

# DISEÑO E HISTORIA:



Mi viaje astral  
con Matilda



Fanzine de  
Miao Ying Zhang Chen

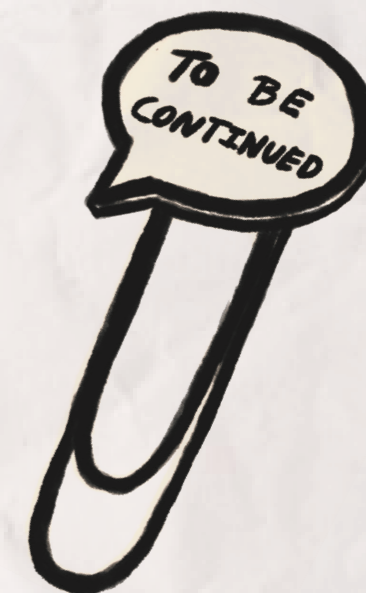
# ÍNDICE

_Introducción.....	5
1_Pero ¿Qué es mi objeto?.....	6-7
2_El poder del hacer: Thinking through making.....	8-9
3_Ornamento y funcionalidad.....	10-11
4_Transformación y adaptación.....	12-13
5_Conclusiones.....	14

## INTRODUCCIÓN:

### Un objeto, mil historias

El diseño es un área difícil de comprender muchas veces. Para alguien como yo que está en su segundo año del grado en diseño, los límites y las definiciones de lo que hago se hacen cada vez más borrosas a medida que sigo estudiando. **Este fanzine está compuesto sobretodo de mis análisis y conclusiones que he ido realizando por mí misma utilizando los contenidos de la asignatura, así que cualquiera que lea esto: no os toméis todo lo que digo como un hecho.** Eso sí, espero que disfrutéis de mis delirios, pues a mi me han ayudado mucho a entender mejor mi labor.



Cuando empezamos la asignatura del Historia del arte, pensé que simplemente aprenderíamos referentes, fechas y datos insignificantes de los que me olvidaría nada más acabar el cuatrimestre. **En vez de eso, se nos propuso algo diferente: escoger un objeto cualquiera y aplicarles nuestros aprendizajes durante el curso de esta asignatura.** Aunque parezca un ejercicio muy simple y no parezca que puedas obtener mucho de ello, realmente te obliga a analizar lo más profundo del objeto y de su diseño. Por ello creo que es una muy buena manera de entender cómo y porqué se hacen las cosas de cierta manera, y animo a cualquier que esté leyendo esto a realizar este ejercicio a lo largo de este fanzine.

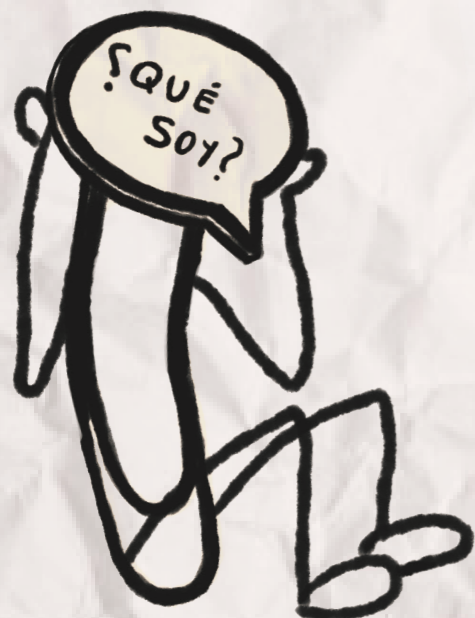
# 1\_Pero ¿Qué es mi objeto?

Dentro del diseño, uno de los medios más prominente es el de la creación de objetos. Desde mi propio punto de vista se debe a esta cualidad que tiene la creación de objetos que no tiene ningún otro medio, y ese es el de funcionalidad física y material. Si bien otros medios como la imagen también forman parte del diseño, es un medio muchísimo más abstracto en el que no se suele tener en cuenta el valor material, sino el valor conceptual.

En el texto de Vilem Flusser acerca de la palabra diseño, hay un apartado donde lo describe como el puente entre la técnica y el arte; el diseño de objetos podría considerarse ese puente.



