

REIA #01 / 2013
176 páginas
ISSN: 2340-9851
www.reia.es

Alberto Galindo

Universidad Europea de Madrid / alberto.galindo@uem.es

La Forma Impropia frente a la Obsolescencia. Relativización, multiplicidad y simulacro del objeto / Improper form versus obsolescence. Object relativism, multiplicity and simulation

El diseño industrial ha experimentado un fuerte auge en el siglo xx. Por su capacidad de adaptación a las demandas funcionales y lúdico-estéticas de los usuarios, a los mercados y a la cultura visual, el diseño y su producción implican ciclos de vida cada vez más rápidos con enfoques altamente especializados.

A finales del siglo pasado el diseño exigía una creciente implicación, sobre la forma útil *Gutte Form*, de dimensiones semióticas, indicativas y estéticas. Estrategias cada vez más específicas, capaces de añadir nuevas plusvalías y dimensiones a la forma.

Una nueva estrategia que explora el diseño actual es la *Forma Impropia*. Una alternativa a la producción tradicional de objetos que propone eludir la realidad material y geométrica de los diseños para convertirlos, en apariencia, en formas abiertas, ambiguas y difusas que se identifican con fenómenos visuales.

Este desplazamiento desde la forma del objeto, como fin último del diseño, a la forma dispositiva, impropia, oculta la estructura profunda de la forma y propicia su identidad simulada como fenómeno. Se establecerán cuatro estados desde la forma compuesta a la impropia, desde la forma real al fenómeno simulado:

Relativización material del objeto, geométrica de la forma, simulación sobre su superficie y ámbito de la simulación.

Industrial design has undergone an important rise in the 20th Century. Design and production involve increasingly faster life cycles and highly specialized approaches, due to their adaptability need to the functional and aesthetic demands of users, to markets and visual culture.

At the end of the former century, the design required a growing involvement on the *Gutte Form* useful way, with semiotic, indicative and aesthetic dimensions. Strategies improving in specificity, able to add new capital gains and dimensions the form.

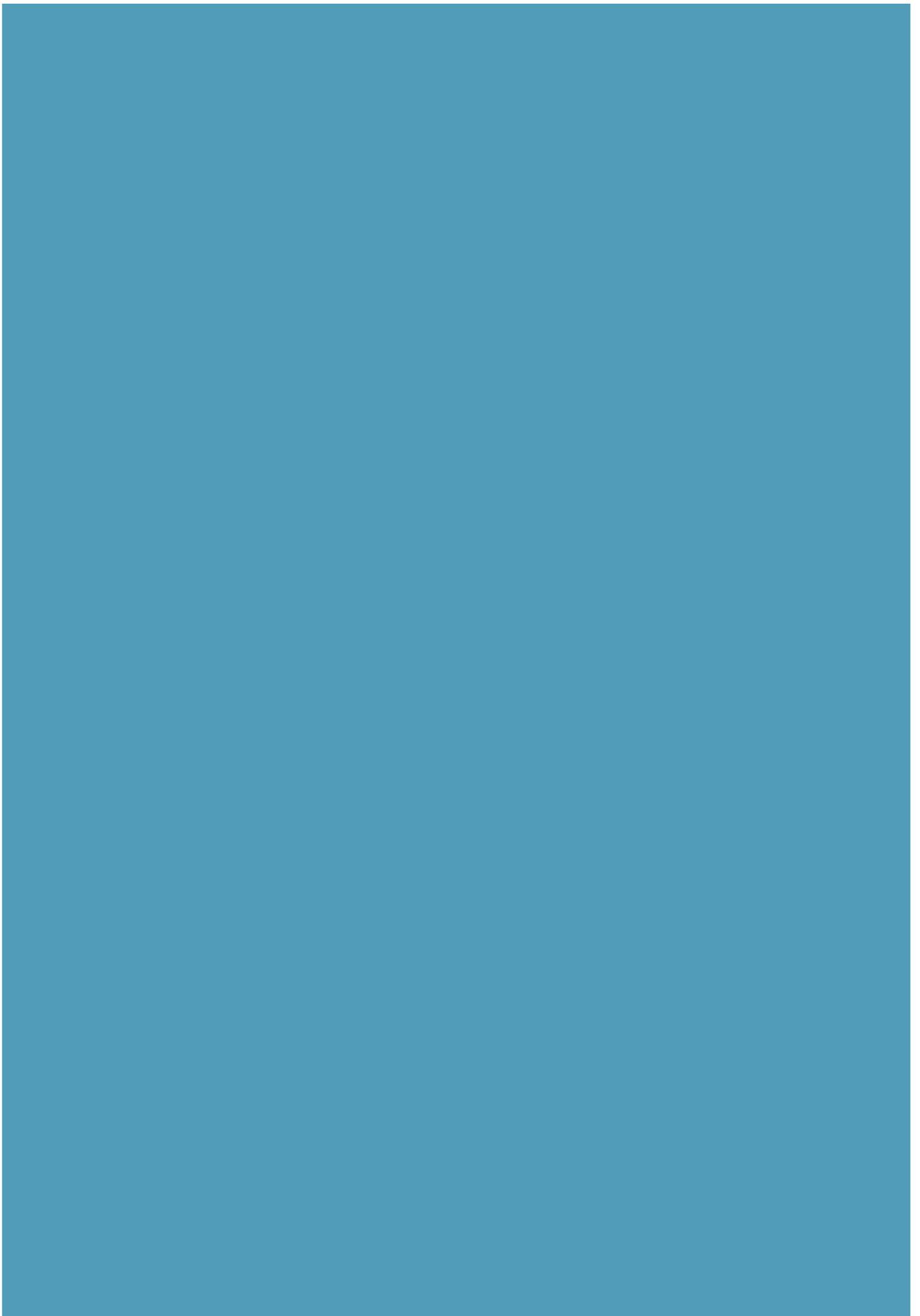
The Improper Way is a new strategy to explore current design. It offers an alternative point of view to the traditional production of objects based on the classical theories of the form. It suggests to evade the material and geometric forms or aspects of reality – in order to hide its material nature and convert them, apparently, in an open, ambiguous and diffuse forms that confuse their nature, in order to identify them as Visual Phenomena.

