

CISZAK

Dalmas



*Tras colaborar en París con Igna Sempé y en Milán con Artemide como primer arranque, los italianos Alberto Gobbino Ciszak y Andrea Caruso Dalmas se presentan con una propuesta sólida en el mundo del diseño. Con un estudio entre Madrid y Turín, Ciszak-Dalmas atacan con una estrategia proyectual basada en conceptos como el Soft-design o el diseño de las costumbres.*



**Un estudio con dos sedes Turín y Madrid, ¿cómo funciona exactamente? ¿Os aporta una forma especial de entender vuestro método de trabajo?**

Cuando vamos a Turín, nuestra ciudad natal, estamos muy activos durante los tres primeros días provocándonos una sobredosis de la ciudad. Después, le sigue un bajón brusco que nos asfixia por lo que necesitamos volver a Madrid. En Madrid nos quedamos soñando con el próximo viaje a Turín.

En 2009 Turín fue elegida Primera Capital Mundial de Diseño. La presencia de decenas de estudios de buena calidad en una ciudad de menos de un millón de habitantes dificulta la posibilidad de destacar con nuestra marca.

Madrid nos parece una ciudad ecléctica, polifacética, fácil, llena de oportunidades. La falta de cultura del diseño (de producto e industrial) crea un vacío que intentamos rellenar con experiencias vividas en otras ciudades.

**Sois un estudio que respira mucho a través del trabajo con artistas de todas las disciplinas, fotógrafos, ilustradores, diseñadores, videoartistas...etc. ¿Por qué esta necesidad de abrirse y expandirse hacia otras disciplinas aparte del diseño industrial? ¿qué os aporta estas colaboraciones?**

Nos gusta la gente con identidad y preferimos compartir nuevas ideas a seguir una cómoda rutina. Las personas son nuestros libros de estudio: sus intereses, sus maneras de trabajo, sus visiones, sus desilusiones, no importa de qué disciplina se trate.

El diseño, como lo entendemos nosotros, sirve para pensar escenarios alternativos a los cotidianos, y prototipar diversas costumbres, modelos sociales, económicos y tecnológicos. No podemos hacerlo solos, los cambios se hacen en equipo. El diseño sólo puede provocar mejoras cuando el ciclo se completa entre todas sus disciplinas y prevén las consecuencias de nuestras acciones.

**De colocaros en algún lugar sería sin duda bajo el paraguas del diseño industrial, pero en los últimos años está apareciendo una figura que corresponde a un tipo de artista que toca todos los palos, unos más y otros menos, como un diseñador general, de todo. ¿Tiene Ciszak Dalmas mucho de esto? ¿cómo veis la aparición de un personaje así en el mundo del diseño?**

No usaríamos la palabra artista, porque este se dedica a provocar reflexión ofreciendo una perspectiva muy personal. Sin embargo el diseño no tiene nada que ver, su reto es mucho más difícil. Las figuras holísticas siempre han existido, sólo que ahora se necesitan más. Vivimos en una era de profunda depresión, la individualidad congénita al ser humano hará que nuestras vidas sean cada vez más difíciles, el hombre se está convirtiendo en su peor enemigo.

No hay una única y precisa solución, porque la misma solución puede venir de un pensamiento coordinado, uniendo las acciones en una trayectoria donde todos los fines estén compartidos. Hay que rediseñar productos, servicios, costumbres y hace falta una figura para coordinar estos cambios, por lo que es necesario que el diseño se alie con las demás disciplinas.

**¿A que creéis que es debido esta situación, a la desinformación de los clientes que reclaman soluciones generales que añaden a diferentes palos creativos o a un exceso de espíritu "renacentista" dentro del colectivo de los diseñadores?**

El sistema productivo, así como nos lo han vendido, está obsoleto y es peligroso para la sociedad. No se puede pensar en un objeto sin estudiar sus repercusiones, sus interacciones con los usuarios y el medioambiente. El diseño puede propiciar dentro de la industria un cambio para que vuelva a encontrar su sitio en la actualidad.

**Hablemos de vuestros trabajos. En primer lugar antes de entrar en proyectos concretos hablemos de una actitud "el uso del diseño para desarrollar nuevos tipos de productos, interacciones, servicios y formas de comunicación". Una propuesta y reto tan complicado como inquietante hoy en día. ¿En qué consiste esta dirección que decidís tomar en un principio?**

El diseño que practicamos quiere explorar las potencialidades del mismo. ¿Para qué sirve diseñar? ¿El diseño incluye el no-diseño? son el tipo de preguntas que nos planteamos ante cada nuevo proyecto. No buscamos la inmediata manifestación de una exigencia en un objeto sino que intentamos situarnos en contextos distintos. El Soft-design o "El Diseño de las Costumbres" como lo llamamos nosotros, intenta solucionar un problema sin producir nuevos materiales, sino reutilizando los recursos existentes: materiales, tecnologías o personas. En esta actitud de investigación también generamos nuevos pensamientos, tal vez de una manera más lúdica con la intención de provocar reflexión, creando "objetos sonda" que mandamos al mundo a través de proyectos especulativos, comerciales o educativos, que contribuyen a formar y expandir una nueva visión del diseño como proceso central en la creación de la cultura social.