\*duda existencial se intensifica\*



Teniendo esto último en cuenta, podemos deducir que el diseño no es solamente cómo va a verse mi objeto, sino cuál es su función, cómo va a realizar esa función, para quién dirijo este objeto y finalmente, por qué sigue siendo el objeto que es.

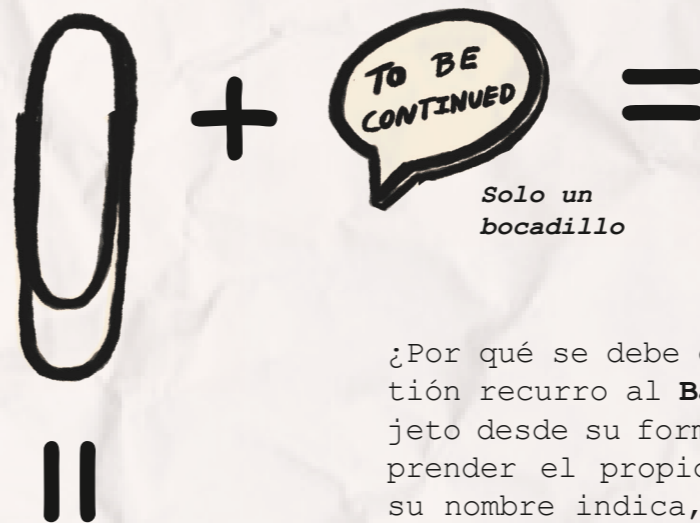
Creo que para llegar a entender realmente un objeto, es necesario responder a estas preguntas, y para ello se debe llegar al concepto inicial de tu objeto, a lo más básico. Lo que yo suelo hacer primero, por ejemplo, es realizar un análisis de lo que es y lo que no es mi objeto en relación a otros de naturaleza similar. El objetivo de este ejercicio es poder llegar a familiarizarme con el objeto, hacerle preguntas como si de un amigo se tratase.

Para que se pueda entender mejor, haré una pequeña demostración con el objeto que escogí este año: un marcapáginas, al que apodaremos **Matilda** (en referencia al personaje de Roal Dahl), para que sea más sencillo que seguir escribiendo "mi marcapáginas", y para darle cierta personalidad.

Matilda es un marcapáginas con forma de clip en el que hay un bocado donde está escrito "to be continued" (aquí dejo una imagen para esta vaga y desastrosa descripción). Matilda es de alambre, plástico y goma; no es de papel ni de cartón ni de cualquier material ligero de los que suelen estar hechos los marcapáginas en general. Sin embargo, a pesar de ser totalmente diferente, Matilda sigue siendo intrínsecamente un marcapáginas.



Solo un clip



Un marca  
páginas  
como  
cualquier  
otro

¿Por qué se debe esto? Para responder a esta cuestión recurro al **Barckward Reading** (analizar el objeto desde su forma más básica), empezando por comprender el propio concepto de marcapáginas. Como su nombre indica, la función principal de Matilda es marcar páginas, y eso es exactamente lo que hace. La parte del clip cubre la función de marcar, mientras que la parte del bocado (que hace referencia al mundo de los cómics) cubre la función de nuestro entendimiento de página. Si quitáramos cualquiera de las partes que conforman a Matilda, ya no sería un marcapáginas, simplemente sería un clip o un bocado; el que estén en conjunto es lo que hacen que sea un marcapáginas.

