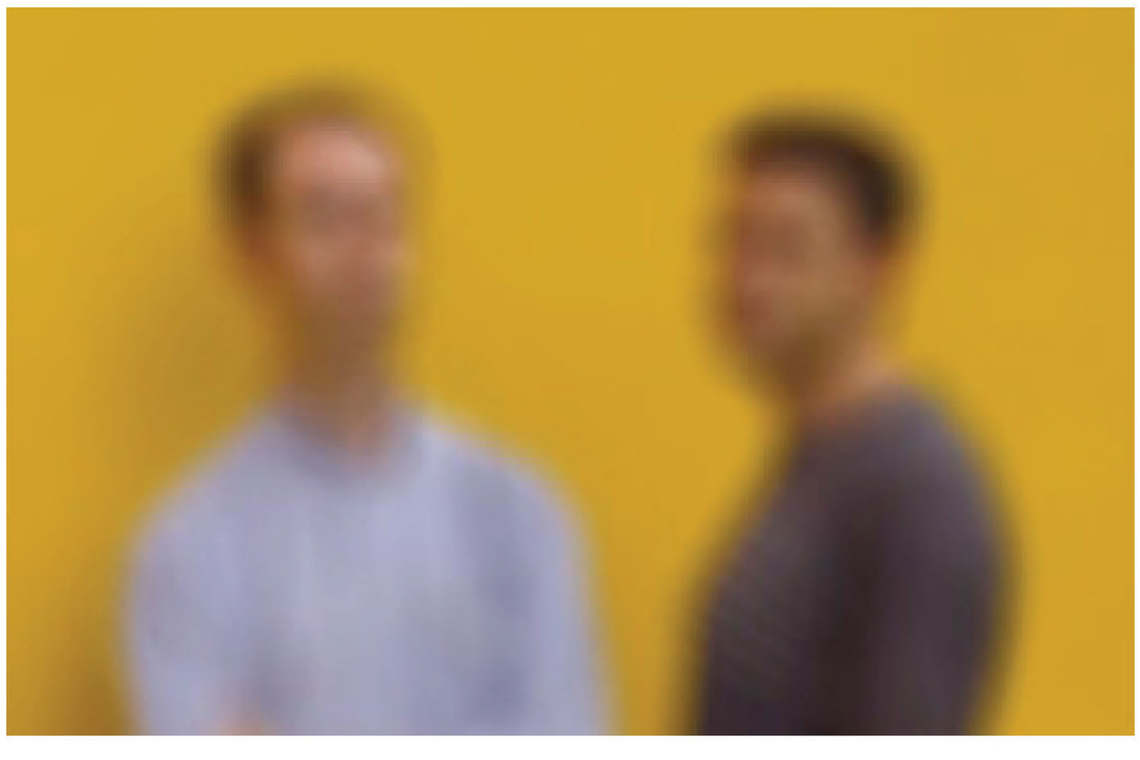
