

## Introducción

El presente trabajo consiste en un breve recorrido desde lo que significa la materialidad para el diseño. Partiendo del proyectar para un entorno real y del cómo las principales consideraciones de un producto suelen estar asociadas a las características materiales que este tiene, pasando a entender que la funcionalidad y más aún la relación general que el objeto se debe con el usuario termina pesando más a la hora de evaluar como bueno un diseño.

Diferentes características de la metodología proyectual son tomadas para entender cuál fue la relación existente con el diseñador a la hora de concebir la Mesa Quebrada, pasando virtualmente por los mismos escalones del desarrollo proyectual para entender desde adentro cuáles fueron las razones detrás de las decisiones tomadas en relación al producto y cómo esto derivó en la concepción de un diseño denominado como “del vacío”. Este es entendido como un diseño que se plantea observar los espacios donde no se acentúan las realidades físicas, viendo las conexiones posibles entre los hitos que se articulan a lo largo de la metodología proyectual, encontrando en la estética sólo una excusa que evoca verdades más profundas sobre la relación del diseño con los seres humanos, el futuro y el deber ético que llama a los diseñadores.

## Concepciones iniciales de diseño

Hay quienes piensan que el diseñar es una palabra que significa crear cosas que se vean bonitas: productos, imágenes, lugares; que ante los ojos de la mayoría se puedan apreciar como agradables. Esta es una concepción que se desgrana al abrazarse con la realidad de que existe una vasta diferencia en cuanto a sensibilidades se refiere, cada persona tiene una trayectoria, una experiencia, percepciones diferentes sobre la vida, sobre lo que pasa, sobre lo que pasó y sobre lo que puede llegar a pasar.

Quienes han encontrado en las disciplinas proyectuales su camino, probablemente acuerden que diseñar es más que una herramienta para embellecer cosas según una sensibilidad constituida. El diseño habilita una sección de conocimiento que al igual que otro tipo de perspectivas, permite ver las cosas de una forma diferente. Esto se aprecia al momento de entender y reconstruir relaciones que pasan desapercibidas a simple vista para quienes aprecian las cosas desde otro mirador sensible. Como dice Hesselgren, esta característica es parte de la episteme<sup>1</sup> actual del diseño y arquitectura: «Al sacar conclusiones a partir de sus percepciones los hombres conocen los hechos del mundo físico.»<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Foucault, M. (2017) *Las palabras y las cosas*. Buenos Aires: Siglo veintiuno

<sup>2</sup> Hesselgren, S. (1973) *El lenguaje de la arquitectura*. Buenos Aires: Universitaria

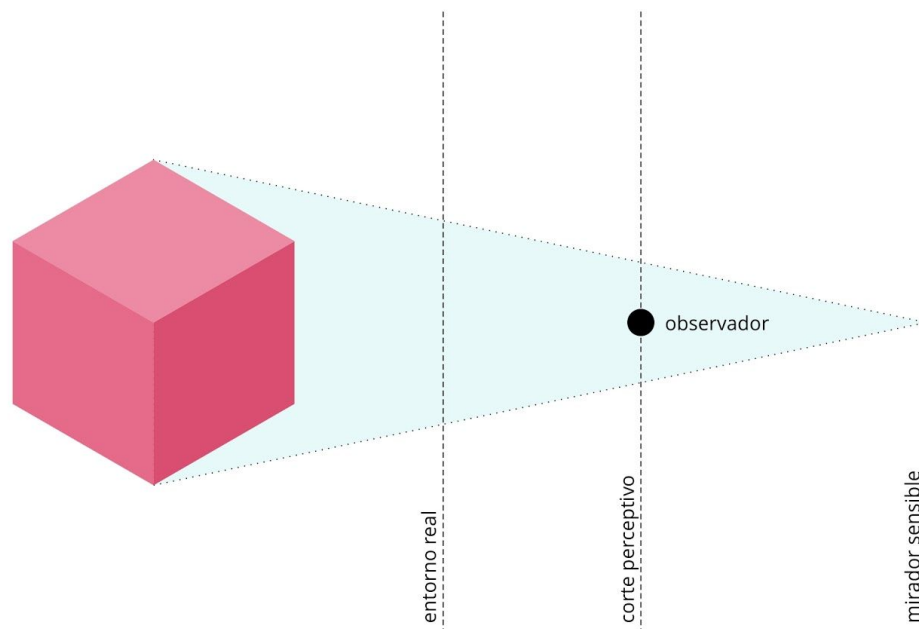


Figura 1. Diagrama de percepción. Elaboración propia.