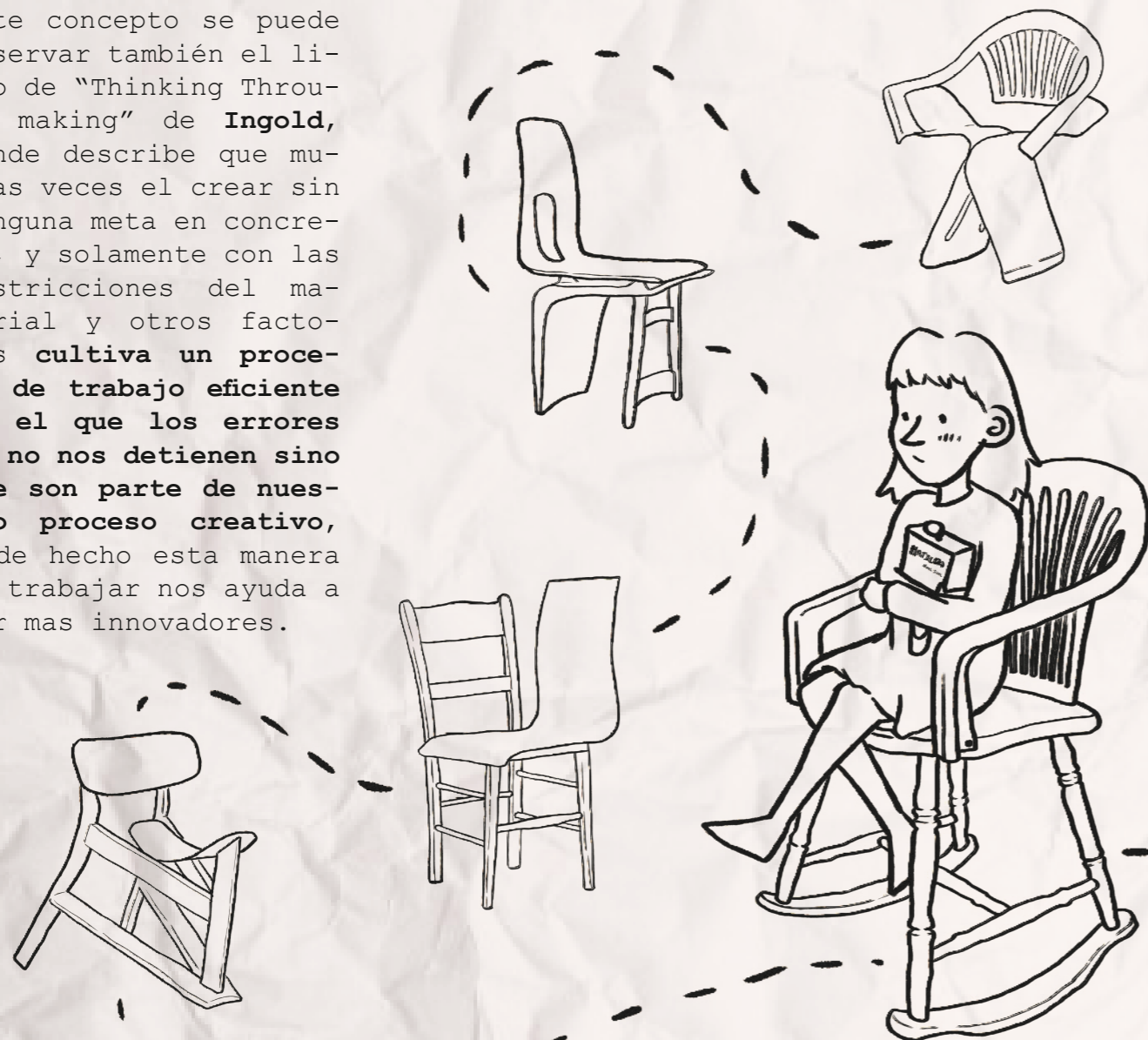
Tras este análisis, pude darme cuenta de lo importante que es tener un buen diseño, y cómo a la hora de realizar un diseño es esencial responder a estas preguntas para tener claras las partes imprescindibles del objeto para que se entienda correctamente.

## 2\_El poder del hacer:

### Thinking through making

Uno de los temas que más me ha interesado durante el curso es el de el propio hacer. Si bien es importante tener en cuenta las partes imprescindibles de lo que se quiere diseñar, también **es crucial experimentar pues hay cosas que solamente se aprenden haciendo**. Uno de los conceptos que más me gustaron fue el que describe Martino Gamper durante su proyecto de las 100 sillas, en 100 días y de 100 maneras: "La motivación era la metodología: el proceso de hacer, de producir y no esforzarse en crear una perfecta en absoluto." Aquí Martino Gamper muestra cómo, en el caso de este proyecto, no eran las sillas, sino **el proceso de creación de las sillas y las restricciones que se impuso él mismo que le hacían seguir para adelante**. A través del proceso, aprendió mucho más que cómo funcionaban las sillas; para Gamper la historia detrás de cada silla eran más importante que su estilo o su funcionalidad.

