. Los tutores fueron Jesús Castell García y Esteban Ayala Ferrer.

En el trabajo se declara que el problema concreto a tratar en la Tesina fue concebir la imagen gráfica de la nueva vajilla cubana y presentarla en soportes adecuados además de la estrategia de lanzamiento.

Este fue un trabajo que provino de los estudios realizados por el Instituto Cubano de la Demanda Interna, la ONDI y el Ministerio de la Industria Liger. El trabajo y diseño se debe a la colaboración entre el ISDI y la Empresa Cerámica de la Isla de la Juventud. Este trabajo -que posee un Anexo en el cual aparecen diapositivas que representan la propuesta de diseño de esta vajilla económica (así denominada) debido a la multifuncionalidad de algunas de sus piezas- obtuvo un premio al buen diseño en la entonces República Democrática Alemana. Algunas imágenes apenas rescatadas son:



2^{da} Graduación del ISDi, 1990

De la 2^{da} graduación de diseñadores del ISDi en 1990, la Colección posee 19 TD, 15 de Diseño Industrial y las restantes de Informativa. En cuanto a la primera especialidad, el Instituto propone continuar lo relacionado con el diseño de equipos, pero en casos de máquinas agrícolas y para la construcción. Se introducen algunos nuevos temas en este momento como, por ejemplo, el diseño de un sistema de juguetes de madera y el uso del Auto Cad en el diseño.

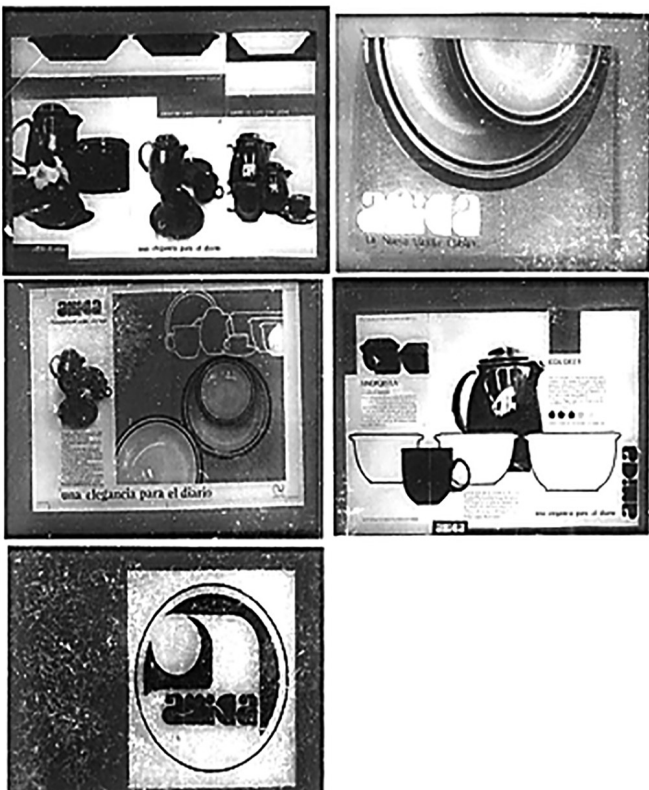
Entre los trabajos más conservados y significativos tenemos ejemplos como:

“Diseño de los uniformes para los hoteles 3,4,5, estrellas de la Corporación Cubanacán”, de las autoras Carmen Gómez Pozo y Maité Duménilo Bordón, cuyo Tutor fue Fernando Ayuso.

De este trabajo seleccionamos el siguiente párrafo:

... Análisis de la necesidad.

El diseño de los uniformes para los hoteles de la Corporación Cubanacán, tiene como objetivo conformar un capítulo perteneciente al catálogo de identidad que se propone crear la misma. Por este motivo, el trabajo a realizar deberá formar parte del Sistema de Señalización de la Corporación, que facilitará el reconocimiento por parte del turista que desee disfrutar de sus servicios....