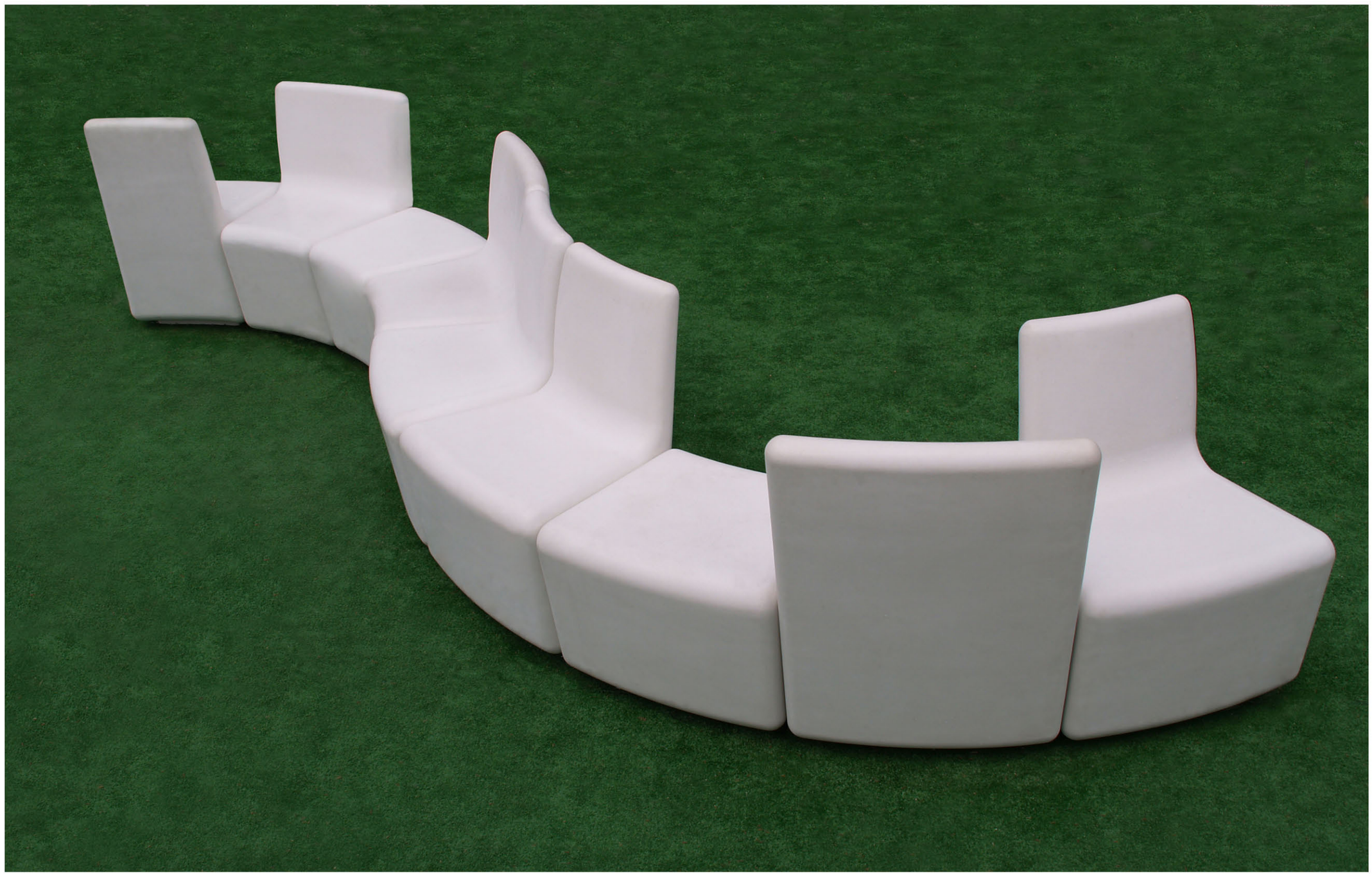


