

# La postmodernidad y dos disciplinas en diálogo: el diseño industrial y la arquitectura

## Postmodernidad And Two Disciplines In Dialogue: Industrial Design And Architecture

DOI: 10.17981/mod.arq.cuc.27.1.2021.06

Artículo. Fecha de Recepción: 07/03/2021. Fecha de Aceptación: 18/05/2021.

**José-Miguel Molines-Cano** 

Universitat Jaume I. (España)  
molines@uji.es

**Ana Almerich-Chulia** 

Universitat Politècnica de València. (España)  
analchu@mes.upv.es

Para citar este artículo:

Molines-Cano, J. y Almerich-Chulia, A. (2021). La postmodernidad y dos disciplinas en diálogo: el diseño industrial y la arquitectura. *MODULO ARQUITECTURA CUC*, 27, 145–166, 2021. <http://doi.org/10.17981/mod.arq.cuc.27.1.2021.06>

Resumen

Aunque el diseño industrial y la arquitectura han sido dos disciplinas totalmente autónomas y con unos límites perfectamente identificables a lo largo de la historia, no existe ninguna razón por la que no puedan adoptar una posición encontrada. Un hecho que se ve favorecido con la entrada del siglo XX y la aceptación de nuevos lenguajes que romperán con los cánones preestablecidos, llegando incluso hasta nuestros días. En este sentido, el presente artículo analiza la aproximación que ha tenido el diseño industrial y la arquitectura como consecuencia de la irrupción de las propuestas trasgresoras que caracterizan el postmodernismo. Una nueva forma conjunta de entender la arquitectura y el diseño a través de la fusión e hibridación entre ambas. Un hecho que, además de una ruptura con los preceptos establecidos, y aprovechándose del carácter comunicativo que presentan muchas de estas hibridaciones, han resultado una oportunidad para algunas marcas. *Palabras clave:* Arquitectura; diseño industrial; historia del diseño; interacción cultural; marca; posmodernismo

Abstract

Although industrial design and architecture have been two completely autonomous disciplines with perfectly identifiable boundaries throughout history, there is no reason why they cannot find a point of common convergence. A fact that is favored by the entry of the 20th century and the acceptance of new languages that will break with the pre-established canons. In this sense, the present article analyses the approach that industrial design and architecture have had because of the irruption of the transgressive proposals that characterize postmodernism. A new joint way of understanding architecture and design through the hybridization of both. Because of this, and thanks to the communicative nature of many of these hybrid designs, they are currently an opportunity for some brands.

*Keywords:* Architecture; branding; cultural interaction; design history; industrial design; postmodernism

## INTRODUCCIÓN

### *Los límites del diseño y la arquitectura*

Desde principios del siglo pasado, la arquitectura ha ampliado su complejidad y ha renunciado en gran medida a las apariencias preestablecidas. Una nueva arquitectura deseosa de expresión, con apariencias y formas inusuales, que configura un nuevo lenguaje metafórico propio. Este nuevo lenguaje arquitectónico nace como resultado de una nueva forma de entender el mundo, en contraposición a estilos vigentes hasta el momento, que ahora se consideran caducos.

El lenguaje arquitectónico ha sido un fiel reflejo de la impronta de su tiempo. Así también, el arte y el diseño se conjugan y se complementan con la arquitectura, definiendo las particularidades y anhelos de cada época. Sin embargo, y aunque cada una de las disciplinas artísticas tiene una forma distinta de expresión, son muchos los puntos en común. Por su parte, si comparamos el diseño industrial y la arquitectura, tal vez el hecho que el diseño surgiese inicialmente como un brazo de la arquitectura, aunque actualmente con unos límites autónomos, ha provocado mayores coincidencias en ambos sentidos.

La colaboración entre los dos ha provocado tantos puntos de fusión como fronteras. Unas fronteras no del todo impermeables, que ha permitido a lo largo del tiempo un crecimiento mutuo y en colaboración. Tanto que, en algunos casos se ha diluido el límite entre la parcela del diseño industrial y la concepción arquitectónica, mostrando el resultado de la unión o hibridación entre ambos.

Unos procesos que invaden territorios desconocidos, y que han sido y son enormemente aceptados.

Otras disciplinas también han tenido acercamientos o hibridaciones más o menos conocidas. Así, por ejemplo, edificios como el Museo Guggenheim de Nueva York, o el propio en España de Gehry, además de unos excelentes ejemplos arquitectónicos, se muestran como grandes piezas de arte de un gran museo, la ciudad. También algunas piezas artesanales, que, si bien en un principio se engendraban para dar servicio funcional a un usuario, actualmente se han convertido en auténticas obras de arte, muchas de ellas consideradas como verdaderas joyas en exposiciones y museos.

Sin embargo, y a pesar de la contemporaneidad del término híbrido, el concepto no deja de ser problemático. En el caso de la arquitectura y el diseño industrial, la aparición de unos límites un tanto porosos entre ambas disciplinas se vincula con un momento concreto de la historia, la postmodernidad. Un periodo de transición que consigue asentar nuevas propuestas rupturistas, que dificultan de forma creciente la distinción de los límites o la pureza propia de cada una de ellas.

