

# ARQUITECTO Y DISEÑO INDUSTRIAL



Este artículo intenta exponer una motivación, un hecho y una justificación.

La motivación y la justificación no pretenden ser únicas, incluso pueden ser discutibles. Pero el hecho permanece.

1) En Milán como en toda Italia, hay historia en piedras:

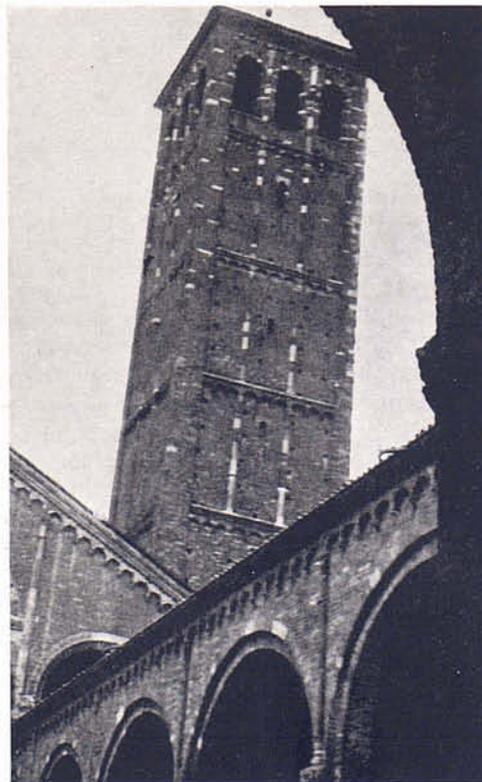
Sforza, El Duomo, Leonardo. A trescientos kilómetros, Venecia, la ciudad museo.

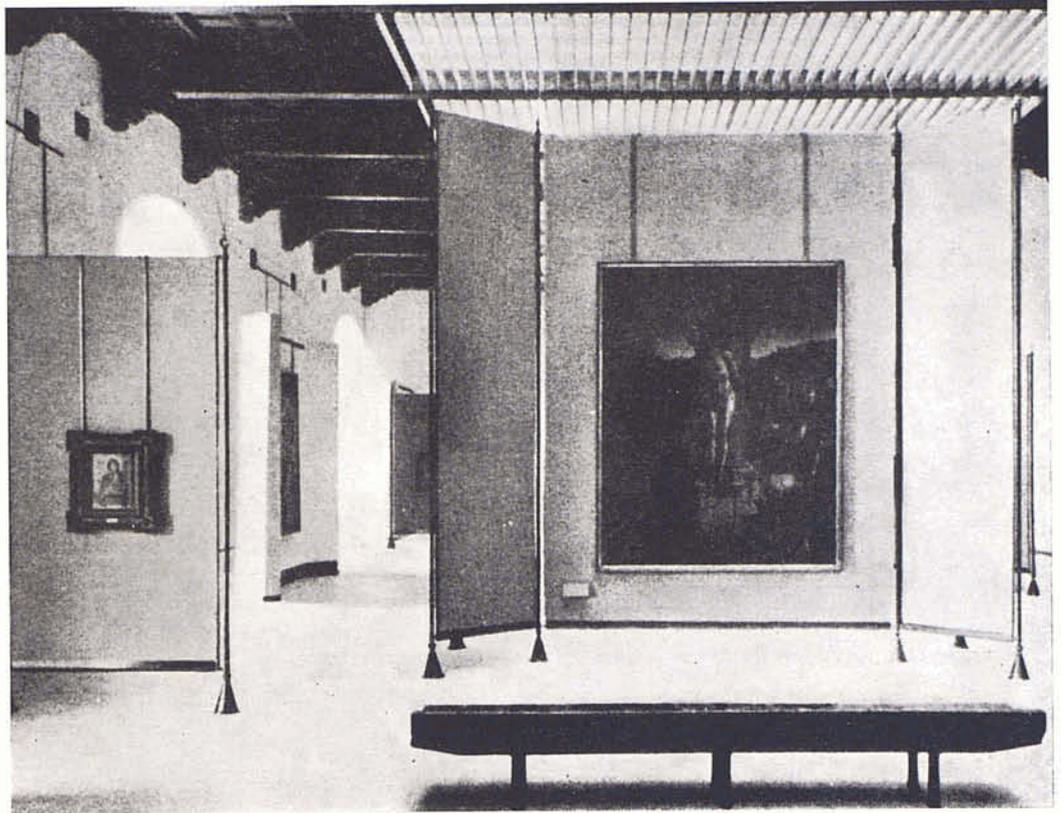
Piedras geniales:

## LA PSICOSIS HISTORICO-ARTISTICA

*El respeto a lo preexistente*

La búsqueda hasta lo inesperado de la adecuación al medio ambiente.





El estudio intensivo y continuo de la «integración arquitectónica», la restauración de monumentos en ambientación de museos, se reflejan en:  
 La ambientación.  
 La restauración.  
 La integración.

