

# Formas de diseño: de los objetos a las cosas

Design forms: from objects to things

texto

Esteban Salcedo Sánchez

**ABSTRACT.** We can affirm that one of the vectors of configuration of contemporary space took shape in the liberation of the elements from each other in a process of conversion of the immovable into furniture. Artifacts, objects or furniture thus acquired the status of autonomy with respect to the built, consolidating a mechanism of spatial definition that identifies uses with added objects (machines, furniture, decoration). The recent renunciation of the utilitarian condition of these objects and the vindication of their mediating role in the relationship with the subjects has served to establish the appearance of an alternative variable of topological organization of space: things.

**Key Words.** Furniture, objects, things.

**Resumen.** Podemos afirmar que uno de los vectores de configuración del espacio contemporáneo se concretó en la liberación de los elementos entre sí en un proceso de conversión de lo inmueble en mueble. Los artefactos, objetos o muebles adquirieron así estatuto de autonomía respecto a lo construido consolidando un mecanismo de definición espacial que identifica los usos con los objetos añadidos (máquinas, muebles, decoración). La reciente renuncia a la condición utilitarista de dichos objetos y la reivindicación de su papel mediador en la relación con los sujetos ha servido para instaurar la aparición de una variable alternativa de organización topológica del espacio, las cosas.

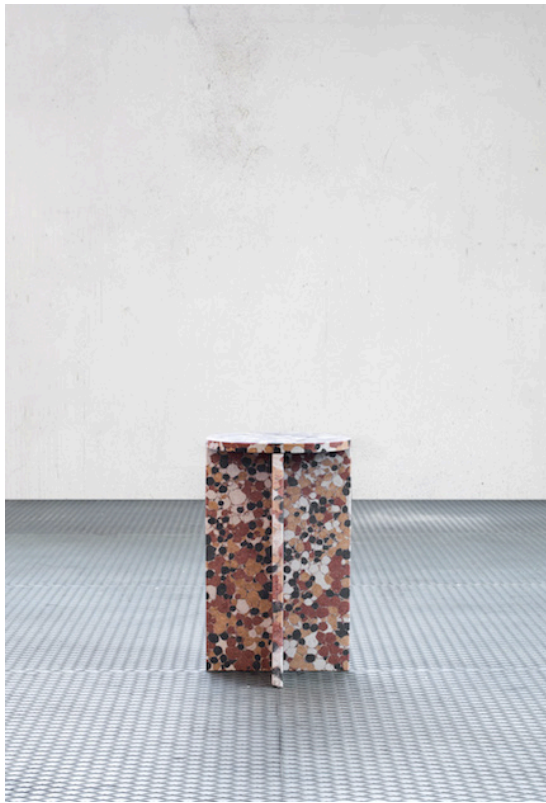


## Palabras Clave

Muebles  
Objetos  
Cosas

## figura 1

Triangular bed, June 14 Meyer-Grohbrügge & Chermayeff, Berlin, 2018. © Sam Chermayeff Office



**figura 2**  
Metrò. Piovenefabi. Maniera.  
Bruselas, 2017 © Jeroen Verrecht

En su ensayo *The theory of things* (La teoría de las cosas)<sup>1</sup>, Bill Brown explora la tensión dialéctica que recorre la relación entre lo que consideramos objetos y lo que designamos como cosas. En su extenso análisis sugiere que estamos habituados a percibir la ‘cosidad’<sup>2</sup> de los objetos cuando dejan de trabajar para nosotros, es decir, cuando el taladro se rompe, cuando el coche se para, cuando los cristales se ensucian; cuando su flujo dentro de los circuitos de producción, distribución, consumo y exhibición se detiene, aunque sea momentáneamente.

El entendimiento de esta condición de las cosas como desafío a la visión utilitarista del objeto, sumado a la apuesta por el aura de indeterminación que Brown asigna al término, ha servido de estímulo a algunas oficinas para adentrarse en la intrigante zona donde los límites



**figura 3**  
Bend it like it's hot!. Comte/Mewly.  
Galerie Ruine. Ginebra, 2020 ©  
Comte/Mewly

semánticos entre muebles, objetos, obras de arte y arquitectura se difuminan.

A través de proyectos que se afirman a sí mismos como cosas, marcan de partida un cambio en la relación con el usuario y nos alertan de cómo las cosas realmente nombran menos un objeto que una particular relación sujeto-objeto. De hecho, en el imaginario colectivo, la palabra ‘cosa’ se utiliza para designar aquello concreto pero ambiguo dentro de lo cotidiano (ej.: "Ponlo junto a esa cosa verde en el pasillo"), señalando un cierto límite o liminalidad, que flota sobre el umbral entre lo nombrable y lo innombrable, lo figurable y lo infigurable, lo identificable y lo inidentificable.