...Dentro de nuestras pretensiones principales, se encuentra sentar las bases para una producción Industrial con el máximo empleo de los recursos nacionales, en lo referente a tejidos, accesorios, tecnología, y elementos propios a crear para los uniformes. Será nuestro objetivo, por tanto, asegurar una buena presencia a la empleomanía de las instalaciones turísticas, ahorrando al máximo las importaciones de materias primas, ...

Y entre los resultados propuestos por estas dos diseñadoras tenemos las siguientes imágenes:



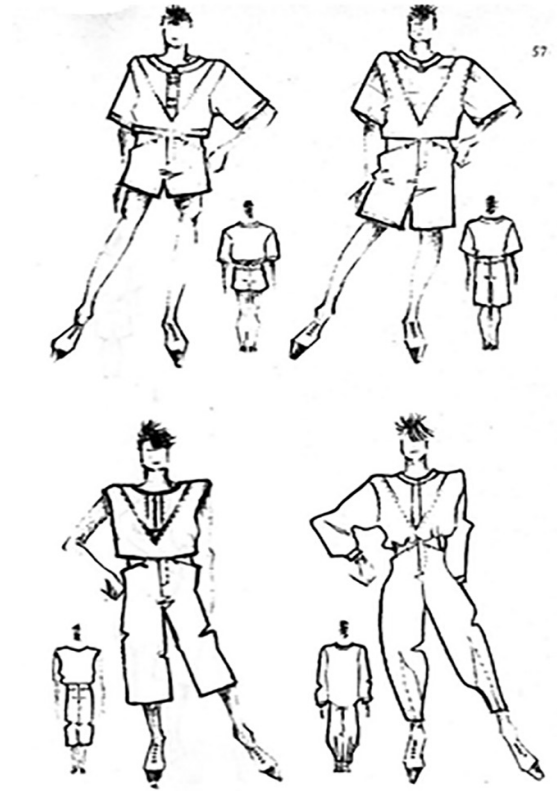
Sobre Vestuario también tenemos el trabajo titulado:

"Vestuario juvenil 14-16 años", de Rosa Díaz Isidro y cuya Tutora fue María Elena Molinet de la Peña (Holguín 1919 - La Habana, 2013. Diseñadora de vestuario, profesora e investigadora).

Molinet atendió 7 Tesinas en el ISDi, una de ellas (en el 2009) fue motivo de estudio en la Universidad de La Habana y donado a la

Biblioteca para dar continuidad bibliográfica de dicha personalidad en Cuba.

Colocamos una de las imágenes que aparecen en el trabajo de la diseñadora Rosa Díaz.



Con relación al diseño de equipos en esta graduación podemos mencionar los siguientes:

"Sistema colectivo de recogida de desperdicios sólidos", de Fernando Hernández Santelices, del Tutor Arq. Adrián Fernández Márquez.

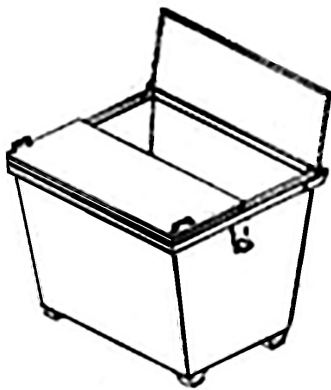
El autor trabaja en un sistema para la limpieza urbana y nos declara que entre los objetivos del proyecto están:

..." Diseñar un nuevo depósito colector para desperdicios sólidos y las posibles afectaciones que este causara al sistema tradicional de izaje" ...

Y propone "otro más racional apoyado en los conceptos de municipalización de la recogida y reparación capital centralizada especializada" ...

...” La nueva propuesta debe fundamentarse en la introducción de un nuevo sistema de contenedores, adaptado a nuestras condiciones de uso, explotación y producción. También deberá contar con vehículos colectores estandarizados, principalmente de producción nacional; con esto se garantiza el abastecimiento de piezas, partes y agregados...”

Una de las imágenes que podríamos acompañar esta tesina podría ser la mostrada a continuación. Una imagen sencilla, pero sobre un trabajo que tiene vigencia hoy en día.