Actualmente se acostumbra utilizar este punto de vista para materializar creaciones desde su relacionamiento con las personas a nivel funcional, sensorial y cognitivo, entendiendo también que estas obras cohabitan en el espacio y tiempo con otros elementos que se deben considerar, porque su formalización está conectada al contexto y las formas que lo acompañan (entendidas como entorno real, ver Figura 1) y el diseño discursa sobre los objetos ya existentes.<sup>3</sup> Por este tipo de camino surcado por tantas idas y vueltas, el abanico de consideraciones a la hora de proyectar en cuanto a la materialidad de los objetos se puede reducir a forma, color, dimensión, material y terminación.

Este tipo de consideración reinante sobre la ontología de la proyección lleva a que se enraice un tipo de visión determinante para todos. Se puede considerar simple el desafío de discriminar los diferentes aspectos de un producto en cuanto a las categorizaciones materiales previamente enumeradas, sin embargo, cada categoría es subdivisible en un gran número de grupos dentro de las clasificaciones, y esto lleva a tener combinaciones que tiendan al infinito. El problema que presenta esta realidad es que cualquiera de los elementos correspondientes a la categorización resulta irrelevante por sí mismo. Contrariamente a lo que sucede con su relación con los seres humanos y el espacio, porque una estructura lineal azul mediana de acero pintado no importa por su cualidad de estructura lineal, o su color azul, o su tamaño, material o terminación, sino que resulta relevante lo que se puede hacer con ella, en este caso, sostener elementos en un plano y que estos no caigan.

Lo relevante para quien proyecta termina siendo la relación que cada característica tiene con el usuario y el entorno, la distancia que separa el hecho de que una estructura lineal pueda sostener elementos sin que estos se caigan está llena de información perteneciente a otros campos del conocimiento. A pesar de que este conocimiento pueda ser ajeno a quien lo observe, la conexión

<sup>3</sup> «El nuevo diseño articula un discurso en el que se predica algo sobre el objeto anterior.»  
Joselevich, E. (2005) *Diseño Posindustrial*. Buenos Aires: Infinito

entre causa y consecuencia se da sin tener la necesidad de entender el por qué. Tenemos el conocimiento empírico acumulado para saber que una estructura lineal tiene la disposición adecuada para oficiar de plano o superficie de apoyo, y no nos importa la distancia entre esas características, porque tomamos diferentes puntos para operar desde ellos, y muchas veces el proceso es al revés: llevamos a esos puntos nuestra preconcepción de lo que queremos, por eso cuando miramos el producto referenciado, lo desglosamos en una estructura lineal, azul, mediana y de acero pintado; siendo de esta manera que engrilletamos las posibilidades que teníamos antes de desglosar en características dentro de la materialidad, sin detenernos primero a pensar en la inmaterialidad de los objetos como una fuerza de igual valor que la primera.

### **Simplificación como proceso de diseño**

Como herramienta en el proceso, la simplificación es parte clave en la estructura proyectual preponderante, que tiene uno de sus puntos claves hace 90 años, con la construcción del pabellón Alemán por Mies van der Rohe, el gran profeta del “menos es más”. Simplificar es algo que vamos aprendiendo por las buenas o por las malas, es un desafío intelectual a encontrar qué tanto nos podemos acercar al punto de tener lo esencial para comunicar lo que se pretende con el proyecto. Y bajo la lógica de que el diseño, sirve para demostrar las capacidades de los seres humanos en cada período de tiempo<sup>4</sup>, estos son tiempos de demostrar la habilidad a partir de la capacidad comunicativa asociada a los pocos elementos, de la simpleza y el despojo, como evoca Aristóteles en su *Metafísica*: «Todas las creaciones son efecto de un arte, o de un poder, o del pensamiento»<sup>5</sup>



Figura 2. Reconstrucción del Pabellón Alemán, original de Ludwig Mies van der Rohe. Fotografía de Christian Gänshirt, 2012 bajo la licencia CC BY.SA 4.0<sup>6</sup>, sin alteraciones.