En cambio, y aunque el límite entre las distintas vertientes artísticas parece claro, no lo es del todo, o al menos no lo ha sido siempre. Por ello, y aparte de las diferentes dimensiones que se podrían analizar, el presente trabajo tiene por objeto el estudio de los puntos de unión entre la arquitectura y el diseño industrial. Dos disciplinas, cuyas fronteras se han defendido, aunque siem-

pre en colaboración, y en las que hay momentos que se han diluido completamente, configurando unas propuestas híbridas entre ambos.

No obstante, la falta de una definición concreta y el limitado alcance de la expresión han hecho que el término híbrido tomase en un principio una posición devaluada. En lugar de entenderlo como una oportunidad para reflexionar sobre las posibilidades que puede traer la unión de ambas, se ha asociado al progreso como un concepto fácilmente asimilable y de inevitable banalización. Por tanto, y aunque no se presenta como un término ofensivo dentro del discurso del diseño industrial y la arquitectura, se propone como una escapatoria gramatical.

Pero si la hibridación supone la transgresión de los límites establecidos, por tanto, de forma indirecta, refleja que existe unos límites identificables entre ambas disciplinas. Lo cierto es que, a priori, las dos se han apoyado siempre en un discurso funcional, práctico. En el caso del diseño industrial, y sin entrar en mayores detalles de la gran discusión en relación de la incidencia mayor o menor de aquello que denominamos función práctica frente a los condicionantes estéticos, resulta conveniente analizar la propuesta que [Terence \(1997\)](#) hace al respecto:

Me gustaría pensar que el 98% del diseño es sentido común. Lo que realmente lo hace tan interesante y lo convierte en un reto es el 2% restante, lo que se podría llamar la “estética”. Es ese 2% el que marca la diferencia entre lo que es perfectamente aceptable y aquello otro tan especial que todo el mundo quiere tener (p. 1).

En este sentido, podemos entender por tanto que, a diferencia de otras disciplinas, el diseño industrial tiene una finalidad, se concibe para un fin concreto, un uso principalmente práctico, dejando cualquier condicionante estético en un segundo plano. Tal vez por ello, esa practicidad sea uno de los parámetros que determine los límites que representa el diseño industrial frente a otras disciplinas. Sin embargo, hoy por hoy el diseño ha dado un paso más allá, entrando a formar parte de los circuitos expositivos sin ningún tipo de problemas. Un hecho que cuestiona notablemente si la componente estética del objeto tiene tan poca incidencia en el mismo como a priori se planteaba.

Lo cierto es que la estética, y dentro de ella la acepción que adquiere en cada momento aquello que conocemos como belleza, con las numerosas connotaciones del término, resulta de enorme importancia a la hora de concebir cualquier objeto. Pues, a diferencia del objeto artístico, ese pequeño porcentaje que según [Terence \(1997\)](#) marca la diferencia, es en muchos casos el aliciente del propio consumidor. Un hecho que, en contra de algunas opiniones que proponen como buen diseñador a aquel falto de estilo y que resuelve cada propuesta de forma autónoma, representa una seña de identidad o marca del propio artista.

Al respecto del estilo, resulta irrefutable identificar una pieza del reconocido Mariscal, o referir las estructuras metálicas tubulares como una de las propuestas punteras de Breuer, Mies y sus contemporáneos de la Bauhaus. Tampoco los planteamientos vanguardistas como la silla roja y azul o la silla zigzag, etc. En todos los casos, la relación

de cada una de ellas con un diseñador o movimiento concreto refleja aquello que se denomina “estilo propio”. Una condición, que según Braudrillard, han perdido mucho de los objetos o mobiliario contemporáneos (Baudrillard, 2010).

Por su parte, la arquitectura presenta unos planteamientos similares. Si bien el discurso arquitectónico ha girado en gran medida en torno a la funcionalidad, a dar un uso al contenedor diseñado, siendo en muchos casos su límite, no han olvidado parámetros propios que al igual que el diseño definen su estilo propio. Unos parámetros que, más que funcionales, se enmarcan dentro de la estética arquitectónica y son identificativos de un momento, un arquitecto o un lugar. De la misma forma podríamos comparar la Villa Savoie, que fija lo que se conoce como estilo internacional, la Casa Schröder de Rietveld como representante de la vanguardia neoplasticista, o el pabellón alemán de la exposición de Barcelona de Mies van der Rohe, como uno de los referentes más importantes de la arquitectura bauhausina y del Movimiento Moderno.

Parece pues, que tanto el diseño industrial como la concepción arquitectónica, han evolucionado en base a pretextos más o menos similares. En ambos casos, y aunque se ha cuestionado en numerosas ocasiones, lo que ha quedado claro es que el objeto industrial al igual que el objeto arquitectónico ha de tener un fin, una función práctica. Todo ello sin olvidar que, en muchos casos, a parte de la funcionalidad se incluyen pinceladas particulares que lo embellecen, lo complementan o lo enmarcan en una situación concreta.