The final goal of design has suffered a shift from the object's form to the dispositive and improper way, concealing the deep structure of the form and favouring it to acquire a simulated identity as a phenomenon.

In this perspective, four status can be distinguished between the compound and the improper form, between the real form and the simulated phenomenon: material relevance of the object, geometrical relevance of the form, simulation on its surface, and simulation's field.

Diseño, obsolescencia, simulación, percepción, composición e inmaterialidad
/// Design, obsolescence, simulation, perception, composition and inmaterial

Fecha de envío: 30/09/2013 | Fecha de aceptación: 29/10/2013



1. Contextualización

El diseño industrial del siglo xx nos lleva desde el concepto alemán de *Gutte Form*¹, buena forma honesta y de carácter aditivo², a los postulados de la *Forma Impropia*, como alternativa al diseño compuesto tradicional. El concepto nace en plena crisis de la cualidad matérica del objeto, influido por las ideas del diseño emocional y el concepto de belleza esbelta, ligera y permeable que triunfa en los años noventa. Esta nueva estrategia formal será sensible a la obsolescencia estética, a la cultura visual, a los *Mass Media* y a nuestros propios mecanismos perceptivos.

La *Forma Impropia* propone, superados los modelos basados en la tradición hilemorfista³, llegar a un estado simulado del objeto⁴, apariencia ambigua, abierta y subjetiva, que traslada el reto proyectual desde la forma estática y universal hasta un estado constante de flujo, de repuesta al contexto, puja entre el conocimiento de la forma y la percepción del fenómeno.

1. En alemán “buena forma”, supuso la visión pragmática del objeto en relación a su uso y proceso constructivo. Así mismo, supuso el germen del racional-funcionalismo que vertebró la producción del diseño industrial en el siglo xx.
2. Dieter Mankau propone este término, junto con los modelos *integrativo* e *integrado* para definir la evolución que sufre la forma durante el siglo xx. De este modo, el modelo aditivo es (en) una forma de composición en el que las partes conservan autonomía una vez generado el diseño final. Este modelo corresponde con diseños como los de la *Bauhaus*, y permite distinguir y segregar el uso de cada parte mediante esta autonomía visual. Representa el primer paso en esta evolución formal que se plantea, que continúa con los modelos integrativos y termina con los integrados. El término se comenta ampliamente en E. BÚRDEK, Bernhard. *Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño industrial*, Editorial GG S.A., Barcelona, 1994.
3. En esta investigación sobre la *Forma Impropia*, el Hilemorfismo se sitúa en la órbita de la forma compuesta, sugiriendo un entendimiento absoluto de los objetos, que trascienden al mundo de las ideas. Frente a ella, la *Forma Impropia* apuesta por una lectura ambigua, abierta y subjetiva, que lleva al extremo el entendimiento fenomenológico de la realidad.
4. “De golpe, esta aprehensión, que es el milagro del engaño visual, resurge sobre todo el llamado mundo real circundante, revelándonos que la realidad nunca es otra cosa que un mundo jerárquicamente escenificado, objetivado según reglas de profundidad, y revelándonos también que la realidad es un principio bajo cuya observancia se regulan toda la pintura, la escultura y la arquitectura de la época, pero nada más que un principio, y un simulacro que pone al fin la hipersimulación experimental del engaño visual”. En BAUDRILLARD, Jean. *Cultura y simulacro*, Editorial Kairós, Barcelona, 2007, p. 35.



1- Dominique Perrault. Caja Mágica, Madrid, 2003

2- Verner Panton. Pantón Chair, 1967



La *Forma Impropia* es proyectiva⁵, se arroja hacia el futuro y se expresa en el presente; supone una hibridación con el contexto, en el que su existencia real es diluida por su apariencia simulada. Se pierde el referente a una forma cerrada⁶, clara, autorreferencial y objetiva, llegando a un estado de errancia interpretativa y relativización material. Lo impropio implica una devaluación de la realidad y un auge de la simulación, asociada a la novedad y a la contingencia epidérmica. Alejada del compromiso material-formal del pasado, la *Forma Impropia* se expresa en estos términos.