La simpleza material y la pulcritud visual no son accesibles a través de un camino fácil. Obliga al proyectista a lidiar con la complejidad de sus propias ideas y lo enfrenta a dejarlas decantar poco a

<sup>4</sup> Joselevich, E. (2005) *Diseño Posindustrial*. Buenos Aires: Infinito

<sup>5</sup> Aristóteles (2002) *Metafísica*. Barcelona: Océano

<sup>6</sup> <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.en>

poco. Esta costumbre que generamos es entendible a razón del hábito consumista y de acumulación que está en su apogeo en la actualidad, nuestras vidas son una construcción de acumulaciones, no sólo materiales, sino también conceptuales, quien más y mejores cosas tiene, genera una validación externa que le permite ocupar y acaparar posiciones. Esto queda reflejado en el diseño con un sentimiento de necesidad a ocupar los lugares, porque el lugar que uno no ocupa es conquistado por otro, y la realidad del otro como el enemigo, como una evocación del miedo a lo desconocido, sigue existiendo más allá de los esfuerzos actuales de unirnos bajo la concepción de humanidad. Diseñamos con miras a una objetualidad preponderante por sobre las demás ante la búsqueda del epicentro del pretencioso terremoto que deseamos genere nuestro diseño.

Simplificar es entendido a veces como des-ornamentar las cosas, quitarle los aspectos puramente estéticos a los proyectos, mas también es importante entender que simplificar implica la odisea en búsqueda de la mínima expresión física necesaria para condecir con la conceptualidad planteada (ver Figura 3).

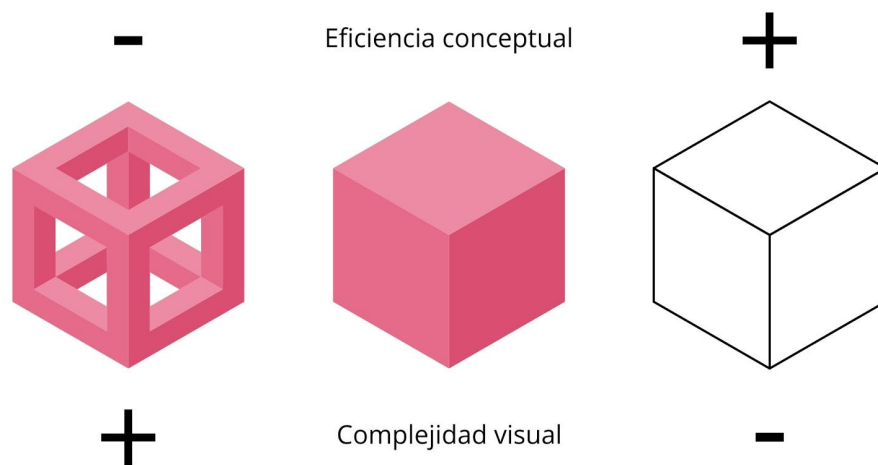


Figura 3. Diagrama comparativo entre Eficiencia conceptual y Complejidad visual. Elaboración propia.

Incluso los proyectos que surgen desde la espacialidad y el vacío, a veces requieren pasar por el proceso de simplificación. Un punto de partida no determina dónde se ubicará el producto final, sin embargo, ambos hitos ayudan a vislumbrar cuál fue el camino recorrido en el medio. Hay espacios vacíos en el proceso de diseño, distancias insalvables que aparentan nunca reducirse a cero: desde la concepción inicial, a lo que determinamos que queremos hacer, el proyecto, que se distancia también de lo que finalmente hacemos, la materialización proyectual; cuando llegamos a la relación con el usuario, esta materialización final se choca con cómo lo ve el otro, que a su vez se separa de cómo lo interpreta. Todas estas distancias abismales, tanto sean pertenecientes al interior de uno como proyectista o al otro como usuario, son imposibles de entender en su totalidad si nos guiamos por la idea de que saber se constituye en interpretar<sup>7</sup>. Esta situación empeora cuando puntualizamos hitos, cuando les damos forma y no los relacionamos con las cosas que no formalizamos, las in-formas. Estas *informas* existen o tienen la potencia de existir a razón de la potencia de su contraparte sí materializada «lo que tiene la potencia de ser puede ser o no ser; y la misma cosa tiene entonces la potencia de ser y de no ser.»<sup>8</sup>