Al respecto de los límites tanto en la arquitectura como en el diseño industrial, resulta interesante analizar una célebre frase de Javier Mariscal: “El diseño es jugar con los límites; diseñar son límites, continuamente” (Mariscal, 2019, párr. 1). En este sentido, si tanto el diseño como la arquitectura juegan con sus límites, en muchos casos rebasándolos, podemos entender que lo híbrido se manifiesta como traspaso de esos límites, como un alejamiento de los cánones establecidos.

Actualmente la arquitectura y el diseño se han desprendido de estas pautas fijadas, dejándolas a un lado y traspasando barreras infranqueables. Pero no siempre fue así, hasta la postmodernidad ambas disciplinas habían mantenido “las formas”, siguiendo las pautas o categorías formales preestablecidas. Unas categorías que no tenían por qué ser estáticas, sino que podían ir evolucionando dentro del contexto y en relación a un periodo cultural. Quatremère de Quincy define dos nociones categóricas en relación con la arquitectura, que perfectamente podrían ser aplicables al diseño industrial: la imitación y el carácter (García, 1991). La primera de ellas se refiere a la repetición de lo que denomina la naturaleza física del objeto tal cual. En relación a la segunda, y sabiendo que la construcción o fabricación de un objeto lleva implícito la interrelación de distintos trabajos, al final el carácter de cualquier objeto o edificio tiene que ver con la concurrencia de estos parámetros que ayudan a formar el conjunto. Ambas aceptaciones, por tanto, han ido moldeando las estructuras de diseño actuales, creciendo, cambiando y adaptándose a las pretensiones y necesidades de cada momento.

En este sentido, [López, Platas, Romero y Salceda \(2014\)](#) apuntan que una forma de teorizar los procesos de diseño únicamente puede entenderse acercándose a lo que denominan “la naturaleza genética de los diseños” desde un punto de vista evolucionista. Este planeamiento, surgido como una nueva concepción tras el Movimiento Moderno, al igual que otras, abre la puerta a teorizar tanto del diseño industrial como de la arquitectura desde un punto de vista filosófico. También [Montaner \(2010\)](#), dentro del mismo contexto anuncia lo que denomina “una permanente crisis del objeto autónomo”. En este caso, frente a las pautas y cánones clásicos, despojándose de cualquier incidencia preestablecida, la autonomía del diseño representa una concepción influenciada por la sociedad, el entorno, etc. Abogando de esta manera por una evolución y un objeto totalmente independiente ([Montaner, 2010](#)).

Sin embargo, fuera como fuere, las primeras décadas del siglo XX son un reflejo de ello. En este momento, todas las disciplinas artísticas muestran unos giros sin precedentes, encadenando una secuencia de movimientos individuales que pretendían romper con todo lo preestablecido hasta el momento. Uno de estos movimientos, gracias a la capacidad que tiene el diseño de interactuar con otras disciplinas, es la comunicación con la arquitectura. Dos entidades que se pusieron en diálogo, y aunque la frontera entre ambas resultaba clara, demostraron que no existía ninguna razón por la que no se pudiesen experimentar una posición encontrada, bien de relación o bien de hibridación entre ellas.

### *Entidades en diálogo: Hibridaciones*

El ser humano es el protagonista de la concepción de un vasto número de construcciones con formas y dimensiones distintas. Dentro de este contexto, la interrelación entre la arquitectura y el diseño ha sido una de las principales responsables de materializar nuestro entorno construido. Al respecto, [Parodi \(2015\)](#) expone que dicha interrelación se basa en dos aspectos: el edificio como entidad para habitar, y el diseño industrial como auxiliador de sus actividades. Sin embargo, y pese a la limitación de su descripción, tanto los edificios como los objetos presentan identidades propias, que en muchos casos además de relacionarse, pueden fusionarse.

El trasvase, por tanto, de los límites para conseguir una fusión de dos objetos es lo que conocemos como hibridación. Un concepto que nace como derivación de lo canónico, y en consecuencia como una alteración de lo que se define como el modelo o tipo. [Rowe y Koetter \(1998\)](#) en "*Collage City*", analizaron la primera de las acepciones, la transformación del modelo, marcando la diferencia entre el objeto que consideraba ideal, al que denominó íntegro, y su homólogo deformado por la incidencia del contexto que le rodea, al que llamó comprometido. En este último caso, los objetos muestran una ambivalencia de significados que les otorgan un valor más sugestivo que los íntegros.

Por su parte, [Rossi \(2015\)](#) en "*La arquitectura de la ciudad*" en el año 1966, estudió la alteración del tipo en relación a la arquitectura.

**Figura 1.** El Palau Nacional (Barcelona, 1929).

Fuente: [wikipedia, Dominio público].

A diferencia del anterior, en este caso más que la incidencia del propio contexto, el tiempo será el principal protagonista. Concretamente se refiere a la afección en el carácter del edificio que pueden tener las diversas modificaciones a las que puede estar sometido, tales como un cambio de función, de uso, una ampliación, etc. Las engloba en dos grandes grupos, patológicos y propulsores. Esta distinción recoge tanto a aquellos edificios estáticos que no son susceptibles a ser modificados, refiriéndose al primero; y aquellos considerados más dinámicos, que presentan una cierta facilidad para su reconversión, que se identifica con el segundo (Rossi, 2015).