2) Las zonas urbanas *crecen* y se *renuevan* y hay edificios construidos... y hay

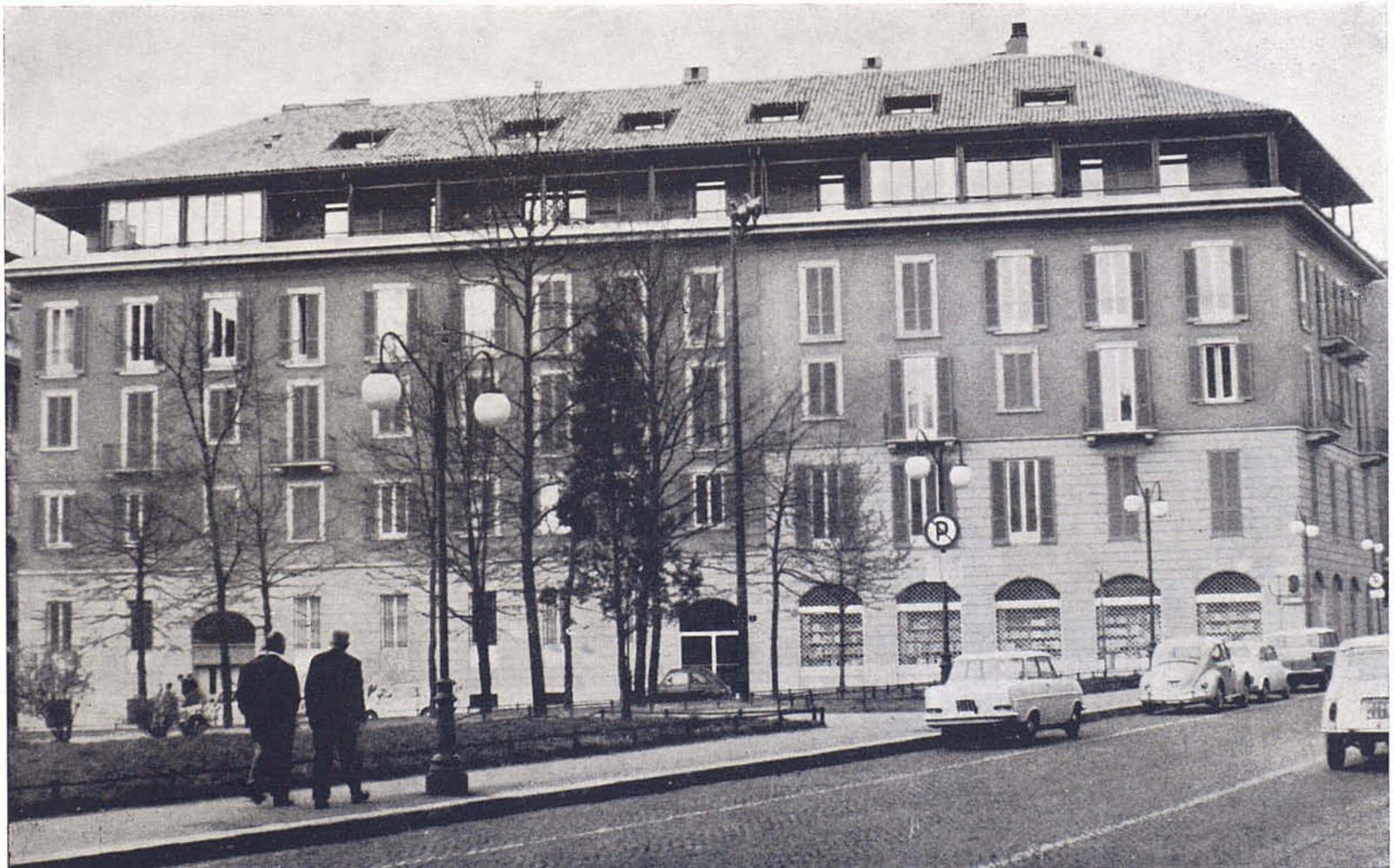
que construir nuevos edificios. Existen normas y leyes escritas que condicionan la forma más o menos explícita, cómo y qué debe hacerse para que todo quede correcto.

El problema del «Racord» estilístico y ambiental, se intensifica y el condicionamiento toma la importancia suficiente como para pedir válvula de escape para las inquietudes innovadoras

hacia la no coacción a lo creable, en el sentido que deriva de la preexistencia.

*Hacia el gran espacio*

Las explosiones urbanísticas del extrarradio pueden materializarse más libremente siempre con las grandes restricciones económico-político-sociales.





*Hacia el pequeño espacio*  
En el campo virgen del siglo XX.

*El diseño industrial*

Si Leonardo hizo una lámpara pocos lo saben.

Y en Milán hay arquitectos que diseñan lámparas.

Delimitar el campo de la arquitectura entre el planeamiento a nivel sideral y la confección de calcetines es todavía tarea de cien congresos.

El diseño de interiores «la decoración» ya está más cerca del punto central indiscutible pero:

- Hay lámparas
- y hay sillas
- y hay mesas
- y hay cocinas
- y alguien tiene que buscarlas.

Un hombre no tiene tiempo de calcular el forjado de su casa, no tiene tiempo, pero sí puede elegir la lámpara que más le guste y la mesa, y su mujer las cortinas.

- No puede
- idear
- crear su lámpara
- pensar

pero sí elegirla lo mismo que su casa, sus calcetines, su ciudad, hasta cierto punto, claro.

Y se juega a los pequeños espacios con sillones.

Y se duerme en camas y se lee de noche, dentro de las casas...

Y surgen formas.