<sup>7</sup> «Así, pues, saber consiste en referir el lenguaje al lenguaje; en restituir la gran planicie uniforme de las palabras y de las cosas. Hacer hablar a todo. Es decir, hacer nacer por encima de todas las marcas el discurso segundo del comentario. Lo propio del saber no es ni ver ni demostrar, sino interpretar.» Foucault, M. (2017) *Las palabras y las cosas*. Buenos Aires: Siglo veintiuno

<sup>8</sup> Aristóteles (2002) *Metafísica*. Barcelona: Océano

## Diseño materializado

La estructura lineal azul, mediana y de acero pintado, que recibió el nombre de “Mesa Quebrada” surgió como muchos proyectos lo hacen: desde el punto de vista del diseño material. El verdadero origen formal del producto se remite a un desarrollo de mobiliario musical, que fue determinando la búsqueda de diseñar a través de los espacios vacíos. En ese caso, el sonido y la musicalidad se tomó como un espacio no contemplado en la normalidad del mobiliario actual. Mientras su producto hermano, la “Mesa Silenciosa” (ver Figura 4) se encargó de llevar el concepto de la musicalidad al espacio del hogar, Quebrada fue despojada de su cualidad sonora ya que el propio proceso de diseño fue derivando en que el producto encuentre otro camino conceptual y opere como pilar ante una nueva sensibilidad para el diseño



Figura 4. Mesa Silenciosa. Fotografía por Carolina Larroque, 2017.

Estructuralmente la pieza se puede entender en dos partes, lo cual fue sostenido desde el principio del proceso de diseño hasta el final. Por un lado podemos apreciar el cuerpo, que es un espacio visual de un rectángulo de bordes curvos, compuesto por varillas de acero colocadas en forma de anillo una tras otra. La segunda pieza son las patas de la mesa, que offician a su vez de estante central. Inicialmente, el planteo era tener unas patas cuya única función fuera soportar el peso del cuerpo de la mesa y lo que se colocara en ella. Ante el espacio principal del producto, surgió la idea de necesitar una superficie intermedia que contemple un segundo nivel de apoyo, ya que el tamaño de la cavidad en su totalidad era más que suficiente para seguir siendo útil al dividirlo a la mitad verticalmente.

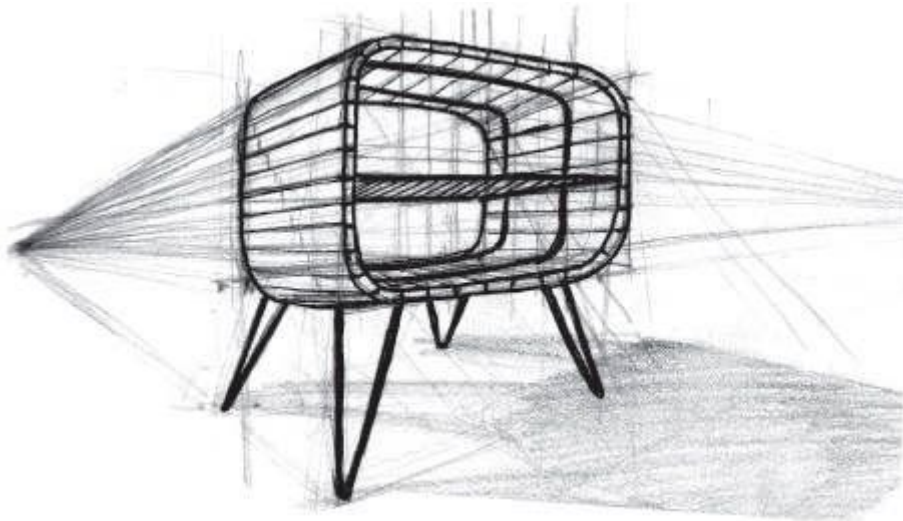


Figura 5. Primer boceto Mesa Quebrada, 2017. Elaboración propia.