Auge de la apariencia frente a la estructura

En contraposición al concepto de la “buena forma”, que *resaltara la estructura del objeto*⁷, a finales de siglo se tenderá a una progresiva exteriorización del objeto: La adopción, entre otros, de materiales plásticos hizo posible confundir, incluso fusionar, la estructura interna con la superficie exterior del objeto. La silla *Panton*, por ejemplo, se puede leer como una única superficie altamente especializada y eficiente. El autor soluciona íntegramente las dimensiones prácticas, estético-formales y materiales que requiere el objeto, haciendo inseparable la estructura formal, la resistente y la imagen de la silla.

5. “La distancia respecto a la tela debilita la capacidad de discriminación del observador, y crea una borrosidad que moviliza su facultad proyectiva... Un temprano tratado chino ya recuerda al pintor el hecho de que los hombres lejanos no tienen ojos, los árboles lejanos no tienen ramas”. En GOMBRICH, Ernst. *Arte e ilusión*, Editorial Phaidon, Barcelona, 2002, p. 186.

6. En contraposición al concepto de obra abierta que está sujeta a una interpretación subjetiva: “el desarrollo de la sensibilidad contemporánea ha ido, en cambio, acentuando poco a poco la aspiración a un tipo de obra de arte que, cada vez más consciente de la posibilidad de diversas lecturas, se plantea como estímulos para una libre interpretación orientada solo en sus rasgos esenciales”. En ECO, Umberto. *La definición del Arte*, Ediciones Destino, Barcelona, 2002, p. 162. También en ECO, Umberto. *Obra abierta: forma e indeterminación en el arte contemporáneo*, Seix Barral, Barcelona, 1962, pp. 71-100.

7. Como comenta Enzo Manzini, recogido en la obra JULIER, Guy. *La cultura del diseño*, Gustavo Gili, Barcelona, 2008, p. 127.



Esta exteriorización de la forma se puede leer también en el auge al emplear tejidos metálicos. Diseñadores como Pierre Cardin o arquitectos como Dominique Perrault dan protagonismo a esta piel exterior del objeto en detrimento de su organización interna. Estos tejidos activan visualmente las superficies, dotándolas de una gran complejidad y relativizando los volúmenes tectónicos que recubren. De forma análoga a estos tejidos translúcidos, la industria automovilística norteamericana de los cincuenta ensayaba esta exteriorización formal y relativización matérica mediante los cromados del conocido efecto *Detroit*.

Especialización y autoidentificación

Desde principios del siglo xx hasta nuestros días se ha pasado, progresivamente, de planteamientos conductuales, universales y estandarizados relacionados con la *Bauhaus* o el Racional-Funcionalismo, a diseños que implican plusvalías emocionales, así como las dimensiones reflexiva y semiótica del objeto.

Diseños como el *Juicy Salif* o la *Louis Ghost Chair* buscan, superando su mera utilidad, la aceptación de un público específico⁸, conocedor de las connotaciones de lujo y sofisticación que implica su posesión. En este progresivo estado de autodefinición entre el usuario y el objeto, la *Forma Impropia* plantea una total subjetivización en la aprehensión del diseño: Explotar la ambigüedad surgida en nuestros umbrales perceptivos para dotar de una lectura inestable y subjetiva a cada uno de los usuarios. Formas en un estado de flujo continuo, de permanente intercambio con el contexto, donde la inconcreción geométrica se opone, radicalmente, a la aprehensión y progresivo desgaste estético.

De la atemporalidad a la instantaneidad

Podemos constatar que, durante el diseño del siglo xx, la temporalidad de la forma ha evolucionado hacia situaciones cada vez más efímeras. Partiendo de los tipos universales⁹, que dependen estrictamente de la pura adecuación entre forma, función y técnica constructiva, se observa un auge de propuestas de carácter lúdico que sugieren la heterogeneidad de la sociedad posmoderna. Metodologías proyectuales basadas en decisiones contingentes y subjetivas que limitan la vida de las formas. El auge de la obsolescencia estética se ve reforzada por el deterioro material de los objetos, mediante la obsolescencia programada de sus materiales.

Se introduce, en buena parte de la producción actual, una cualidad efímera y pasajera de los objetos cuya obsolescencia estética y programada incrementa la avidez por la novedad¹⁰. La aceleración de los ciclos de vida del diseño consume las formas genéticamente diseñadas para una corta duración.