No obstante, y aunque el enfoque de ambos autores parezca distinto, presentan un punto de confluencia. En ambos, el primer grupo engloba a aquellos que no permiten una alteración mientras que el segundo sí. En este último caso, una realidad que, como bien apunta Ruiz (2014) en su blog, muestra como la arquitectura, debido a distintos factores, ha sido una disciplina que se ha prestado a modificaciones. Algo que, aunque sin nombrar la palabra hibridación, se acerca bastante a las connotaciones que la define.



Así, el nuevo lenguaje surgido a principios del siglo XX como renuncia a todo lo anterior y que se desligaba de toda la arquitectura hecha hasta la fecha, el Movimiento Moderno, planteaba una nueva forma de concebir el espacio, la construcción, y la estética arquitectónica. Este cambio se centra en el rechazo del ornamento, como elemento insoluble en la concepción arquitectónica. Una muestra clara de este giro arquitectónico es la Exposición Internacional de Barcelona de 1929. Una exposición que conjugará la construcción de edificios con un carácter historicista con las nuevas propuestas arquitectónicas surgidas con el nuevo siglo.

En este sentido, se pueden apreciar las enormes diferencias que existen entre ambos edificios. Puesto que el primero, que actualmente ubica el Museo de Arte Nacional de Catalunya (MNAC), refleja fielmente las propuestas propias historicistas (Figura 1), el conocido pabellón de Mies representa un lenguaje rompedor, propio del Movimiento Moderno (Figura 2).

Con todo, las diferentes aproximaciones surgidas dentro del contexto del Movimiento Moderno serán los ingredientes principales de un nuevo movimiento que se gesta a partir de los años ochenta, el postmodernismo. Esta nueva

**Figura 2.** El pabellón Alemán de la Exposición de Barcelona (España).

Fuente: Ashley Pomeroy, 2010 [wikimedia, CC BY 3.0].

corriente, tal y como describe Marín (citado por Galán et al., 2010), supone la proclamación del final de las propuestas pasadas, centradas en lenguajes integradores del mundo, aunque excluyentes entre sí. La postmodernidad irrumpió de forma totalmente autónoma, incorporando un carácter propio como consecuencia de la interpretación, reinterpretación y el desafío de un lenguaje formal pautado, así como de la propia indagación sobre ella misma. A pesar del ímpetu trasgresor de cambio, resulta complicado concebir unos arquetipos diferentes, que integren y conjuguen perfectamente componentes, constantes y materiales.

Venturi fue uno de los primeros en inaugurar este nuevo lenguaje arquitectónico basado en soluciones dispares y a medio camino entre naturalezas diferentes. En este caso, tras más de cuarenta años experimentando con un lenguaje nuevo, que de forma simplificada podemos reducirlo a “cubos blancos”, anhelan conseguir otras propuestas arquitectónicas alejadas, eso sí, del carácter historicista, mucho más actuales.

Venturi escribió en 1966 *“Complejidad y contradicción en la arquitectura”*, el primer libro significativo que rompe con la tradición moderna. Un texto que, aunque muchos lo encasillan dentro del estructuralismo, lo cierto es que es una clara representación de la filosofía postmoderna por el hecho de abolir la visión que reducía la arquitectura a un discurso único: el objetivista y funcionalista. En este marco pues, Venturi inicia el libro con una manifestación en favor de una arquitectura equívoca:

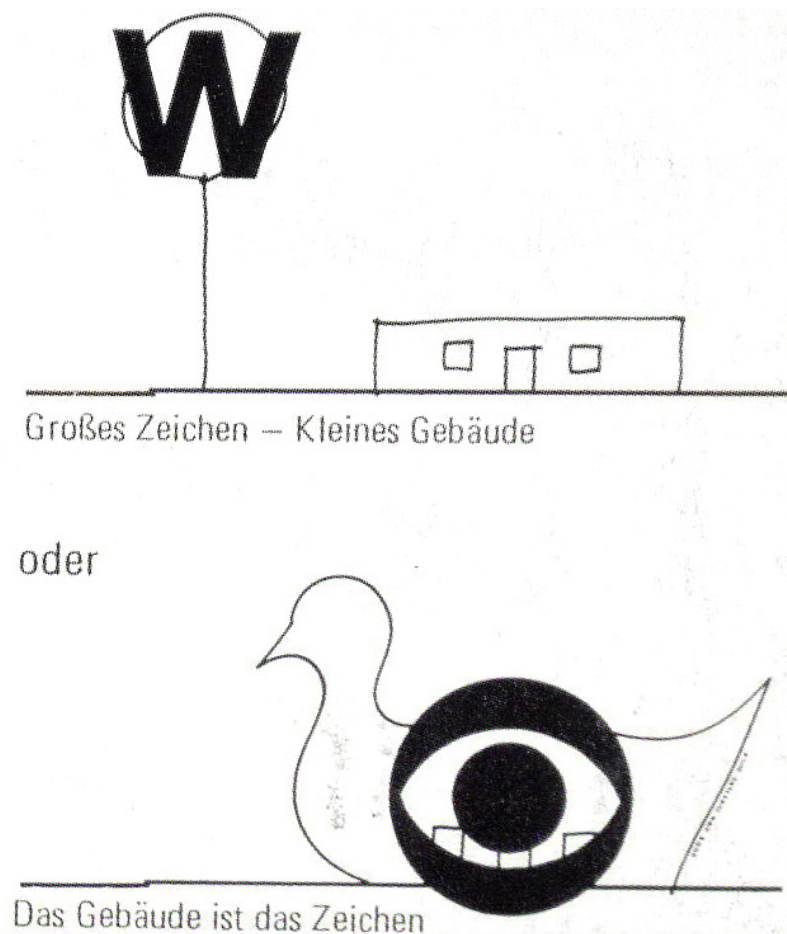
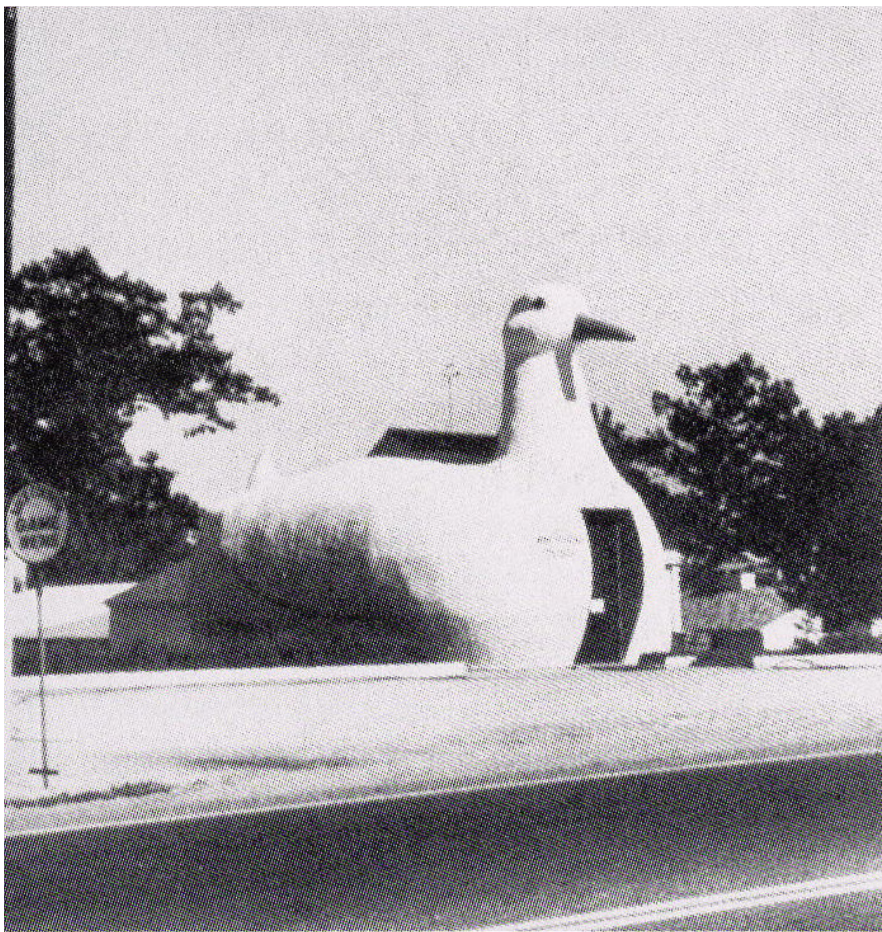
Los arquitectos no pueden permitir que sean intimidados por el lenguaje puritano moral de la arquitectura moderna. Prefiero los elementos híbridos a los puros, los comprometidos a los limpios, los distorsionados a los rectos, los ambiguos a los articulados, los tergiversados que a la vez son impersonales, a los aburridos que a la vez son interesantes, los convencionales a los diseñados, los integradores a los excluyentes, los redundantes a los sencillos, los reminiscentes que a la vez son innovadores, los irregulares y equívocos a los directos y claros. Defiendo la vitalidad confusa frente a la unidad transparente. Acepto la falta de lógica y proclamo la dualidad (Venturi, 1992, p. 25).

En este contexto, Robert Venturi junto con Scott Brown, contribuyen a la aparición de un nuevo lenguaje que representa un pequeño paréntesis dentro de la arquitectura postmoderna. Así, presumen de su visión lógica, estética y elitista del diseño, incorporando las cuestiones que preocupan al hombre común en vez de evitarlas y empezar desde cero. En relación con ello, defienden una arquitectura modesta, vulgar, convencional y ordinaria. Para ello, se fijan en los objetos que les rodean, elementos populares, en la mezcla de diferentes épocas y gustos que conviven en nuestro alrededor. De esta forma afirman que cuando el mundo no es ideal, perfecto, debemos de ser capaces de disfrutar de dicha imperfección, puesto que al igual que los artistas Pop elevaron a objeto artístico aquellas inexpresivas latas de sopa, así debería expresarse el objeto arquitectónico.