**Esta actitud tiene mucho que ver con los "ready-mades" de Duchamp. ¿Qué legado se conserva el artista de hoy y en concreto en el mundo del diseño una figura como Duchamp? ¿qué importancia y con qué fuerza se imprimen en vuestra obra y forma de trabajar los ready-mades de Duchamp?**

Duchamp usó los "ready-mades" como provocación para cuestionar el arte contemporáneo. Achille Castiglioni y otros lo hicieron en el diseño. También nosotros los usamos como manifiesto de un reflexión.



Entrando en harina, con una de vuestras últimas piezas "El Teatrino Negrini". Una marca de alimentación italiana contrata vuestros servicios para crear una nueva imagen de la marca. Y aparece esta pieza que combina un mini-estudio de fotografía portátil que sale directamente de una de las cajas que la compañía usa para su almacén en madera. ¿Cómo es este proceso?, ¿en qué consiste?

Sin duda en trabajos como "Teatrino Negrini", se producen conexiones que en un principio parecen invisibles, fotografía, almacenamiento, embalaje, portabilidad... pero que sin embargo crean una nueva forma de entender una realidad, los objetos respiran de forma diferente, y el espectador experimenta una nueva forma de ver lo que le rodea al interactuar con la energía que genera este objeto.

Como diseñadores industriales de producto, a qué dais más importancia ¿al objeto en sus calidades estéticas y materiales o al proceso que se desarrolla en él?, ¿creéis que se complementan o que se contraponen?

El diseño es orgánico. No hay proyecto en que la cabeza no tenga unas piernas para sustentarse, diciéndolo de forma oriental, es el equilibrio del Yin y el Yang. El objeto, en sí presentado, tiene el valor en su proceso de creación, en el que se han definido sus valores e implicaciones.

A la hora de presentar y generar una estética y un acabado en vuestro proceso creativo, en el largo camino hacia el producto final, en vuestras piezas se puede observar frescura, naturalidad, coherencia. Podría decirse que el objeto a través de un concepto bien trazado y con fuerte personalidad en algún momento del proceso cobra vida y autoridad sobre sí mismo ¿En algún momento vuestra obra alcanza niveles de personalidad que empieza a colaborar con vosotros hacia el final del camino o sois vosotros los dueños y señores de todo el proceso creativo de principio a fin?

Está claro que a la hora de trabajar en el aprovechamiento de los recursos hay que conformarse con la materia que estamos modificando. Vemos este límite como una oportunidad para el diseño contemporáneo porque creemos que la mayoría de las soluciones ya existen y hay que potenciarlas. También lo vivimos como una crítica a los insostenibles niveles de producción y consumo, pero preferimos proponer algo resolutivo, aunque muy limitado a su entorno, en lugar de quedarnos solamente en la crítica infructífera.

Otro proyecto estrella, "La Clínica de Reanimación de Objetos" ("Object Reanimation Clinic"). Un proyecto que no sólo respira en el mundo del reciclaje y la sostenibilidad, pilar fundamental del siglo XXI que congrega a artistas, ingenieros, técnicos y todo tipo de

productores de materia útil hoy en día, sino que también nos habla de sistemas constructivos, procesos estéticos hasta llevarnos a un lugar donde aparecen nuevas tipologías de mobiliario, estética y material. Consiguiendo que el objeto reciclado supere con creces las calidades en vida útil de los elementos que han sido sometidos a ese proceso de reciclaje. ¿Cómo funciona este proyecto? ¿Obedece a sistemas constructivos y procesos predeterminados o es la propia naturaleza de los objetos a reciclar lo que define esto? Cada vez hay más gente cansada de la repetición de los artefactos industriales. En 2007 visitamos el pueblo de Ålmhult, en el norte de Suecia, en donde Ingvar Kamprad fundó IKEA en 1943. El pueblo nos pareció la negación de la personalidad: todo, desde los coches hasta los bancos estaban firmados por IKEA. Cuando visitamos la capital finlandesa Estocolmo nos dimos cuenta de que la gente prefiere no comprar en IKEA, ya que busca una relación íntima y especial con los objetos cotidianos, y compran mucho más de segunda mano. La gente les tiene mucho más respeto: recuperándolos se adueñan de ellos. Por eso no importa tanto cómo se concretan nuestros proyectos, ni saber quién es realmente el dueño de las ideas. Cuando la materia quiere hablar, la escuchamos.





#### ✂ Curiosidades ✂

*Edad/* Andrea 26 / Alberto 27

*Lugar de nacimiento/* Torino

*Lugar de residencia/* Madrid

*Un álbum/* Mother tongue (Nico Muhly)

*Una película/* Inland Empire (D. Lynch)

*Un libro/* Sueño relato (A. Schmitzler)

*Un color/* Negro

*Trabajo del que estás más orgulloso/* Carro Lungi

*Un festival de música/* Club to Club