díez+díez diseño

Javier Díez, diseñador industrial, y José Luís Díez, interiorista, son dos hermanos conocidos en el mundo del proyecto de mobiliario como Díez+díez diseño. En esta entrevista descubren su complejo y sugestivo ideario de trabajo y muestran todos los detalles de su profesión, excepto su propia imagen, en coherencia con un ideario que huye de personalismos y star system. Las imágenes pertenecen a sus últimas creaciones.

Il Giornale
cultura

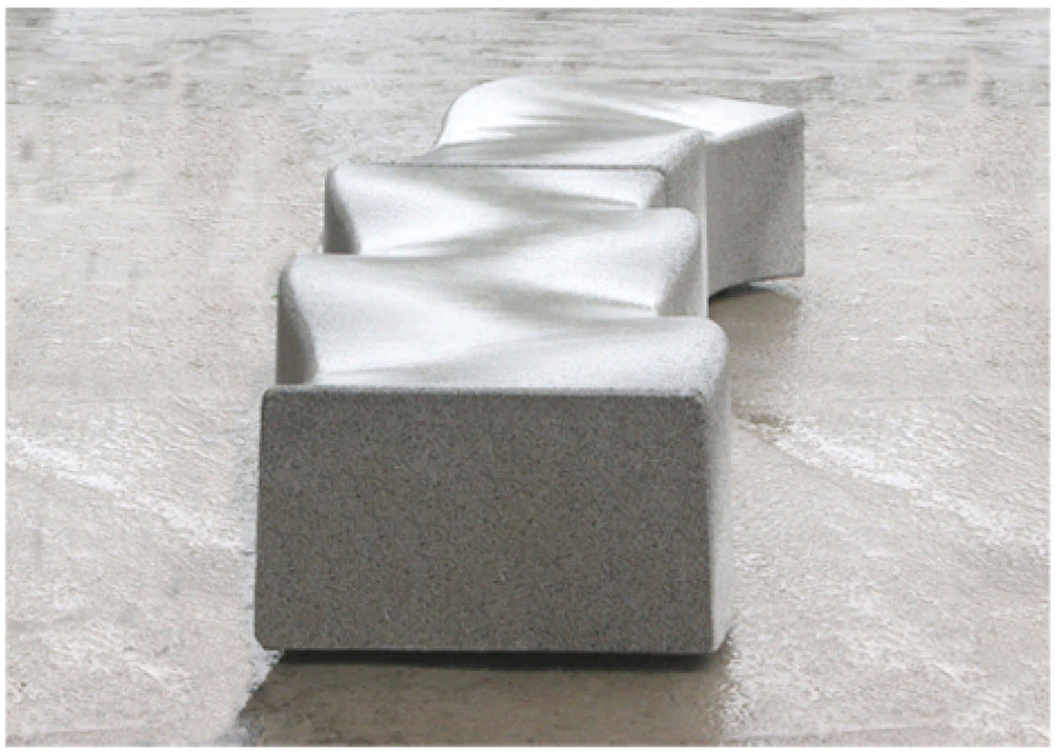


¿Es el diseño una capacidad innata, genética?
Creemos que no, de hecho en nuestra familia no encontramos antecedentes relacionados con la creación. En nuestro caso todo ha sido muy circunstancial; en un principio comencé a estudiar arquitectura pero afortunadamente enseguida comprendí la cantidad de condicionantes burocráticos, normativos, económicos, que condicionan el proceso creativo y a los dos meses de curso abandoné. Me decidí entonces por el diseño de producto, y más concretamente el de mobiliario, al descubrir cómo una serie de grandes arquitectos había abordado esta disciplina. De esta manera, al comenzar mis estudios en la Escuela de Artes y Oficios, poco a poco introduje en mi casa libros, revistas, etc. sobre una profesión que por aquel entonces era difícil de explicar. Así, una vez allanado el camino, mi hermano José Luis se decidió a estudiar interiorismo, tal vez pensando en complementar una futura colaboración e incluso la creación de un estudio común, como así ha sido.

¿Cómo es un día de trabajo en vuestro estudio? ¿Cuántas personas lo formáis?
Lo formamos únicamente nosotros dos, lo que sucede es que José Luis trabaja a su vez en un estudio de arquitectura, con lo cual el día a día lo llevo yo. El trabajo como diseñadores nos lo planteamos de una manera bastante peculiar, no somos particularmente metódicos, nos encanta crear en cualquier sitio, no nos gusta trabajar con prisas, preferimos tener muchos proyectos abiertos que nos permitan saltar de uno a otro cuando nos saturamos de alguno. Junto a los encargos que nos llegan de diferentes fabricantes, nos gusta desarrollar autoencargos, algunos de los cuales llegan a encontrar productor.

El poder de invención es algo personal y, quizá asociado a la individualidad. ¿Es difícil el proceso de creación cuando se hace entre dos personas?
No, al menos en nuestro caso en el que los papeles están bastante definidos. Mientras que Javier se ocupa de los procesos más claramente creativos, José Luis aporta, tal vez por su trabajo en el campo de la arquitectura, una mirada más pragmática y operativa. Algo que nos funciona estupendamente es comprobar como la crítica puntual, más fresca y menos saturada, de José Luís aborda los planteamientos de los procesos planteados por Javier en el trabajo diario. Por decirlo de otra manera, se necesita una crítica externa que muchas veces el diseñador no es capaz de percibir, encerrado en su propio proceso.

Habéis hecho trabajos industriales y también diseño de mobiliario público. ¿Con qué os quedáis?
Con cualquiera que nos permita variar, experimentar, investigar, abordar nuevos retos; poder saltar desde la escala íntima de una taza a la distancia urbana de un bolardo, desde la delicadeza de la porcelana a la contundencia del hormigón.



En vuestra carta de presentación apuntáis que os "apetece dar el salto del relato a la novela". ¿Cómo se le da vida a un objeto?
Al diseñar un objeto lo que pretendemos es aportar una mirada nueva sobre el mismo, por decirlo de alguna manera, sería como descubrir el significado primero y profundo de la mesa que nos permita aportar nuestra visión de una nueva mesa. Cuando hablamos de dar el salto del relato a la novela, lo que queremos expresar es el deseo de pasar de definir el objeto en si mismo, con unos límites concretos y cuyas relaciones con el resto del sistema de los objetos se nos escapa ya que desconocemos el ámbito en el que el comprador o el usuario lo va a insertar, para definir lugares donde orquestar dicha relación, donde armonizar simultáneamente todo un abanico de condicionantes como la luz, la escala, las circulaciones, la privacidad o el color.