En consecuencia, estas nuevas propuestas postmodernas, más que girar la vista a los modelos clásicos que podrían representar Roma o incluso Grecia, apuntan hacia un nuevo lenguaje, que perfectamente podría estar representado por Las Vegas, la nueva Roma del siglo XX. Una arquitectura, que atraía a la gente, que se desvinculaba del pasado y proponía cuestiones nuevas. Estas reivindicaciones se incluyen dentro del libro “Aprendiendo de

Las Vegas”, en la que los autores defienden propuestas arquitectónicas que representen los gustos y costumbres del pueblo llano, y cómo los arquitectos deberían abogar por estas propuestas en contra de los pretenciosos y monumentales edificios del pasado (Venturi, Brown y Izenour, 2016).

De entre las ideas más populares del libro se encuentra la distinción entre dos tipos de edificios: la “barraca decorada” y el “pato”.



**Figura 3.** The big duck.

Fuente: Venturi (2016).



En cuanto a la primera de las propuestas, se trata de un edificio completamente plano, cuya única finalidad es llamar la atención, es decir, actuar como reclamo publicitario para el espectador. De forma similar, el “pato” representa aquel edificio especial, donde las ideas se han llevado de la teoría a la práctica, puesto que no solo tiene la intención de ser un “pato”, sino que es un pato.

Así, la idea que un objeto cotidiano se pudiese convertir en un objeto arquitectónico fue la precursora de justificar la incorporación de lo híbrido como una solución formal válida, basada en la asociación de elementos de diferente índole. Un ejemplo claro es *"The big duck"*, o como también se le conoce el edificio pato, construido en el año 1931 para el dueño de un criadero de patos en Long Island (Figura 3).

Otros ejemplos conocidos se unieron a este nuevo lenguaje. Walter Dorwin Teague y Ely Jacques Kahn, arquitectos y diseñadores industriales proponen en el año 1939, para la exposición mundial de ese mismo año, un singular pabellón de la National Cash Register Company (Figura 4). Se trataba de un pabellón formado por una enorme caja registradora de más de veinte metros de altura, que muestra la respuesta mimética, resultado de la unión entre un modelo arquitectónico posible y una estética propia de una pieza de diseño industrial.

Sin embargo, el nuevo estilo surgido en el siglo pasado, como resultado de la hibridación arquitectónica con el diseño industrial, no se zanjó en estos primeros años. Su aceptación fue tan notable



que continuó incluso hasta nuestros días. Muestra de ello es *El platillo volador de Chattanooga*, una residencia de 1970 de Curtis W. King, pensada con la idea de reproducir el interés popular de este

**Figura 4.** Modelo del pabellón de la National Cash Register Company.

Fuente: BIG Art, 1939.

**Figura 5.** El platillo volador de Chattanooga.

Fuente: YPASA, 2015 [twitter].

tiempo por el fenómeno OVNI (Figura 5); o la agencia de publicidad pensada por Gehry de 1985 en Los Ángeles (Figura 6). También en España, concretamente en Málaga, el conjunto de apartamentos que

simulan al rollo celuloide. Un conjunto de edificios singulares, engendrados a partir de formas reseñables del diseño industrial, de gran valor estético, y perfectamente resueltos arquitectónicamente.



Esto es, según [Parodi \(2015\)](#), una puesta en diálogo de dos entidades que define como “tectonicidad” y la “objetualidad”. Tectonicidad la define como aquellos elementos constructivos que componen el edificio, así como la articulación de los distintos materiales que le confieren al mismo una estética particular. Una definición propia que se apoya en las apreciaciones de Helio Piñón: “una condición de la forma arquitectónica que aporta un orden material [...]. Garantiza la verosimilitud física del artefacto y se rige por criterios de autenticidad” ([Piñón, 2005](#), p. 101).

Por otro lado, si la tectonicidad incluye el conjunto de elementos de carácter variable que la definen, la objetualidad se refiere más bien al carácter iconográfico. En este sentido, y debido a la complejidad que resulta establecer una iconografía clara de los objetos, este parámetro no puede regir de igual forma al diseño industrial que a la arquitectura. Puesto que, un objeto de diseño industrial, aparte de satisfacer al consumidor y cumplir con los preceptos para el que está diseñado, puede tener la posibilidad de ser transformable. Un hecho limitado si lo analiza desde el punto de vista arquitectónico ([Parodi, 2015](#)). Sin embargo, entiende la hibridación de ambos como una conjugación de la tectonicidad y la objetualidad. Una relación que interpreta

**Figura 6.** Agencia de publicidad Chiat-Day-Mojo (Los Ángeles).

Fuente: YaGeek, 2011 [[wikimedia, CC-BY-SA-3.0](#)].

como un intercambio de cualidades, una puesta en diálogo de aquellos elementos que nos interesan de cada una de las disciplinas, arquitectura y diseño industrial, para conseguir transformación de objetos que inicialmente tenían un fin concreto dentro del campo del diseño, y ahora se han convertido en auténticos artefactos arquitectónicos. Una permuta de atributos, naturalezas y escalas.