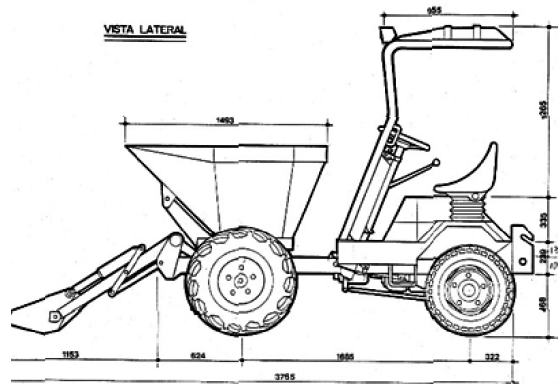


“Diseño de máquina para la poda de cítricos”, de Héctor Reyes Núñez y Karel Agramonte León, del Tutor Jesús Milián Menéndez, profesor del ISDi que ha dirigido según nuestra Base de Datos alrededor de 18 tesinas.

“Sistema de mini-equipos autopropulsados para la construcción”, de los diseñadores Jorge Carlos Alonso y Reinaldo Verde, el Tutor fue Luis Suárez García. Los diseñadores plantearon:

...la tarea de estudiar las posibilidades de satisfacer un conjunto de actividades relacionadas con el proceso constructivo a partir de un equipo multipropósito entre cuyas características fundamentales que debíamos respetar se encontraban las de mantener intacto el sistema técnico, perteneciente a la Motovolqueta Guamá (Lebrero Modelo 1880-BH), así como sus partes y piezas fundamentales...

Y un hermoso dibujo nos presentan estos diseñadores en su diseño de una maquinaria para la construcción:



En la disciplina de Diseño Informacional o de Comunicación Visual aparecen trabajos importantes en esta 2^{da} graduación de 1990. Existen 5 en nuestros fondos documentales, entre ellos dos trabajos relacionados con Identidad Institucional, una de ellos tutorados por Rafael Morante y Antonio Cuan Chang en un trabajo para Cubanacán, cuyo autor es Iván Cajaraville, y la otra de Pedro Ortega sobre la Identidad visual de la Empresa de Cerámica de la Isla de la Juventud, tutorada por Antonio Goicochea. Este tutor también asesora una Campaña Publicitaria relacionada con el consumo de fibra dietética, cuyo autor fue Nelson Alfonso Egüed.

De acuerdo con el presente estudio, se demuestra que aparece el primer trabajo relacionado con la cartelística, y en específico con la propaganda, tutorado por Alfredo González Rostgaard, del autor Iván Abel Abreu Ochoa. Termina nuestra colección de 1990 con un pionero y hermoso trabajo sobre señalética del Centro Histórico. Comentaremos e ilustraremos algunos de ellos. Por ejemplo, el trabajo:

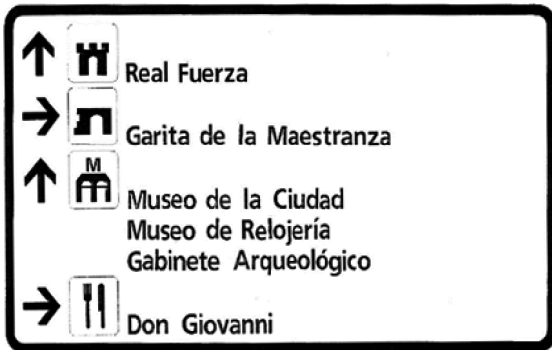
“Diseño de señalización y orientación para el Centro Histórico de La Habana”, de Guillermo Martínez Gzregorowski, cuyo Tutor fue Onix Acevedo Frómata.

El autor enuncia que la razón del trabajo está en que:

...” El diseño de un Sistema de Señalización Urbana para el Centro Histórico de La Ciudad de La Habana y el diseño de un Sistema de Orientación que se articule estructural y formalmente con dicho Sistema de Señalización para facilitar la circulación y orientación del turista, y del visitante en general, por esta zona de la ciudad ...”

Este trabajo presenta dos Anexos valiosos, uno con las propuestas señaléticas y el segundo con fotos del Centro Histórico, éstas muy esclarecedoras con relación al contenido que se propuso el autor.