3- Philippe Starck. Louis Ghost Chair, 2004

4- Philippe Starck. Juicy Salif, 1990

5- Autor desconocido. Martillo de escapatista, (diseño atemporal)

6- Grupo Sturm. Sillón Praetone, 1966. (diseño contingente)

8. El método inductivo de Paul Feyerabend apuesta por llegar al sujeto, al individuo específico frente a la satisfacción en masa de las demandas sociales. Este filósofo vienés defiende un planteamiento contextual para la resolución de los problemas del conocimiento. De este modo no existen, para este autor, soluciones universales a los problemas epistemológicos mediante la razón. Siempre existen situaciones específicas y relativas al contexto inmediato que las modifican. En FEYERABEND, Paul. *Adiós a la Razón*, Tecnos, Madrid, 1987.

9. MUNARI, Bruno. *¿Cómo nacen los objetos?*, Gustavo Gili, Barcelona, 1983, pp. 112-119.

10. DORFLES, Gillo. *L'effimero nell'architettura = The ephemeral in architecture*, Electra, Milán, 1988.

Frente a este desgaste, donde el diseño tradicional muestra una “actitud” pasiva, de resistencia ante la fricción estética, lo impropio reacciona activamente mediante estrategias de relativización formal y material, así como la simulación de una apariencia dinámica, fenómeno asociado sobre su superficie. Una permanente actualización de su apariencia que impide la aprehensión y concreción formal, responsable de iniciar los ciclos de obsolescencia de la forma tradicional.

2. Definición de *Forma Impropia*

Por lo anteriormente expuesto diremos que la **Forma Impropia es el concepto que aglutina la producción de forma arquitectónica, artística o industrial, centrada en potenciar la cualidad fenomenológica, fenómeno en el tiempo, e inhibir su dimensión física, como objeto presente en el espacio.**

Lo *Impropio* supone considerar la forma del objeto como un medio, y no como el fin último del proceso del diseño. Implica acoplar a la dimensión conductual de la forma, adecuación al uso del objeto, una dimensión como dispositivo óptico, forma delusiva¹¹ que desplaza la dimensión real y concreta del objeto al ámbito de lo difuso y ambiguo. En lo relativo a lo impropio, el concepto propone una relativización visual y perceptiva de la forma real, incorporando la incertidumbre en la base del reconocimiento del diseño.

La *Forma Impropia* es una adaptación formal de los modelos teóricos de incertidumbre y relativismo frente al positivismo o la teoría clásica de la forma.

3. Dimensiones compositiva, perceptiva y sociológica de lo impropio

En el concepto de *Forma Impropia* se alían las diferentes dimensiones del objeto con el fin último de sublimar la forma en fenómeno. Una breve aproximación a la dimensión compositiva, perceptiva y cultural aporta sustrato teórico al concepto:

Dimensiones compositiva

Frente a la composición de la forma clásica, modelo tradicional hilemorfista, lo impropio reacciona a la unidad, claridad, coherencia, necesidad e integridad¹², potenciando el azar, el concepto de obra abierta¹³ y la

11. Término aplicado a la *Forma Impropia* para explicitar en ésta la simulación de su condición material como objeto en el espacio, frente a una falsa impresión, delusiva, por la que es aprehendido el diseño. Ver también GOMBRICH, Ernst. *La imagen y el ojo*, Alianza Editorial, Madrid, 1993.

12. DE PRADA, Manuel. *Arte y composición*, Editorial Nobuko, Argentina, 2009.

13. Concepto empleado por Umberto Eco para definir aquellas obras en cuya finalidad está la de ser interpretadas por el observador, dejando a un lado la interpretación cerrada y el contenido objetivo. Esta obra subjetiva, que termina de completar el observador proyectando su conocimiento sobre ella: “aparición estos últimos años de obras cuya indeterminación, cuya apertura puede aprovechar el lector bajo un aspecto productivo. Obras que se presentan al espectador no totalmente producidas y concluidas, cuyo goce consiste en la conclusión productiva de las obras; conclusión productiva en la que se agota también el mismo acto de la interpretación, porque la forma de la conclusión muestra la espacial visión que el espectador tiene de ella”. En ECO, Umberto. *La definición del Arte*, Ediciones Destino, Barcelona 2002.

ambigüedad para añadir riqueza y complejidad al diseño: Frente a la claridad de la forma la proyectividad¹⁴ del fenómeno.

La heurística, la multiplicidad fenoménica capaz de infinita randomicidad estética y la eficiencia proyectiva de esta forma dispositivo serán clave para la transcendencia temporal del diseño impropio. La devaluación material del objeto deja de concentrarse en su existencia como forma en el espacio para sumirse en una realidad física diluida por su condición múltiple. La forma impropia simultanea su forma y su apariencia como fenómeno; una pulsión escénica entre el ser y el parecer, entre forma y fenómeno¹⁵.