Ante el primer boceto sobre la mesa (ver Figura 5), surgieron los primeros cuestionamientos: ¿Por qué tomar un elemento formal y liberarlo de cualquier tipo de profundidad conceptual? La estética del producto ya evocaba espacios vacíos por doquier. Si bien en su origen los vacíos visuales no tenían que ver con diseñar desde la *informa*, el producto fue el puntapié inicial, el punto de quiebre para llegar a lo que es mi mirador sensible de diseño actual. Esto aconteció en la búsqueda por desarrollar, además de la calidad estética del producto todos los demás componentes para que se encontrasen al mismo nivel<sup>9</sup>, específicamente el conceptual, lo cual le permitió luego perder su elemento funcional de relación musical e igualmente sostenerse por sí solo como producto.

Este fue el punto clave en el proceso, habían aparecido dos nuevos cuestionamientos que requerían ser solucionados de alguna manera. El colocar un estante que cortara linealmente todo el espacio principal de la mesa, componía una idea de separar un espacio en dos, en crear otro hito que delimitara dos nuevas espacialidades. La estética del producto llamaba a contemplar visualmente los espacios vacíos como punto clave de la conceptualización de la mesa, sin embargo, derivó en entender el espacio vacío como herramienta clave del diseño más allá de su estética, algo que según nos cuenta Munari, ya es parte del conocimiento budista japonés, «el principio del “vacío” es un principio zen; ellos dicen que la habitación vale por el vacío que ofrece, ya que nosotros vivimos en el vacío y las paredes no son más que los límites (abribles y prolongables al exterior) de este vacío.»<sup>10</sup>

Transformar el estante de una línea horizontal que cortara el espacio a un elemento que alterara la espacialidad sin dividirla fue el primer paso. El diseño no debería ser un creador de fronteras, sino una herramienta para modificar realidades, interrumpir el espacio vacío a partir de un corte no tenía validez lógica ni emocional. Así es que la resolución conceptual del objeto llegó con el aunar estos dos quiebres.

El sostén físico del mueble se conjugó con el soporte conceptual del mueble, las patas y el estante se hicieron uno, significando que la pieza principal, la cavidad central del mueble pasa a un plano secundario en la concepción general del objeto. Esta segunda pieza se transformó en la más interesante a nivel físico, semántico y estético. El tener un soporte dividido en tres, en vez de las

---

<sup>9</sup> «Ha de producir un objeto que no solamente tenga calidad estética sino que en él cada componente (...), se ha de considerar al mismo nivel.» Munari, B. (2013) *Diseño y comunicación visual. Contribución a una metodología didáctica*. Barcelona: Gustavo Gili

<sup>10</sup> Munari, B. (2015) *¿Cómo nacen los objetos?: Aportes para una metodología proyectual*. Gustavo Gili: Barcelona

clásicas cuatro patas, es un intento de distribuir el peso de una manera menos repetida, permitirle una independencia estética a la pieza en cuanto a la normalidad característica de su grupo.

## El diseño del vacío

Finalizado el proyecto, curvadas y soldadas las varillas de acero, se formuló la posibilidad de contemplación real: ver, palpar, sentir la mesa. Así es como los cuestionamientos previos se anudaron con nuevas preguntas y pensamientos, dando lugar a respuestas y planteos nuevos. Establecida la distancia entre el proyecto y la materialización proyectual, se puede entrar en ese vacío y empezar a trazar líneas imaginarias que conectan ambos hitos y nos ayudan a determinar separaciones más pequeñas, las cuales terminan de definir los alcances del proyecto.