¿Cómo definís vuestro trabajo?
No definimos el resultado de nuestro trabajo, ya que cada caso es propio y se desarrolla y justifica internamente, sino que hacemos un planteamiento por el cual la reflexión es anterior y está por encima de la formalización; nosotros seguimos un proceso de trabajo relativamente lento, comenzando por una fase de conceptualización, de reflexión alrededor del objeto a diseñar; este proceso, relativamente dilatado, nos permite bocetar muy rápidamente una solución formalizada; nunca justificamos un objeto en su propia forma y mucho menos en su imagen, sobre todo teniendo en cuenta que somos diseñadores de producto y que ésta parece ser una tendencia bastante extendida actualmente.

Os consideráis compradores y usuarios antes que diseñadores.
Creemos que suceden ambas cosas simultáneamente; nunca diseñamos algo que no nos gustaría comprar, tener o disfrutar en nuestras casas, en las ciudades que recorremos, en los restaurantes que visitamos. Cuando diseñamos intentamos visualizar la vida de ese objeto en un entorno real, acompañando a alguien en su vida cotidiana.

¿Qué diferencia lo minimalista de lo esencial?
Rechazamos el minimalismo como recetario, como mero repertorio formal, como simple catálogo de soluciones formales aplicadas de una manera mecánica; preferimos el término esencialismo entendido como planteamiento por el cual cada producto nace y se desarrolla manifestando su carácter básico y suficiente, sin añadidos que lo perturben; este enfoque, aunque resulte paradójico, podría dar como resultado un diseño barroco, siempre que se justifique en si mismo. Por decirlo de alguna manera, en Díez+díez diseño no estamos cerrados a utilizar ninguna etiqueta formal a priori, pretendemos que nuestros diseños tengan diversos estilos, no un estilo.

Decís que no os interesan los museos, ni los premios, ni ver vuestras piezas en las portadas de las revistas. ¿De qué manera entendéis el éxito?
El mayor éxito que podemos entender para nuestro trabajo es pensar que alguien en cualquier tienda, en cualquier catálogo, escoja uno de nuestros diseños, no por nuestro nombre, ni por haberlo visto mil veces publicitado, sino porque piensa que le puede aportar algo en su vida.

¿Cómo podría convertirse el mundo del diseño en un medio social al alcance de todo el mundo?
Rechazando para esta profesión el estúpido y absurdo planteamiento del Star System, los flashes y las lentejuelas, asumiendo que creamos el entorno cotidiano de la gente y que mientras la gente siga percibiendo nuestro trabajo como una materialización distante, cara e inaccesible, el diseño no dejará de habitar un gueto para privilegiados y entendidos. Debemos convertirnos en el eslabón intermedio entre fabricante y consumidor, proponiendo a aquél el grado de experimentación, imaginación e innovación que éste demande y sea capaz de asimilar.

¿Cómo se encuentra el grado exacto entre la contemporaneidad y la atemporalidad?
El objetivo de la contemporaneidad lo intentamos cumplir a partir de la resolución de las necesidades reales, no inducidas artificialmente, de la gente, no intentamos diseñar hoy para el mundo del mañana; la atemporalidad se desprende del nulo interés que mostramos por las tendencias o las modas, deseando que un diseño que desarrollamos hoy puede ser válido dentro de 20 años.

¿Cuánto de funcionalidad y cuánto de belleza en el diseño?
El máximo que el producto que estemos desarrollando sea capaz de asumir sin desbordar cualquiera de sus otras cualidades.

El diseño, ¿debería ser un elemento más de crítica social?
El diseño de producto, a diferencia del gráfico o comunicacional que cuenta con herramientas más explícitas y efectivas, no debe entenderse como una actividad crítica. En realidad pensamos que si llevásemos la reflexión crítica hasta sus últimas consecuencias, la conclusión última sería el cuestionamiento mismo de nuestra profesión. Hoy por hoy el diseño se entiende en su inmensa mayoría como una mera herramienta de generación de novedades y no como lo que debería ser, el instrumento que nos permita una evolución cualitativa, y no solo cuantitativa, de nuestro entorno material. Pensamos que existen herramientas más eficaces para intentar hacer crítica social.

¿Qué os gustaría diseñar y todavía no habéis tenido ocasión de hacerlo?
Lo tenemos muy claro, un hotel; ése sería el gran salto del relato a la novela del que antes hablamos.

Un material ideal para trabajar.
Las ideas.

Un diseñador o un diseño que admiréis profundamente.
Miquel Milá; de hecho en nuestro estudio tenemos un cartel que, parafraseando a Billy Wilder en relación a Lubitsch, dice "¿Cómo lo haría Milá?".

¿Cómo debe ser la casa ideal?
La realmente vivida, no simplemente decorada.