De las imágenes sobre las propuestas señaléticas podemos colocar las siguientes:



Del Anexo 2 que contiene las fotografías tomadas por el autor en el área de estudio, presentamos dos hermosas fotos:

La primera foto está situada en Paseo del Prado y San José, y la segunda es en la calle Teniente Rey y Mercaderes. El autor describe los organismos culturales u otros sociales instalados en los diferentes inmuebles que corresponden al Casco Histórico de La Habana.



“Búsqueda de la eficacia del cartel propagandístico”, de Iván Abel Abreu Ochoa. Tutor Alfredo González Rostgaard.

El privilegio de tener al excelente cartelista Alfredo Rostgaard (Diseñador gráfico, 1943-2004) desde los primeros años del ISDi, punteó el camino de los jóvenes diseñadores. Leyendo esta tesina nos parece estar escuchando a Rostgaard, tal parece que en cada una las palabras está la voz del maestro conversando con

los muchachos. Los conceptos estéticos están detrás de cada enunciado del estudiante y esa retórica necesaria calza los parlamentos con pasos seguros en la profesión. El encargo de este trabajo fue:

...“Fomentar en los jóvenes valores personales basados en la confianza en sí mismos, el honor, la valentía, la conciencia revolucionaria y un elevado nivel cultural, que les posibilite una adecuada actitud ante la vida”...

...” La ESTRATEGIA es: Revitalizar la categoría “revolucionario”, o sea, ¿Qué es ser concretamente revolucionario?... haciendo especial énfasis en el papel social”.

La concepción propuesta se fundamenta en los siguientes criterios:

1. La categoría revolucionaria fonéticamente constituye un estimulante a la acción en la comunicación interpersonal en varios sectores de la población.

2. Dicha categoría, considero, por su excesivo uso y la variedad de contexto en que aparece, le ha ocurrido un fenómeno denominado “saciedad semántica connotativa”, donde la palabra se neutraliza, pierde fuerza, adquiere nuevas connotaciones como pueden ser: llegar temprano al trabajo, apoyar verbalmente a la revolución, etc...”

Lamentablemente este trabajo no presenta ilustraciones adecuadas, pero sí posee una carga estética y político cultural que convoca a la lectura necesaria para poder analizar estos controvertidos temas. Es interesante cómo el tema de los carteles aparece desde los inicios como un asunto importante a tratar en las defensas de los trabajos de diploma, aunque se presentó solamente 1 en el periodo de 1989 a 1991. En este último año Rostgaard tutoró otro trabajo cercano al tema, pero que abordó específicamente temas de semiología. En nuestros fondos documentales no aparece ningún otro trabajo sobre carteles hasta después del año 2000.

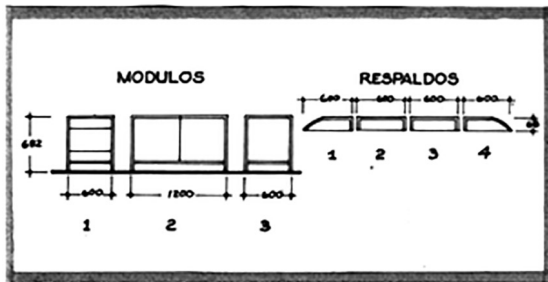
3^{ra} Graduación del ISDi, 1991

De la 3^{ra} graduación de diseñadores, en la cual titularon 48 estudiantes, la Biblioteca posee 31 documentos, 17 de Diseño Industrial y 16 de Diseño Informacional. A partir de este año podemos apreciar cómo el ISDi comienza a emparejar las cantidades de trabajos de ambas especialidades, un esfuerzo en tocar temas que incidían directamente tanto en la de educación superior, como en el sector industrial, económico y social, en relación con el período especial.