Este concepto se puede observar también el libro de "Thinking Through making" de **Ingold**, donde describe que muchas veces el crear sin ninguna meta en concreto, y solamente con las restricciones del material y otros factores **cultiva un proceso de trabajo eficiente en el que los errores ya no nos detienen sino que son parte de nuestro proceso creativo**, y de hecho esta manera de trabajar nos ayuda a ser más innovadores.



Para intentar implementar esto en nuestra amiga Matilda, aun siendo un objeto creado por la industria, quiero suponer por un momento que no lo fue y que nos imaginemos que Matilda fue creada artesanalmente, en un reto como el que hizo Martino Gamper.

Es a través de este proceso de combinación, de pruebas y errores que llevaron a Matilda a existir; **Matilda es única en un mar de marcapiñas de papel** y solo podría haber surgido a través de la experimentación y la combinación de materiales y objetos que no se nos podrían haber ocurrido solamente a través del pensamiento.



### 3\_Ornamento y funcionalidad:

#### Relación de amor odio

El dilema entre la estética y la función del objeto siempre ha existido en el diseño, especialmente teniendo en cuenta que el diseño nace de estas dos ramas que muchas veces tienen ideologías contradictorias, el **arte** (ornamento) y la **técnica** (funcionalidad).



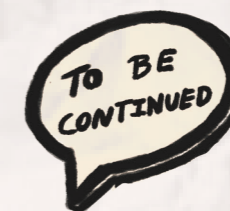
\*Esto es una marca canadiense actual\*

Desde la introducción de los japonismos en Europa, el concepto del ornamento cambió por completo, y con ello cambió toda nuestra perspectiva sobre lo que realmente es la belleza. **Tanizaki**, en su famoso libro "El elogio de la sombra" (1933) explica cómo en Europa hay cierta necesidad de decorar todo con ostentosas, y no nos damos cuenta de que la belleza real está en lo más simple, en el juego de luces y sombras, sin ser interrumpidos por ninguna distracción. Este concepto de ornamento como distracción de la verdadera belleza se desarrolla en occidente con el tratado de "Ornamento y delito" de **Adolf Loos**. El impacto de estas ideas se puede ver incluso a día de hoy, donde aún se rechaza el ornamento frente al lo minimalista y lo funcional, **hasta el punto en el que se ha vuelto un estilo** (lo cual es bastante irónico teniendo en cuenta que para Adolf Loos, ornamento y estilo eran lo mismo).

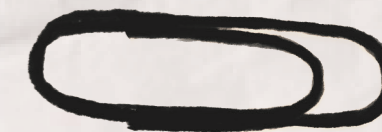
Sin embargo, desde mi punto de vista, todo este desarrollo en el que el ornamento y la funcionalidad son rivales es una lucha que hace más daño al diseñador que ayudarlo. **El diseño no es función o estética por separado; el diseño es ambos a la vez, y hay muchos más factores que estos a tener en cuenta al realizar un diseño.** Por ello pienso que para realizar un buen diseño **hay que realizar una combinación equilibrada** de los dos factores; si por ejemplo realizásemos un diseño solamente basándonos en el ornamento, no sería útil; por otro lado si solamente fuese un objeto funcional, sería un objeto carente de todo significado.



Como siempre, vamos a intentar trasladar estos conceptos a nuestra amiga Matilda. Para ahorrarnos algo de tiempo, me guardaré el análisis de qué partes de Matilda es ornamento e iré directa al punto.