Dimensión perceptiva

Lo impropio arranca de postulados relativistas así como del conocimiento fenomenológico de la realidad¹⁶, dónde la subjetividad convierte al observador en co-autor de lo observado. Conceptos como el de rizoma¹⁷, pliegue¹⁸, randomicidad estética u obra abierta¹⁹ potencian esta incertidumbre y colaboran en la aprehensión de la Hiperrealidad frente a la claridad y objetividad del modelo ideal de la forma. La forma, “*ser-un*”²⁰, medio y no fin último del diseño, actúa como dispositivo para convertir el objeto en fenómeno, “*ser como un*”. Su coherencia como forma depen-

-
14. Término empleado en la obra de Ernst Gombrich, para definir la reacción del observador ante la posible indefinición intencionada de la obra: “*Lo que hemos llamado disposición mental es, tal vez, precisamente esa disposición a lanzarnos a proyectar, a extender los tentáculos de colores fantasma e imágenes fantasma cuyo enjambre rodea nuestras percepciones... Podemos inferir que tales errores de lectura nos flotan constantemente por la imaginación, pero usualmente son rechazados antes de que nos demos cuenta de ellas, porque las recubre una hipótesis más coherente y sostenible*”. En GOMBRICH, Ernst. *Arte e ilusión*, Editorial Phaidon, Barcelona 2002, pp. 190-91.
 15. “*De golpe, esta aprehensión, que es el milagro del engaño visual, resurge sobre todo el llamado mundo real circundante, revelándonos que la realidad nunca es otra cosa que un mundo jerárquicamente escenificado, objetivado según reglas de profundidad, y revelándonos también que la realidad es un principio bajo cuya observancia se regulan toda la pintura, la escultura y la arquitectura de la época, pero nada más que un principio, y un simulacro que pone al fin la hipersimulación experimental del engaño visual*”. En BAUDRILLARD, Jean. *Cultura y simulacro*, Editorial Kairós, Barcelona, 2007, p. 35.
 16. El concepto presenta, en este artículo, una doble acepción. Por un lado se refiere a la forma en que aparecen los objetos y, como segunda acepción, hace referencia a la escuela filosófica que comienza con Edmun Husserl. Esta escuela identifica el conocimiento del hombre con la subjetividad de sus sentidos, mediante los cuales aprehenden el mundo. Esta forma de entender el aprendizaje, de forma subjetiva, se opone al conocimiento absoluto y objetivo de las teorías idealistas. Estableceremos un puente entre nuestra *forma impropia*, visual, abierta, ambigua y la fenomenología, así como el conocimiento de las formas propias, compuestas, nítidas, claras y absolutas, con las teorías idealistas.
 17. El concepto de rizoma nos permite extraer distintas categorías y cualidades de la *Forma Impropia*. La *Forma Impropia* implica fenómenos de territorialización y desterritorialización, de ruptura asignificante o multiplicidad. Pone de manifiesto las múltiples posibilidades frente a las soluciones sencillas, los conjuntos y aproximaciones parciales a las relaciones biyectivas. AA.VV., *Rizoma. Introducción*, 1ª ed., Pretextos, Valencia, 2005.
 18. DELEUZE, Gilles. *El pliegue. Leibniz y el Barroco*, Ediciones Paidós Ibérica, Barcelona, 1989.
 19. ECO, Umberto. *Obra abierta*, Planeta Agostini, Barcelona, 1992.
 20. Argumento de Federico Soriano en SORIANO, Federico. *Es pequeño, llueve dentro y hay hormigas*, Ediciones ACTAR, Barcelona, 2000, pp. 71-75.

derá de la eficacia de esta como dispositivo de interacción visual. Dispositivo que se opone a la claridad, capaz de generar ambigüedad, indefinición y subjetividad en la identidad del diseño.

La *Forma Impropia* aprovecha este desajuste perceptivo para inducir el movimiento, el cambio y el carácter difuso que se asocia su existencia dinámica.

Dimensión cultural

En lo relativo a la dimensión cultural, conviene tener en cuenta que frente a la cultura de la imagen y los *Mass Media*, la *Forma Impropia* busca indefinición y alta participación²¹. Da respuesta a la progresiva pérdida de interés por lo genuino²² frente a la apariencia y la exterioridad. La simulación o el simulacro de lo impropio ligán este diseño con la construcción de una Hiperrealidad descontextualizada de las certezas, estructuras materiales del objeto²³. Lo impropio se presenta como una reacción ante los acelerados ciclos de consumo²⁴, una reacción ante la fricción estética mediante la resistencia a la pérdida de novedad en la forma.

La *Forma Impropia* supone la adaptación de la forma compuesta, objetiva y única, mediante estrategias más abiertas, relativas y subjetivas, mecanismos catalizadores de la multiplicidad. Lo impropio apuesta por la permanente actualización y reconfiguración de su propia apariencia, randomicidad estética dotada de azar y novedad, para reducir la fricción estética de las formas absolutas, permanentes y universales²⁵.