Hasta cierto punto, la recreación o reutilización de elementos que nada tiene que ver con el contexto en el que se utilizan, Pere Salbert lo denomina citacional. Un movimiento de recuperación de formas descontextualizadas, de citación, que ha estado y sigue estando presente tanto en el diseño industrial como en la arquitectura:

Citacional antes que situacional, lo postmoderno es un movimiento de recuperación y recollage que no se atiene —ley del optimismo y la autoconfianza— a esquemas previos o a esquemas de montaje. Así es como la recreación por citas fragmentarias y descontextualizadas, texto de pedazos en desorden, superficie de remiendos, pasa por ser (y es) efectiva creación. Se trata en verdad de un estilo deslizante y paródico para derivar por el mundo, para simular en él la insinuación de otra simulación; una ley combinatoria de pliegues y de adminículos de moda: huella superficial del simple vagabundeo del simulacro que se transforma en espectáculo y en liturgia (Salabert, 1989, p. 12).

En este sentido, la aplicación dentro del proyecto teórico de lo híbrido como un modo de articular objetos de diferentes naturalezas en la concepción arquitectónica, hizo de la sorpresa

inicial, un nuevo lenguaje propio. Unas trazas que evolucionaron hacia otras configuraciones arquitectónicas. La premisa a partir de entonces no se centraba en romper con todas las reglas preestablecidas, si no de proponer nuevas lingüísticas en un momento en que las reglas compositivas estaban derogadas. El desasosiego que generó en un principio estas nuevas propuestas arquitectónicas no provocó una mirada al pasado, sino una evolución e indagación entorno a lo híbrido que se habían inaugurado a principio de siglo XX.

*Arquitectura de marca:  
cuando la forma es traducción de su uso*

La atención el exterior de un edificio es, en muchas ocasiones, una de las premisas fundamentales de cualquier arquitecto. Muchos piensan y conciben sus edificios con intencionalidad de destacar, un deseo que comparten con empresas constructoras, y que en ocasiones se plantean para satisfacer el anhelo de las marcas comerciales. Se trata, a través de unión o hibridación de formas inusuales, de despertar la atención y las expectativas del consumidor mediante formas que representen una marca, en definitiva, una forma de convertir la arquitectura, aprovechándose del diseño industrial, en un objeto de comunicación.

Tal vez este efecto de fusión de dos elementos, a través de la conversión de un objeto de diseño industrial, aumentando su escala y transformándolo en un edificio, puede provocar el efecto deseado gracias a aquello que Salabert denomina espectáculo socializador. Entendiendo por tanto,

que la creatividad es directamente proporcional a la publicidad, puesto que incrementa la atención y puede generar una necesidad de consumo donde antes no la había (Salabert, 1996). Un recurso, el de la hibridación, que, aunque en un principio aparecía como opción transgresora, poco a poco se ha convertido en un instrumento importante. Pues, no sólo el diseño industrial del producto puede actuar de forma decisiva en el éxito o fracaso del mismo, también su envolvente es una pieza crucial del proceso.

Sin embargo, y aunque de una forma totalmente distinta, el uso de la arquitectura como elemento comunicativo se inició mucho antes. Al respecto, muchos países europeos en los que se habían asentado regímenes totalitarios, utilizaron e hicieron uso del arte, arquitectura y otras expresiones estéticas como medio propagandístico, en este caso controlado por el poder. Un hecho aislado en el tiempo, que muestra el dominio que ha tenido y tiene la arquitectura como elemento de comunicación y de propaganda.



**Figura 7.** Edificio del consejo regional de piscifactorías. Hyderabad (India).

Fuente: Tess McNeill, 2017 [twitter].

Algunos ejemplos son “el besugo volador”, que representa el consejo regulador de piscifactorías en la India (Figura 7); “la tetera de Meitan”, un edificio de setenta y cuatro metros de altura que alberga el museo del té y que se complementa con una taza gigante que actúa como edificio auxiliar (Figura 8); el edificio “cesta y puntos”, sede de la Basket Company, una de las fábricas más punteras en la fabricación de cestas (Figura 9); o la “sede de la Wulagnyue Yibin Company” en Sichuan (China), el edificio donde se fabrica el licor *baijiu*. Un conjunto de edificios, cuya hibridación con objetos de diseño, además de cumplir con su función arquitectónica, se comunican con los usuarios, actuando como elemento de marca (Figura 10).

**Figura 8.** Museo de la cultura del té (Meitan).

Fuente: Viajero Crónico, 2020 [twitter].





**Figura 9.** Sede de la Basket Company.  
Newark (Ohio).

Fuente: Niagara66, 2011 [wikimedia, CC-BY-SA-4.0].

No obstante, la evolución actual de esta fusión de dos elementos totalmente distintos ha llegado a incorporar como objeto de diseño industrial la tecnología a la arquitectura. Enormes edificios se revisten con pantallas y paneles, de lo que en un primer momento era una sencilla televisión o panel informativo, cambiando su escala, e hibridando en el propio elemento arquitectónico como un artefacto nuevo, diferente y llamativo (Figura 11). Unos ingredientes que, volviendo de nuevo a las apreciaciones que hace Salabert, provoca ese efecto socializador que despierta el interés del consumidor. Puesto que la incorporación de estos componentes tecnológicamente avanzados, permiten una lectura continua, que en muchos casos resulta convincente y beneficiosa como marca.

