



# Antonio Fernández Alba

1927. Arquitecto y Diseñador.  
Catedrático de la Escuela de  
Arquitectura de Madrid. Autor  
de varias publicaciones y  
artículos.

1

*El diseño es un instrumento en sus manos. ¿Qué pretende conseguir con él? ¿Con qué intención lo utiliza?*

Partiendo de la dificultad que encierra una explicación mecanicista, para valorar el aspecto creador del Diseño, *medios, pretensiones e intenciones*, son apartados que resultan muy difícil de aislar de su campo de *reflexión moral*. En cuanto a que el Diseño sea un instrumento en las manos del diseñador, como tal instrumento es obvio que lo es. En cuanto a la finalidad o pretensión, es una consideración que entra de lleno en la adecuación de la *conducta del diseñador* frente a las *situaciones* y esta consideración, al menos por el momento, no se puede controlar por una explicación mecanicista, «pretensión y finalidad», entran en el amplio campo de la capacidad creadora del hombre. En cuanto a la *intención* con que se utiliza el diseño, es una gestión que forma parte de los sistemas represivos que actúan sobre la conducta humana. El control de la conducta por los estímulos, no es sólo una característica de los autómatas, sino también de los procesos contemporáneos de alienación, entre los cuales el diseñador, como fabricante y conformador de estereotipos sociales, se encuentra inmerso.

2

*¿Cuáles son los problemas que más le preocupan en el momento actual, como diseñador?*

La dificultad de estructurar las *Categorías de Valores* frente a las *Categorías de Conocimiento*, aunque estimo que esta consideración no es privativa del diseñador, sino de todo hombre que piensa con un mínimo de coherencia. ¿Qué relación existe entre un objeto diseñado, un entorno configurado, un producto conformado y el hambre, la injusticia social, la arbitrariedad despótica, las vilezas de los depositarios del poder, etc.? ¿Se puede estar ajeno a un conocimiento de hechos y realidades que como principio forman parte de cualquier intento de Diseño coherente? ¿El Diseño puede jugar una nueva ficción de formular gestiones políticas? ¿Puede esta abstracción que denominamos Diseño transformar el entorno hostil y conformarlo de nuevo? El diseñador contemporáneo, comprometido o no con la problemática de su tiempo histórico, está disociado entre el *Roll profesional* que ha de realizar y el *status*. La demanda, al menos desde las categorías del conocimiento, no admite dicotomía alguna entre *PROYECTO* y *DESTINO*. Sin el menor afán profético y mucho menos de diagnóstico, estimo que uno de los males mayores del Diseño contemporáneo reside, en su afán de ser moral y social en una sociedad donde la ética está marginada de la acción. Un Diseño que pretenda asentarse en el conocimiento verdadero se tendrá que fundamentar en último término en un proceso de *valores éticos*, toda acción significa en definitiva *una ética*.

3

*¿De qué modo puede el diseño de un país tecnológicamente poco desarrollado incidir en el panorama general del diseño?*

Los procesos de *cambio y renovación* en las sociedades preindustriales y pretecnológicas vienen simuladas básicamente por unas variables económicas. Y es en función de estas variables como se adoptan las «pautas de condicionamiento» que transfieren, modifican o integran los procesos de Diseño Artesanal o de los Diseños Condicionados. El Diseño, en estas circunstancias, es un diseño subordinado a *la estrategia de la mercancía*, que provoca una cadena de opciones formales, Degradación del Diseño autóctono, búsqueda de «pattern» industriales, escalada hacia el estereotipo social, que regula los valores de cambio. A estas plataformas culturales, que se desarrollan en los procesos de desarrollo, les queda una acción crítica importante a realizar, sobre los modelos consagrados, más que intentar formular el *anti-objeto*, pues este concepto de anti-diseño es ofrecer una alternativa más y en definitiva enriquecer la familia de *objetos-mercancías*. No hay que olvidar que la sociedad contemporánea y, de forma más concreta, la sociedad del capitalismo más tardío, abandonó hace tiempo, tanto en la producción como en los procesos de intercambio, el *valor del uso* del objeto. Forma, función y contenido son parámetros en nuestros días que desarrollan el *valor mercancía*.

4

*¿Qué piensa de la moda?*