-
21. Marshal McLuhan identifica en los medios de comunicación, cualidades tales como la indefinición, direccionalidad, y pluricentralidad o, por el contrario, alta definición y centralidad. Los primeros son los medios que él llama calientes: el cine o la televisión pertenecen a este grupo. Los segundos son medios fríos, y a este grupo pertenece la prensa. La participación en los primeros es muy alta, incluso la interacción con ella es mayor. Es precisamente de su indefinición y multidifusión, de su inmediatez, donde surge la alta participación del observador para completar sus mensajes, para interpretar sus mensajes. El paralelismo es claro con la *Forma Impropia*. En el extremo opuesto tenemos los medios de alta definición, concretos y poco participativos, que concretarán el mensaje hasta hacerlo claro y objetivo, un paralelismo con la forma compuesta. Ver MCLUHAN, Marshall. *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*, Paidós Comunicaciones, Barcelona 1996.
 22. “tanto la producción como el consumo se hallan inmersos en el mismo sistema, en el que ambos se convierten en una simulación. Se trata de una propuesta radical que exige abandonar la búsqueda de la autenticidad”. En JULIER, Guy. *La cultura del diseño*, Gustavo Gili, Barcelona, 2008, p. 90.
 23. “...no es raro que las imitaciones lleguen con el tiempo a confundirse con el original... La simulación no corresponde... a una referencia, a una sustancia, sino que es la generación por modelos de algo real sin origen ni realidad: lo hiperreal”. En BAUDRILLARD, Jean. *Cultura y Simulacro*. Editorial Kairós, Barcelona 2007, p. 9 y 137.
 24. “El consumo supone el uso o agotamiento de algo. Puede conllevar o no las experiencias placenteras de poseer un objeto puede estar relacionado con los actos previos a adquirir dicho objeto. Mirar, escuchar, oler o tocar son también actos de consumo. Cabe hablar de consumo de tiempo en algunas experiencias de ocio o alquiler de productos a un nivel inmediato el consumo se relaciona con la lucha diaria por controlar el tejido material, visual y espacial”. En AA.VV. *El diseño como experiencia. Influencias e inspiraciones del diseño gráfico contemporáneo*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 2007, p. 65.
 25. El término de randomicidad procedente de la expresión alemana *Random Kunst*: arte formado de azar, o mejor dicho, de automatismo artístico. Este automatismo, este proceso en el que se implica el azar, se enlaza con el concepto de proyección y de *Forma Impropia*.



7-Frank Gehry. Hotel en las Bodegas
Marqués de Riscal, Álava, 1998
(Pliegue como estrategia espacial
y perceptiva)

Su inhaprensibilidad visual, la configuración perceptiva como realidad auto-actualizable, y su negativa a yacer como forma inteligible, evitan que se extinga el interés por la forma; impiden que la fricción estética consuma el diseño y lo vuelva obsoleto. En la medida en que estas formas impropias participan del fenómeno estructurante, de su condición abierta y fenoménica, se preserva su atemporalidad. Este fenómeno asociado no dejará de proporcionar novedad y sorpresa al objeto subyacente.

4. Fases de la *Forma Impropia*

El tránsito entre la forma compuesta tradicional, objeto en el espacio, hasta la *Forma Impropia*, como fenómeno en el tiempo, permite el desarrollo de una metodología proyectual así como una clasificación general de lo *Impropio*. Este tránsito supone una secuencia de cuatro estados, que actúan desde la forma y estructura real del objeto, hasta los fenómenos asociados a lo impropio.

Las fases suponen una exposición “instrumental”, a modo de conclusiones, sobre la estrategia sublimadora de la forma en fenómeno:

La relativización material del objeto se lleva a cabo mediante estrategias ópticas o geométricas, dando lugar a las categorías de lo *Impropio Óptico* o *Impropio Geométrico*.

Las estrategias de trabajo para esta primera fase implican un debilitamiento de la presencia matérica y tectónica del objeto, así como del carácter explícito de sus normas compositivas.

La transparencia o reflejo posibilitan fenómenos de territorialización y desterritorialización entre la forma y el fondo²⁶. Este transvase de los flujos del contexto sobre el objeto y la modulación de los mismos sobre las superficies-dispositivo de la forma sirven para diluir la materialidad del objeto impropio.

El pliegue, dentro de lo *Impropio Geométrico*, connota sobre la materia un sinfín de fuerzas derivativas y apropiaciones espaciales que implican el espacio adyacente, asociando a la forma un estado de transitoriedad hacia nuevas configuraciones pliegue-despliegue. Simultáneamente el pliegue, como forma percibida, resulta altamente proyectiva²⁷.

26. El concepto de rizoma nos permite extraer distintas categorías y cualidades de la *Forma Impropia*, ya que implica fenómenos de territorialización y desterritorialización, de ruptura asignificante o multiplicidad. Se pone así de manifiesto las múltiples posibilidades frente a las soluciones sencillas, los conjuntos y aproximaciones parciales a las relaciones biyectivas. Ver AA.VV. *Rizoma. Introducción*, Pretextos, Valencia, 2005.

27. La doble naturaleza del pliegue físico, como generador de fenómenos de inclusión y exclusión espacial, así como de una lectura de tensiones superficiales sobre el material, justifica esta expresión de Deleuze. En DELEUZE, Gilles. *El pliegue. Leibniz y el Barroco*, Ediciones Paidós Ibérica, Barcelona, 1989, pp. 18-49-55.
En DELEUZE, Gilles. *El pliegue. Leibniz y el Barroco*, Ediciones Paidós Ibérica, Barcelona, 1989, p. 129-154.