Cada espacio que se ocupa es una decisión, solemos centrar nuestros cuestionamientos en cómo y de qué manera vamos a llenar ese espacio vacío, pero no está tan normalizado el preguntarnos por qué queremos llenarlo o el cuestionarnos la pertinencia de hacerlo; y si bien es evidente que a nivel estético este tipo de planteos llevan a jugar visualmente con la distancia entre los elementos que componen al producto desde su composición física, la visión del diseñar desde el vacío es más profunda y está comprendido en un cambio de metodología proyectual.<sup>11</sup> La forma y la *informa* son ambas decisiones y existen una gracias a la otra. Es pertinente recordar que si bien la *informa* carece de color, textura, terminación o cualquier característica física asociada a la forma, no está falta de significado y razón de ser. La *informa* informa y compone junto a la forma la realidad total del objeto, dejar de considerar una o ponderarlas según deseos personales va detrimento del propio proyecto y su relación con los usuarios y entorno.

Utilizar el vacío como *leitmotiv* del proceso de diseño habilita a ver desde donde se unen los elementos, sin necesitar centrarse en los aspectos físicos particulares. Es pensar qué conexiones se desean entre la idea inicial y el proyecto. Si un mueble de apoyo elevado del piso es lo que concebimos, es poder hilar las relaciones entre esa idea inicial y el proyecto antes de que se materialice. Es dejar de pensar cosas para que sean simplificadas posteriormente. Esto no significa eliminar el proceso de simplificación, el cual puede y muchas veces habrá de presentarse en el proceso, sino que es dejar de contemplarlo como una necesidad imperiosa, dejar de tomar falsas libertades que acumulen elementos innecesarios a propósito.

Bauman cita a Leo Strauss diciendo que «Siempre ha habido y siempre habrá cambios de perspectiva sorprendentes, completamente inesperados, que modifiquen radicalmente el sentido de todo conocimiento previamente adquirido.»<sup>12</sup>, y si bien es probable que tomar el vacío y la *informa* como un punto de vista esencial a la hora de diseñar carece de la cualidad de “sorprendente” o “completamente inesperado”, entiendo que nos puede orientar de manera certera en la búsqueda de un nuevo cambio de paradigma.

Como proyectistas la *informa* es una herramienta para afrontar los desafíos de diseño que se nos presentan, añadir otro punto de vista que nos nutra de nuevas posibilidades para determinar los espacios, que es en definitiva lo pertinente a las profesiones que moldean los entornos en los que vivimos. Pero como seres humanos, como componentes de una sociedad, nos plantea ser más conscientes de lo que nos separa del otro, aprender de esa distancia y utilizarla para conformar

---

<sup>11</sup> «El método proyectual para el diseñador no es algo absoluto y definitivo; es algo modificable si se encuentran otros valores objetivos que mejoren el proceso» Munari, B. (2015) *¿Cómo nacen los objetos?: Aportes para una metodología proyectual*. Barcelona: Gustavo Gili

<sup>12</sup> Bauman, Z. (2017) *Retrotopía*. Buenos Aires: Paidós

nuestros actos y entender los del otro, del cual no podemos ni debemos aislarnos.<sup>13</sup> Es aprender que nuestras distancias conforman una relación, cada una de ellas determina qué tanto hay entre nosotros, qué podemos acercar y qué queremos alejar. Hemos de esforzarnos por entender cuáles son las conexiones que se tienen que constituir para llegar a los puntos importantes del otro a partir de nuestras propias posibilidades, como si las relaciones humanas fuesen un proceso de diseño, porque en el otro y nuestra relación con él reside nuestro poder: «Un ser tiene poder, ya porque tiene la potencia de modificarse a sí mismo, ya porque tiene la de modificar a otro ser.»<sup>14</sup> Ya que entendernos mejor entre nosotros es de vital importancia para construir sociedades más sanas, para ser profesionales más comprometidos y conscientes, porque no hay que olvidar que los seres humanos diseñamos para otros seres humanos.