Esta indefinición constituyente de las cosas resiste con dificultades las categorías con las

que habitualmente designamos a los objetos que nos rodean. Pese a ello, asumen su papel como la escala intermedia entre la arquitectura y el cuerpo humano de formas descaradamente insospechadas, como en las mesas y taburetes monumentales *Metrò* (2017) de Piovenefabi (figura 2), en las que encontramos un equívoco juego de escala; o en las luminarias *Bend it like it's hot* (2020) de Comte/Mewly (figura 3), cuya delgada superficie de aluminio está pintada para parecerse a las espigadas plantas de un jardín, que hacen prevalecer una extraña ambigüedad material.

La forma, la función, el material, el contexto y el sitio parecen mezclarse entre sí cuestionando los convencionalismos. El apreciado confort, por ejemplo, puede interpretarse más que como simple comodidad, como las posibilidades de



**figura 4**  
Solo Chair. OFFICE KGDVS.  
Maniera, Bruselas 2014. © Sven  
Laurent

sondear otras formas de la libertad. La cama triangular de la serie *For the Nuclear Family and Its Opposite Together* (2014) de Johanna Meyer-Grohbrügge y Sam Chermayeff (figura 1), se ocupa de lo acogedor y lo desconocido a la vez reorganizando con su geometría la habitación estándar; y el disfrute de la ligeramente asimétrica *Solo Chair* (2014) de Office Kersten Geers David Van Severen (figura 4), no tiene nada que ver con la ergonomía sino con experimentar una cierta sensación de inestabilidad.

Paradójicamente, las cosas están hechas para ser vividas a diario y todas parten de la idea de que el capricho personal es probablemente la mejor guía para producir cualquier diseño con el que se pueda vivir día tras día. Como *folies*, llevan aparejada una invitación a nuestros cuerpos a habitar escenarios específicos. Una silla puede ser escritorio, un

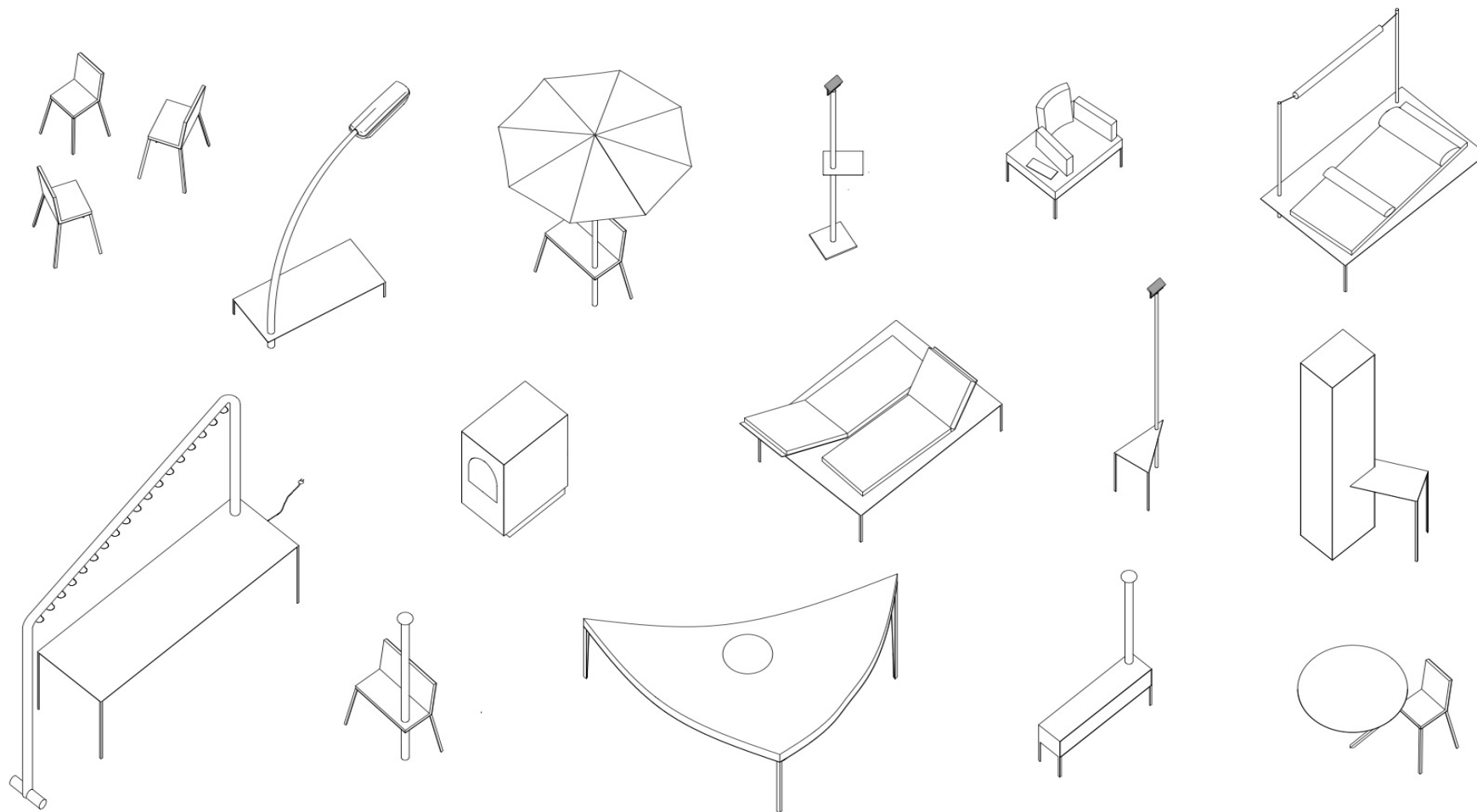
aparador es un lugar para ponerse los zapatos y maquillarse, un sofá deviene en un lugar para encararse con el interlocutor, etc. (figura 5). Cada una se esfuerza por engendrar una nueva relación entre nuestro físico y nuestra vida cotidiana fusionando tipologías varias en un equilibrio precario: una silla se convierte en la base de un paraguas; un armario se convierte en un lugar para sentarse, maquillarse o fumar un cigarrillo.