8- Livio Castiglioni & Gianfranco Fratini. Lámpara Boalum, 1969 (Forma dispositivo del diseño POP)

9- Gatti, Paolini y Teodoro. Sacco, 1969 (Forma dispositivo del diseño POP)

10-Ilkka Suppanen con Pasi Kolhonen. Silla Airbag, Snowcrash, 1997 (Impropio Sistema)

11-Ilkka Suppanen. Silla Nomad 1, 1997 (Impropio Sistema)

La relativización geométrica de la forma implica un segundo estado de desarrollo en lo impropio. Una vez puesta en crisis la presencia del objeto mediante estrategias ópticas y o geométricas, se ataca la condición estática y rígida del modelo tradicional mediante su imagen de sistema, como forma abierta, opuesta a una única y permanente configuración. Lo impropio sistema diluye la identidad del objeto en la nervura de sus posibles configuraciones, surgidas de las expectativas del usuario ante su imagen de sistema. Por ejemplo, la *Alfombra Voladora* de Suppanen rechaza una identidad como forma cerrada frente a su entendimiento como sistema; anticipación del usuario a un conjunto dinámico de variables que dota de identidad al diseño. Una nervura de posibles configuraciones que impide la aprehensión del objeto como una única configuración.

La nervura de las posibles configuraciones implica un sinfín de resultados coherentes con el fenómeno asociado y no con la composición formal. Una secuencia de situaciones no anticipables que convierten el objeto en forma dinámica, un fenómeno desarrollable en el tiempo como el fuego en el hogar de una chimenea o el oleaje de un mar. Lo impropio se plantea como espectáculo simulado capaz de centrar nuestra atención y conectar con nuestra alma, acompasando el discurrir de nuestros instantes a la fluidez de sus fenómenos superficiales, llevando su interpretación a una cosa mental²⁸.

El germen de esta forma-sistema la encontramos en los objetos dispositivos que surgieron en con el diseño *Pop* y que evolucionan hacia los objetos-sistema como la silla *Airbag* o la *Alfombra Voladora*: Formas abiertas que dependen del contexto para encontrar su formalización definitiva.

El tercer estado, una vez debilitada la presencia física del objeto y material de la forma, es la **sublimación de este objeto en fenómeno, experiencia, frente a una reducción conceptual y estética del mismo**. Se procede a la simulación, sobre la superficie del objeto, de un fenómeno asociado que enmascara la realidad material de la forma. Este fenómeno asociado permite al objeto entenderse como una secuencia de instantes, un motor de novedosas configuraciones que, sin embargo, dan una identidad coherente al modelo. De forma análoga a la estructura formal, la nervura de lo posible del fenómeno asociado dotará de integridad al objeto impropio.

Su apariencia no se debe a su forma sino a los efectos de la misma, como configuradora de su fenómeno estructurante; “*lo que se libera no es un significado, sino un estado de flujo*”²⁹. De esta manera se hace evidente su tendencia natural a exceder el marco referencial como objeto y complementarse con el contexto; hacerlo resonar mientras activa los resortes perceptivos y operativos de la forma real.

28. En 1914 Marcel Duchamp, con el *Gran Vidrio*, confirma que el arte es “*cosa mental*”.

29. AA.VV. *De lo bello de las cosas. Materiales para una estética del diseño*, Gustavo Gili, Barcelona, 2007, p. 161.



12- Equipo de diseño supervisado por Chris Bangle. BMW M1, BMW Forschung und Technik GmbH, prototipo de 2008 (Flame Surfacing)

13- Ross Lovegrove. Molde de la botella de agua Ty-Nant, 2001

14- Karim Rashid. Zapatillas Dynamik, Melissa, 2006

Esta simulación permite entender la estrategia cóncavo-convexa y aditiva de las *Flame Surfacing* de C. Bangle. Alejadas de los cánones tradicionales de belleza en el automóvil, estas superficies irregulares son capaces de simular, implicadas con la cinética y los fenómenos de territorialización y desterritorialización de las superficies, el fenómeno de las llamas. Una estrategia de pulsión entre las formas dispositivo, que sustentan la simulación, y el azar que supone la territorialización del contexto. Una simulación que permite el paso entre la identidad de objeto en el espacio, máxima de la forma compuesta, y el fenómeno en el tiempo, diseño de la experiencia y no de la forma.

Las superficies eficientes y la forma impura, desarrollada en EEUU durante los años treinta y cuarenta, tiene una nueva revisión en la *Forma Impropia*. Esta piel es el órgano-dispositivo que matiza el modelo conductual y oculta su estructura formal, asumiendo las funciones de experiencia estética y valor simbólico.

Diluir la forma en el fenómeno implica proyectar con una dimensión temporal de lo efímero y del instante presente³⁰. El desarrollo de los modelos ideales de la forma exigía que los objetos finales apelaran, de forma clara e inequívoca, a su verdad trascendente; la verdad en lo impropio se limita a resonar su cualidad efímera y contingente asociada a su imagen y no a la estructura que trasciende tras ella.