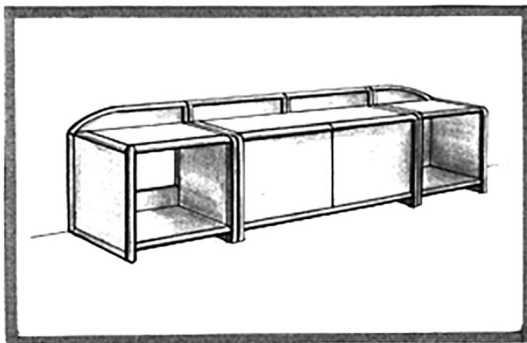
Sobre los 17 trabajos presentados en la especialidad de Diseño Industrial, tenemos algunos detalles interesantes, como los relacionados con el énfasis en temas de diseño de equipos médicos. Se realizaron temas como el diseño del electrocardiógrafo, estimuladores y nebulizadores. En vestuario se comenzaron a abordar temas relacionados con los productos textiles y de punto, introducidos por la diseñadora María Elena Molinet y el arquitecto Jesús Frías Báez, éste último trabajó muchos años en la ONDI en el Taller Escuela Experimental. También es interesante que comienzan a aparecer trabajos relacionados con el diseño de muebles y de interiores para el Turismo. Lamentablemente, no podemos ilustrar con imágenes de suficiente legibilidad los temas, como, por ejemplo, los diseños y/o rediseños solicitados por ciertos equipos médicos.

De la 3^{ra} promoción de graduados en la especialidad de Diseño Industrial, mencionaremos dos trabajos de los 17 TD de la Colección. Uno de ellos está relacionado con la Unión de Empresas del Mueble (MINIL) y es sobre mobiliario y ambientación, y el otro que escogimos fue de Vestuario, específicamente sobre calzado. Estos son:

“Diseño del mobiliario y de ambientación del bloque habitacional para el Hotel Pelicano”, de Georgina Riveros cuyo tutor fue Julio César Séneca.



Alternativa final.



Obsérvese la aplicación del dibujo a mano alzada y la utilización de los instrumentos clásicos para ilustrar, entonces, los diseños por los estudiantes; hoy en día estos trabajos serían realizados a través de softwares para tales fines.

El siguiente trabajo que mencionaremos se titula:

“Calzado turístico”, de la diseñadora Natacha Hernández Fernández. Su tutor fue Orlando Teixidor Fuentes.

De este hermoso y precursor trabajo escogimos la imagen que aparece en la siguiente columna:

A manera de síntesis, sobre la especialidad de Diseño de Vestuario existen en total 103 trabajos en nuestros fondos, de ellos sobre Diseño de Calzado la Biblioteca posee en toda su Colección 15TD, distribuidos (a partir de la muestra del presente trabajo) de la

siguiente forma: de 1989 a 1991, 6 Trabajos de Diploma. A partir de 1992 hasta el 2000 existen 7 tesinas, y del 2001 al 2015 solo 2 trabajos.

Original. Concluido.

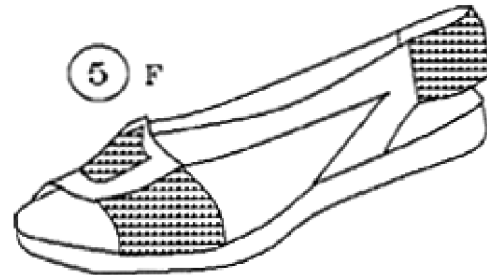


Figura 19 a.

Original. Concluido.

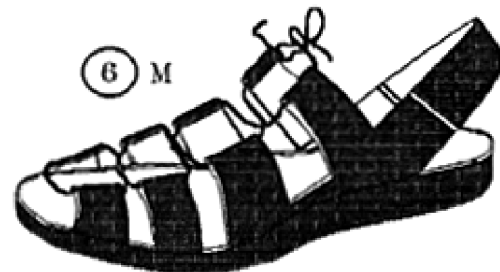


Figura 19 b.

Sobre Diseño Informacional de la 3^{ra} generación de diseñadores, la Biblioteca posee 16 trabajos y nos parece interesante mencionar en primer lugar el trabajo: “Diseño y poesía”, de Marcial Dacal Díaz. La tesis fue tutorada por Lucila Fernández Uriarte.