#### CONCLUSIONES

La complejidad y diversidad de elementos que definen tanto el diseño como la arquitectura no han sido una barrera para su puesta en común. Sin embargo, y aunque parecía en un principio que los límites entre la arquitectura y el diseño estaban perfectamente claros, lo cierto es que el diseño nació en consonancia con la arquitectura, evolucionado al unísono. Tanto es así que, a pesar de los intentos de mantener su autonomía, la entrada nuevos discursos transgresores en la primera mitad del siglo XX provocó un giro radical en la relación entre ambos, además de una apertura de miras que cambiaría totalmente la relación entre ambas disciplinas. Un hecho que provocó la confección un nuevo lenguaje, donde sí cabe la posibilidad que la arquitectura y el diseño adoptarán entendimiento común.



**Figura 10.** Sede de Wulagnyue Yibin Company.  
Sichuan (China).

Fuente: 2007 [depositphotos, licencia estándar].

El encuentro entre ambas disciplinas totalmente distintas se produce gracias a la hibridación de objetos de diseño industrial con la arquitectura, mostrando unas proposiciones perfectamente válidas. Unos elementos que despiertan el interés del espectador, en un principio por la novedad de esta unión, pero que acaba convirtiéndose en una oportunidad para algunas marcas. Al efecto, este aprovechamiento de la arquitectura como elemento comunicativo llegó para quedarse, adaptándose a las sugerencias actuales, a través de la fusión de los objetos de diseño industrial tecnológicamente avanzados y punteros, de una forma similar a lo que ocurrió con las primeras propuestas, como el caso de la incorporación de las pantallas led.



**Figura 11.** Time Square. New York (EEUU).

Fuente: Terabass [wikipedia, CC BY-SA 3.0]

REFERENCIAS

- Baudrillard, J. (2010). *El sistema de los objetos*. Madrid: Siglo XXI.
- Galán, J., Gual, J., Marín, J. M., Olucha, J., Torrent, R. y Vidal, R. (2010). *Historia del diseño industrial en España*. Madrid: Manuales Arte Cátedra.
- García, J. M. (1991). *Sobre el concepto de “carácter” en arquitectura*. Madrid: ETSAM. Recuperado de [http://oa.upm.es/48644/1/1991\\_caracter\\_GR.pdf](http://oa.upm.es/48644/1/1991_caracter_GR.pdf)
- López, R., Platas, F., Romero, G. y Salceda, J. (2014). Hacia una conceptualización del diseño basada en el pensamiento complejo. En, R. López, F. Platas, G. Romero y J. Salceda, *La complejidad y la participación en la producción de arquitectura y ciudad* (pp. 15–39). México, D.F.: UAEM. Disponible en <http://hdl.handle.net/20.500.11799/32403>
- Mariscal, J. (diciembre 27, 2019). El diseño es jugar con los límites; diseñar son límites, continuamente. *Arquitectura y Diseño*. Disponible en [https://www.arquitecturaydiseno.es/frases-celebres/disenar-jugar-con-los-limites-disenar-son-limites-continuamente\\_1215](https://www.arquitecturaydiseno.es/frases-celebres/disenar-jugar-con-los-limites-disenar-son-limites-continuamente_1215)
- Montaner, J. M. (2010). *Arquitectura y crítica*. Barcelona: Gustavo Gilli.
- Parodi, A. (2015). Edificios y objetos. *Summa+*, 139, 108–115. Disponible en [http://www.revistasummamas.com.ar/revista\\_pdf/139/110#visor](http://www.revistasummamas.com.ar/revista_pdf/139/110#visor)
- Piñón, H. (2005). *La forma y la mirada*. Buenos Aires: Nobuko.
- Rossi, A. (2015). *La arquitectura de la ciudad*. Barcelona: Gustavo Gilli.
- Rowe, C. y Koetter, F. (1998). *Ciudad collage* (2 ed.). Barcelona: Gustavo Gilli.
- Ruiz, N. (mayo 4, 2014). A propósito de la hibridación. [*The ARKRIT blog*]. Disponible en <http://dpa-etsam.aq.upm.es/gi/arkrit/blog/a-proposito-de-la-hibridacion/>
- Salabert, P. (1996). Estética y precesión. El desorden planificado. *D’art*, (22), 173–229. Disponible en <https://www.raco.cat/index.php/Dart/article/view/100465>
- Salabert, P. (1989). *Estética del todo o teoría de lo “light”*. Valencia: Episteme.
- Terence, C. (1997). *Diseño*. Barcelona: Blume.
- Venturi, R. (1992). *Complejidad y contradicción en la arquitectura* (2a Ed.). Barcelona: Gustavo Gilli.
- Venturi, R., Brown, D. S. y Izenour, S. (2016). *Aprendiendo de Las Vegas: el simbolismo olvidado de la forma arquitectónica*. Barcelona: Gustavo Gilli.
- José-Miguel Molines-Cano**. Dr. Arquitecto, Profesor Asociado, Departamento de Historia, Geografía y Arte, Universitat Jaume I (España). <https://orcid.org/0000-0002-3721-5369>
- Ana Almerich-Chulia**. Dra. Ingeniero Industrial. Profesora Contratado Doctor (Assistant Professor/Lecturer), Departamento Mecánica Medios Continuos y Teoría de Estructuras, Universitat Politècnica de València, España. <https://orcid.org/0000-0002-4508-4733>