Las *Flame Surfacing* de Bangle, las superficies ondulantes de la botella de agua *Ty-Nant*, o las formas estriadas y fluidas de los diseños de Karim Rashid simulan sobre los diseños fenómenos como las llamas o el fluir del agua y el viento. Esta desmaterialización y dinamización de la tradicional forma cerrada apuesta, además, por la semiótica del objeto. La imagen proyectada enfatiza las prestaciones del diseño, expectativas del usuario ante la forma. Explicita el modo de uso apoyando la función indicativa de la forma y reforzando la imagen de sistema del objeto, sin descuidar las posibles connotaciones simbólicas, como metáfora visual de su fenómeno estructurante.

“Esta ilusión estética se establece mediante el aspecto de las propias mercancías, mediante la semántica del propio producto. Así una tecnocracia de la sensualidad subyace en el origen, el modelado y promoción de los productos, y da forma a las expectativas del consumidor. La estilización de productos a través de la aplicación de una segunda piel: Los coches no sólo tienen que ser rápidos, sino que deben parecerlo”³¹.

30. “En este penúltimo episodio de la Historia de la Arquitectura encontramos ya una dinámica de producir proyecto en la que la forma es relegada al proceso, en primera instancia, y disuelta en la materia después. Mientras que, por su parte, la presencia de la materia es sustituida por sus efectos. Materia desprovista de cualquier intención expresiva, materia transparente, materia difusa, materia ingrátida”. En ESPUELAS, Fernando. *Madre Materia*, Ediciones Ricardo S. Lampreave, Madrid, 2009, p. 89.

31. JULIER, Guy. *La cultura del diseño*, Gustavo Gili, Barcelona, 2008, p.91.



15- Jean Nouvel. Torre Agbar, Barcelona, 2003. (Detalle)

La última consideración dentro de las fases de la *Forma Impropia* implica la **escala o ámbito de esta simulación**, es decir, el rango en que la sublimación de forma a fenómeno es efectiva. Superado ese umbral el objeto se muestra sin los efectos enmascaradores del fenómeno asociado.

Así, la escala urbana permite a proyectos como la *Caja Mágica* o la *Torre Agbar* superar su condición formal y apelar a estados dinámicos, a una serie de configuraciones cambiantes entre lo concreto y lo difuso; una silueta fácilmente aprehensible y una materialidad compleja y variable que renueva a cada instante nuestro interés sobre ella. En una escala cercana, sus fachadas se muestran de forma literal, entendiendo su concreción y su función como dispositivo visual a escala territorial.

La randomicidad estética lograda por estas nuevas “superficies eficientes”, reactivas y desestructuradas en lo compositivo, proyecta la experiencia estética del objeto lejos de la estructura profunda de la forma. La ilusión estética se logra mediante catalizadores del fenómeno asociado como la velocidad, la instantaneidad o la distancia:

“todo poder separado ha sido siempre espectacular el espectáculo mantiene inconsciencia acerca de la transformación práctica de las condiciones de existencia”³².

La nueva estrategia proyectual de lo impropio, concepto original presentado en este artículo, niega su valor genuino como forma y permanece errante³³ entre sus múltiples interpretaciones perceptivas. Es altamente reactiva a la imagen y la pura visualidad, a la publicidad y los *Mass Media*, siendo capaz de satisfacer la avidez de novedad, apariencia, frente a lo real y duradero. Esta existencia devaluada de la forma recibe su denominación, impropia, por paralelismo con la existencia, también devaluada, del Dasein:

Existencia Impropia que permite a Martin Heidegger³⁴ anticipar, a principios del siglo xx, la sociedad actual ante la que reacciona y se adapta la *Forma Impropia*.

32. AA.VV. *De lo bello de las cosas. Materiales para una estética del diseño*, Gustavo Gili, Barcelona, 2007, p.180.

33. El término, empleado por Martin Heidegger para designar una de las cualidades del Dasein impropio, es efecto de la avidez por la novedad que existe en la cultura del consumo y las apariencias; vagar de una novedad a otra sin tener la capacidad de profundizar más allá de las apariencias, sin posibilidad de llegar a la realidad oculta tras ella. El término está ampliamente comentado en la obra HEIDEGGER, Martin. *El concepto de tiempo*, Herder Editorial, Barcelona, 2008.

34. *Dasein* es el término alemán que M. Heidegger entiende como aquella forma de existencia del Hombre en el mundo, “arrojado” en él, en la que no es consciente ni actúa conocedor de su propia finitud y limitaciones. El hombre se proyecta en la multitud para no enfrentarse a su propia condición limitada y mortal. El *Dasein* impropio se centra en las habladurías, el “se dice”, la “*errancia*”, la avidez de novedad o la publicidad. El término está ampliamente comentado en la obra HEIDEGGER, Martin. *El concepto de tiempo*, Herder Editorial, Barcelona, 2008.