Desde Platón y su alegoría de la caverna<sup>15</sup> nos llega la idea de que el cómo vemos las cosas es esencial para entender la amplitud del abanico de conocimiento personal, nuestra inmersión en realidades parciales a razón de cuáles son las cosas que somos capaces de ver por el lugar desde donde nos paramos cognitivamente, por eso, ver las cosas desde un lugar diametralmente opuesto es clave para el proceso de cambio que se está motivando en nuestra sociedad, una postura que ya hace casi una década Vermeulen y van den Akker afirmaban como una tendencia que determinaba un nuevo corte en cuanto a las sensibilidades artísticas como característica histórica. Ellos la definieron bajo el nombre de metamodernismo<sup>16</sup>. Este término responde a un movimiento cuya principal característica es una oscilación pendular que ejerce sus fuerzas entre dos polos opuestos (inicialmente el modernismo y el postmodernismo), evitando así la radicalización de las fuerzas y permitiendo validar los recursos que se presentan desde los dos polos sin necesidad de carecer de uno de ellos.

Tal vez el diseño del vacío no sea la mejor forma de acercar las metodologías proyectuales a ese eje pendular que se plantea como la actualidad de los movimientos artísticos y de diseño. Sin embargo está claro es una de ellas y en particular es el concepto que va en contra de la materialidad física, la figura principal de la arquitectura y diseño. Golpear los propios cimientos de nuestros castillos de conocimiento es la mejor manera de asegurarnos su solidez. Cuestionarlos y ponerlos a prueba es la herramienta que tenemos para llegar a entender de qué manera se determinará el estado del arte del futuro cercano y cómo nos podemos preparar para ello.

Las tecnologías cada vez cambian de forma más radical nuestras realidades, y como diseñadores, esto nos revela que nuestra profesión también lo está haciendo, ya que «el diseño trata de la innovación y del acogimiento cultural de la innovación»<sup>17</sup>. Cada día que pasa estamos más cerca del quiebre, el punto donde nuestro bagaje sea insuficiente para afrontar los nuevos desafíos, y tengamos que recomponer una nueva forma de pararnos ante la realidad irreal que viviremos, «debemos prepararnos para un largo período que estará marcado por más preguntas que respuestas, y por más problemas que soluciones, y en el que tendremos que avanzar por el filo de unas igualadísimas probabilidades de éxito y de fracaso.»<sup>18</sup> y para ello es imperante ver desde qué lugares no nos hemos parado, ir al vacío y empezar desde allí.

---

<sup>13</sup> «Y cuando digo «nuestras», lo hago con la intención de recalcar la imposibilidad de que nos aislemos individualmente del truculento destino de los demás en un mundo entrecruzado de autopistas de la información.» Bauman, Z. (2017) *Retrotopía*. Buenos Aires: Paidós

<sup>14</sup> Aristóteles (2002) *Metafísica*. Barcelona: Océano

<sup>15</sup> Platón (2015) *La República*. Madrid: Alianza

<sup>16</sup> Vermeulen, T. & van den Akker, R. (2010) Notes on metamodernism. Journal of AESTHETICS & CULTURE, Volumen 2. Recuperado desde: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.3402/jac.v2i0.5677>

<sup>17</sup> Joselevich, E. (2005) *Diseño Posindustrial*. Buenos Aires: Infinito

<sup>18</sup> Bauman, Z. (2017) *Retrotopía*. Buenos Aires: Paidós



## Bibliografía

- Aristóteles (2002) *Metafísica*. Barcelona: Océano
- Bauman, Z. (2017) *Retrotopía*. Buenos Aires: Paidós
- Foucault, M. (2017) *Las palabras y las cosas*. Buenos Aires: Siglo veintiuno
- Hesselgren, S. (1973) *El lenguaje de la arquitectura*. Buenos Aires: Universitaria
- Joselevich, E. (2005) *Diseño Posindustrial*. Buenos Aires: Infinito
- Munari, B. (2015) *¿Cómo nacen los objetos?: Aportes para una metodología proyectual*. Gustavo Gili: Barcelona
- Munari, B. (2013) *Diseño y comunicación visual. Contribución a una metodología didáctica*. Barcelona: Gustavo Gili
- Platón (2015) *La República*. Madrid: Alianza
- Vermeulen, T. & van den Akker, R. (2010) Notes on metamodernism. *Journal of AESTHETICS & CULTURE*, Volumen 2. Recuperado desde:  
<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.3402/jac.v2i0.5677>