Este trabajo fue recuperado totalmente por los especialistas de la Biblioteca, motivados por el contenido, el respeto y aprecio hacia el autor, por todos conocidos en el ISDi.

En este TD, el autor coloca un verso de Luis Rogelio Noguera en las primeras páginas, y nos invita a sustituir la palabra poesía por diseño y la palabra poeta por diseñador. Yo voy a hacer la tarea años después y colocaré en *cursivas* y **bold** los cambios de palabras que nos sugirió en las frases que los contiene:

La poesía se parece a la censura

El diseño se parece a la censura

porque también la poesía

porque también el diseño

es el arte de quitar lo que molesta.

Pero el poeta

Pero el diseñador

es el reverso del censor:

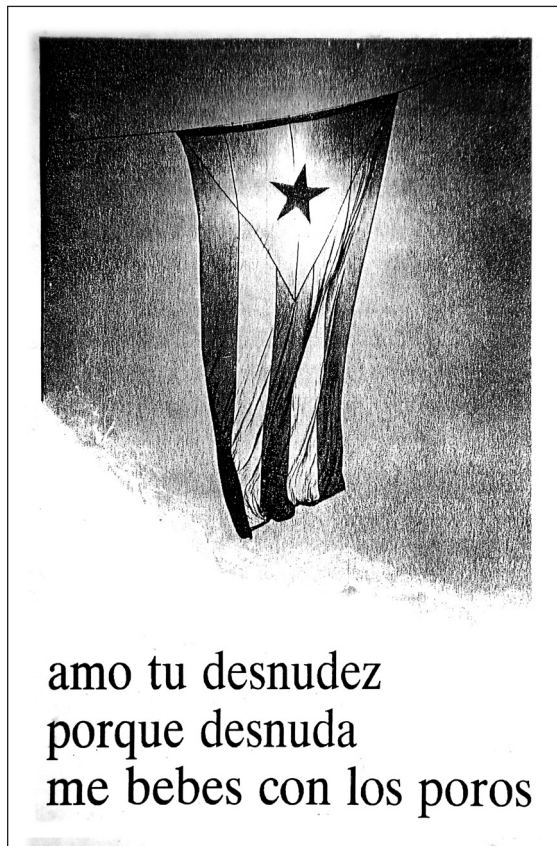
el poeta quita las hojas secas

el diseñador quita las hojas secas

y el censor corta las raíces.

Dacal se propuso entre sus 4 objetivos, los siguientes:

En primer lugar. Demostrar que se puede diseñar a partir de la expresión poética, no por simple retoque estético, sino por lo impres-



cindible de dicha expresión para la comunicación humana en todos los tiempos.

En segundo lugar. Demostrar que en los momentos más significativos de la historia del diseño ese ha utilizado la expresión poética, aunque no siempre de manera consciente, y que en la actualidad crece aceleradamente su uso y dominio.

En síntesis, concluye:

1- Se puede diseñar a partir de la expresión poética.

2- Se puede crear un grupo de procedimientos para resolver un problema de diseño utilizando la expresión poética.

Hubo otros trabajos en este período tales como:

"*Campaña en la TVC*", de Alois Arencibia Aruca con Juan M. de la Nuez como Tutor.

El Método para la Campaña comunicacional en la TVC desarrollado por el diseñador constituyó el aporte más importante, toda



vez que no se conocía otro hasta el momento. Una de las imágenes que se presentan como resultado final es:

Entre los trabajos presentados en 1991 en Diseño Informacional se encuentran excelentes trabajos tutorados por el D.I. Santiago Pujol Bonani que trabajó en las propuestas sobre la *“Línea de productos de Heber Biotec, S.A.”* del autor Inti Chiú Machado, y en el TD de Alfredo Concepción Fernández sobre *“Envases para la línea de productos de Heber Biotec S.A.”*. También aparece otro de Rostgaard, del diseñador Víctor Castro, con un tema excepcional titulado: *“Análisis del gesto como símbolo gráfico”*, donde nuevamente nos percatamos del fondo cultural *rostgaardiano* o del “poeta del cartel” como lo calificó Marcial Dacal en un momento determinado. Y el trabajo de Jesús Castells García con el tema del diseñador Alfredo Betancourt Monzón en la propuesta de una campaña publicitaria promocionadora del turismo individual como alternativa para este sector tan importante en nuestro país. En general existen siete trabajos sobre Identidad Institucional, uno de ellos tutorado por Héctor Villaverde sobre el Hotel Casagrande, de la Corporación Cubanacán, del autor Javier Padrón Gutiérrez. También aparecen trabajos sobre marcas y señalética. Como se aprecia por los temas tratados, el ISDi logra insertar los temas que se desarrollan en los trabajos de diploma en situaciones reales relacionadas con el desarrollo económico del país. Trabajos que marcaron visibilidad de importantes instituciones del país y que desde entonces cuentan con el apoyo de la intelectualidad del Instituto.

A modo de conclusión, si quisiéramos caracterizar los Trabajos de Diploma que posee la Biblioteca de las tres primeras generaciones de graduados de diseño en el ISDi podríamos decir que:

Desde el punto de vista formal son documentos mecanografiados en un papel de muy baja calidad, muchos de ellos escritos manualmente. La encuadernación es casi artesanal y muy sencilla. No son documentos extensos, oscilan entre las 30 y 60 páginas y apenas poseen anexos. Los dibujos son realizados a mano alzada o con útiles clásicos como la regla o el compás, entre otros similares. Algunos de estos dibujos son hermosos. Existen algunos anexos valiosos con colecciones de fotografías y diapositivas.

En general, estos trabajos poseen una carga teórica importante que en muchos de ellos se refleja en las referencias y bibliografías acertadamente colocadas, aunque quizás no hayan sido las más actualizadas o las más atinadas en cada especialidad. Se evidencia en los parlamentos del cuerpo del texto que los enunciados están acreditados por dichas referencias y que lógicamente fueron indicados y hasta exigidos por los docentes de las disciplinas tocadas, lo cual ofrece como resultado un meritorio nivel cultural y técnico en los criterios y soluciones planteadas en los trabajos.

Leyendo la mayoría de los trabajos mencionados para la realización de este documento, se observa que el ISDi desde su creación decide colocar a los jóvenes estudiantes junto con los docentes, tutores o asesores para dar respuesta con diseño a problemas planteados por cualquier esfera del conocimiento, ya sea en la industria, en la cultura, en la medicina, en la política o en aquellas otras especialidades que amerite la necesaria tarea del diseñador. Esta característica no debe ceder; el diseño por sí mismo es impulsor de ideas y soluciones: el diseño cubano siempre tiene futuro.

Sobre los autores

Lucila Fernández Uriarte

Graduada de la Escuela de Arte y Letras. Ha sido profesora de la Facultad de Humanidades de la Universidad de La Habana y de la Facultad de Arquitectura del Instituto Superior Politécnico. Desde 1987 y durante más de 20 años ha sido Profesora Principal y Jefa de Disciplina de las asignaturas Historia del Diseño y de Cultura Cubana en el ISDI.

Ha publicado numerosos artículos sobre temas de diseño, entre los que se destacan los que aparecen en la revista *Experimenta* (Madrid) y en el *Journal of Design*, de la Oxford Press (Londres). También ha publicado en las revistas nacionales *Revolución y Cultura* y en la *Revista Temas*. Ha escrito libros sobre Historia de la Estética y ha participado en libros sobre la Historia del Diseño en América Latina. Ha sido invitada a impartir conferencias y/o talleres en universidades de Francia, España y México.

Es miembro del Comité Internacional de Historia y Estudios del Diseño, y en la actualidad Profesora Consultante del Instituto Superior de Diseño (ISDi).

Gladys M^a Bidot Peláez

Cursó estudios de Diseño de Interiores y Diseño Escenográfico en la Escuela Nacional de Diseño del Ministerio de Cultura, en la que también impartió clases de Diseño de Interiores.

En 1974 comenzó a formar parte del Departamento de Diseño dirigido por María Victoria Caignet y Gonzalo Córdoba en la EMPROVA, donde continuó hasta el 2004 como diseñadora

de interiores y muebles, principalmente para el “Plan de Hoteles”, entre otros.