Pero no son meras herramientas, son una verdadera puesta en escena para la vida cotidiana. Escenifican nuestras interacciones a través de sí mismas y del espacio creado entre ellas. En algunos casos usamos estas cosas solos pero en otros, nos unen. Nos entendemos a nosotros mismos a través de nuestras interacciones con las cosas y por medio de ellas nos comunicamos con los demás.

La sorpresa visual y conceptual que producen lleva a nuestro cerebro a trabajar un poco más de lo normal para captar su forma y significado, lo que nos empuja irremediamente a cuestionarnos cómo el esfuerzo por repensar las cosas puede servir también para reinstituir nuestra sociedad.

Su propia presencia es en esencia un fenómeno colectivo, fruto de un impulso inclusivo, transcultural, trans-social y que no sólo implica únicamente al 'genio' individual, sino también al fabricante, productor, desarrollador, distribuidor, al crítico o al cliente.

Esta aproximación explora más allá del qué son las cosas o para qué sirven e intenta reivindicar directamente la relación sujeto-objeto en contextos temporales y espaciales particulares. Precipita un nuevo materialismo que lleva a entender el diseño de objetos como una vía para mostrar cómo se organizan nuestros afectos privados y públicos. Un manifiesto sobre cómo los objetos inanimados constituyen a los sujetos humanos. Cómo los mueven, cómo los amenazan y cómo facilitan o dificultan su relación con otros sujetos abriendo el camino a otras muchas cosas.



**figura 5**  
"Beasts". Sam Chermayeff. Side Gallery, Barcelona. 2021. © Sam Chermayeff Office

### Esteban Salcedo Sánchez

Universidad Politécnica de Madrid, Escuela Técnica Superior de Arquitectura  
esalcedos@alumnos.upm.es  
Esteban Salcedo es doctorando en la ETSA Madrid. Sus temas de trabajo se centran en los conflictos que la arquitectura mantiene con sus narrativas, donde trata de desvelar herramientas y métodos de diseño contemporáneos. Combina la producción académica con la docencia y el ejercicio profesional en estudioHerrerros.

### Bibliografía

- Brown, Bill: "Thing Theory." *Critical Inquiry* 28.1 (Autumn 2001): 1-22.
- Chermayeff, Sam [et al.]: *Creatures*. Barcelona: Apartamento Publishing. 2021
- Çiçek, Asli: *Crafting the Functional and the Conceptual*. Bruselas: Maniera. 2020
- Woodman, Ellis: *Figures on a stage*. Bruselas: Maniera. 2018