

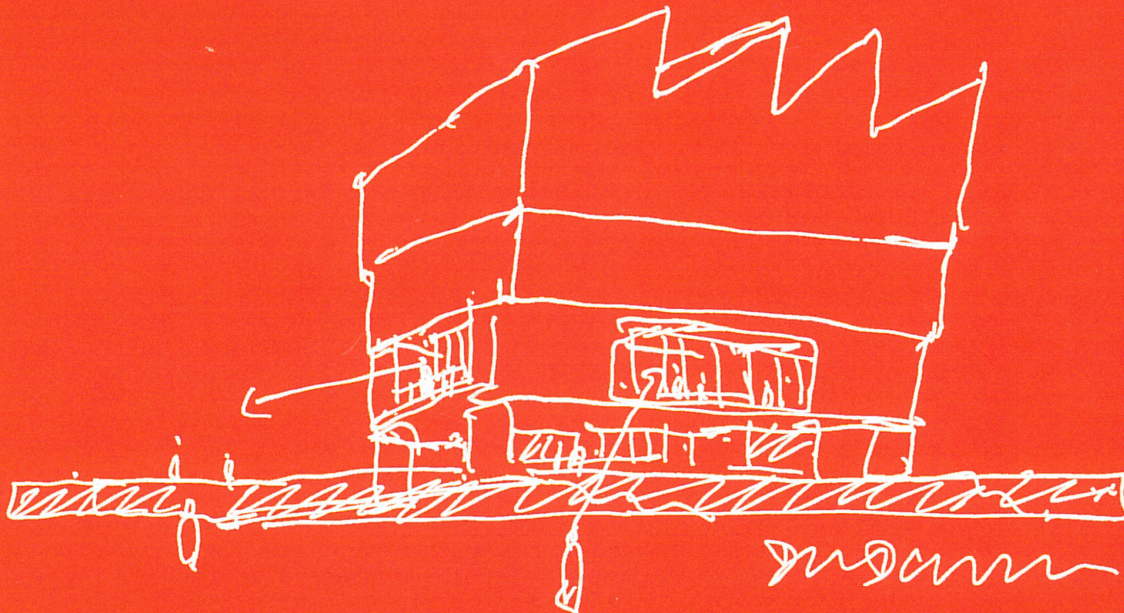


dommus

MÉXICO
AMÉRICA CENTRAL
Y EL CARIBE

011

LA CITTÀ DELL' UOMO

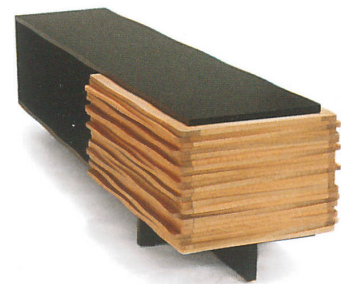


Cuando se habla de diseñar objetos utilitarios para uso y consumo masivo, parecería irresponsable considerar decisiones que nacen de intereses particulares, pero además de ser inherentes a nuestra condición humana, son precisamente éstos los que hacen la diferencia entre un diseño y otro, una característica presente en todos los diseños que nos rodean sin importar de que campo de especialización provengan, incluso si hablamos del diseño de objetos que interactúan directamente con nuestro cuerpo, como en el caso del trabajo de Héctor Esrawe, quien ha proliferado en el diseño de mobiliario, un campo donde conceptos como ergonomía y confort son esenciales para un buen diseño.

Aún en este caso, no se niega la posibilidad de generar un proceso creativo a partir de influencias personales, como encontrar una cualidad estética en el apilamiento de objetos cotidianos (que resultó en el diseño de la serie del mobiliario Stack) o querer imitar un elemento del contexto natural como un

ciempiés, para generar una banca (idea detrás del diseño de la banca centipede). Estas influencias personales son justamente las que sazonan los diseños, y encuentran su mejor expresión en el adecuado balance con los aspectos funcionales y técnicos necesarios para su correcto funcionamiento.

Las decisiones en torno al diseño basadas en búsquedas personales, no sólo son inherentes a la condición humana, además marcan la verdadera diferencia entre un diseño y otro.



La inspiración en el trabajo de Héctor Esrawe proviene de lugares sorprendentes. En esta página: el "Trinchador Stack" hace alusión a la cualidad estética de maderas apiladas; página opuesta: la línea de bancas "Centipede" imita un elemento del contexto natural, como el ciempiés.