Ha brindado asesoría a arquitectos y alumnos del ISDI y el ISPJAE en la elaboración de tesis. Obtuvo Premio de Diseño en la Feria Internacional de la Habana en 1993 y Mención ONDI de Diseño en 1995 por el mobiliario utilizado en hoteles y comercializado en divisas por la EMPROVA.

Santiago Pujol Bonani

Estudió en la Escuela de Diseño Informacional e Industrial (EDII), 1972 a 1976. Graduado como Diseñador Informacional por el Instituto Superior de Diseño Industrial, 1988.

De 1976 a 1983 trabajó en el Centro de Diseño de la Industria Alimentaria. De 1983 a 1994 laboró en la Oficina Nacional de Diseño Industrial en tareas de promoción del diseño, entre otras. Luego, y hasta la fecha, como diseñador autónomo. Entre sus clientes se encuentran firmas médicas, agencias de viajes, bancos y emprendimientos privados.

Ha sido jurado en concursos de diseño nacionales e internacionales y docente en el ISDI. Ha impartido talleres de creatividad en universidades latinoamericanas y representado a Cuba en eventos internacionales de diseño.

Su trabajo se ha desarrollado básicamente en las ramas del envase, marcas e imagen corporativa y sus aplicaciones, así como en el diseño de exposiciones.

Miembro de la UNEAC y del Comité Prográfica Cubana. *Es Lifetime Friend of ICOGRADA.*

Sobre los autores (continuación)

José Alberto (Pepe) Menéndez Sigarroa

Diseñador especializado en la creación de carteles y en editoriales, inscritos principalmente en el ámbito de la cultura. Desde 1999 director de diseño de la Casa de las Américas. Ha creado decenas de carteles para eventos, filmes y sucesos de primer nivel en el ámbito cultural, y diseñado revistas, catálogos y libros de arte para algunos de los más importantes artistas y entidades cubanas. Muchos de tales trabajos han sido expuestos y publicados en catálogos o revistas, así como referenciados en artículos sobre la creación contemporánea en la isla.

Cursó estudios de diseño gráfico en el Instituto Superior de Diseño (ISDi, La Habana) de 1984 a 1989. Ejerció como profesor del ISDi entre 1989 y 1993, y es invitado con regularidad a impartir talleres y conferencias en universidades y centros especializados de varios países, o a ofrecer su criterio como jurado en certámenes internacionales de diseño. Ha tenido a su cargo la concepción de numerosas exposiciones, habiendo recibido por dos de ellas el Premio Nacional de Curaduría. Por algunas piezas específicas de diseño de comunicación ha obtenido premios en Cuba, como son los casos de «Espacio» (ACCS), «Arte del Libro» (ICL), «Caja Alta» (UNEAC) y «Coral» (al mejor Cartel, Festival del Nuevo Cine Latinoamericano).

Fundador del grupo Next Generation (1993 - 1997) y del Club de Amigos del Cartel (2008). Es miembro de la UNEAC y del Comité Prográfica Cubana. Posee la Distinción por la Cultura Nacional.

Amarilis Matamoros Tuma

Graduada en Ciencias de la Información Científico Técnica y Bibliotecología en la Universidad de la Habana en 1989. Ha trabajado en Centros de Información de la CUJAE (como especialista); Centro de Estudios de la Construcción y Arquitectura Tropical (CECAT, fundadora y Jefe de Departamento); ONG Hábitat Cuba (Jefa de Proyecto Nacional de Información Científico Técnica; ONDI desde 2001 hasta 2013 (Directora); y en la Biblioteca Universitaria del ISDi como Directora. Desde 2012 es Asesora de la Universidad particular San Gregorio de Portoviejo, Manabí, Ecuador. Profesora Instructora. Fundadora de la Editorial Ediciones Forma (2003) y de la Revista A3Manos.

El presente libro se terminó de imprimir
en Mayo de 2016,
en el Instituto Superior de Diseño, ISDi.
La edición consta de 300 ejemplares.

ediciones
forma