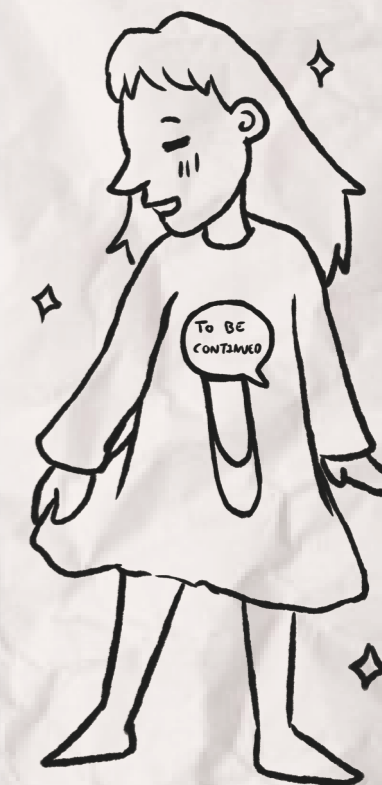
Ornamento



Función

Matilda está compuesta por 2 partes: el bocado se consideraría el ornamento (pues podría ser intercambiado por cualquier otro símbolo parecido) mientras que el clip sería la pieza que realiza la función.

Imaginemos que el clip también estuviese ornamentado con piedras preciosas; en este caso, el ornamento probablemente entorpecería a función de marcar pues podría pesar demasiado, el coste de producción sería mucho más alto, y podría dañar las páginas. Por otro lado, si solo dejásemos el clip y la parte del bocado simplemente fuese una página de un libro, carecería de todo significado; el que sea un bocado en el que pone "to be continued" es lo que le da valor y lo hace único.



## 4 Transformación y adaptación

### Un relámpago en una constelación

**"Lo que ha sido se une como un relámpago al ahora en una constelación."**

Esta icónica frase de Benjamin Walter describe perfectamente el punto que quiero hacer en esta sección, que de hecho siento que es una de las cosas más importantes que he aprendido este curso.

Una de las cosas de las que nunca me percaté es la gran influencia que tiene realmente el pasado sobre nosotros. Los diseñadores nunca trabajaremos sobre un lienzo en blanco, trabajamos sobre los cimientos del diseño hecho anteriormente. Es por eso que creo que esta es una lección muy importante: **la transformación y adaptación, conectar lo que ha sido con el ahora, es la clave para el desarrollo de nuestro proceso creativo.** El diseño, como cualquier acto creativo, tiene como objetivo comunicar, crear una conexión.

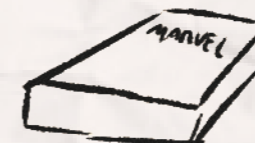
El diseño tiene el poder de transformación y evolución que no muchas disciplinas tienen pues está conectado directamente con sus raíces del pasado y nuestra idea de futuro, y por ello tiene la habilidad de evolucionar a medida que nuestra sociedad evoluciona también. El diseño está por todas partes, desde lo cotidiano hasta lo más extravagante; **los objetos nos definen tanto como nosotros los definimos a ellos.**



HISTORIA

Acudiré una vez más a nuestra amiga Matilda para que nos ayude a aplicar esto a nuestro presente. Matilda es un objeto que ha existido durante siglos, pero ha sido debido al poder de la transformación que Matilda es como es ahora mismo.

Matilda podría haber sido otro marcapáginas de papel más pero no lo es; ella es de alambre, blanco y negro, decorado con motivos que hacen referencia al mundo del comic. Matilda fue adaptada a los tiempos de ahora, donde el medio del cómic está una de sus mejores épocas. **Matilda no fue solo definida por nosotros los diseñadores; su propia existencia es la prueba que nos define como sociedad, ya sea en un aspecto más reducido o amplio.**



## 5\_Conclusiones

Esta asignatura me ha cambiado. Encontrar propósito y significado a lo que haces en lo que estudias es bastante difícil, sobre todo en una facultad como es la de bellas artes, donde la pregunta que todo el mundo tiene pero no sabe responder es "¿Qué es el arte?". Sin embargo, estas lecciones **no solo me han proporcionado herramientas para poder ser mejor diseñadora sino que me han ayudado a comprender lo importante que es mi oficio, aunque muchas veces no lo parezca.**

Y ahora, cada vez que vea a Matilda en mi mesa cada día, recordaré que lo que hago tiene un impacto y que no es en vano; que lo que diseñe tiene sentido y merece existir.



