



CÓMO DISEÑAR UNA SILLA

www.ggili.com — www.ggili.com.mx

GG

**DESIGN
MUSEUM**



Cómo diseñar una silla

Página anterior:

La silla Y o Wishbone,
diseñada por Hans Wegner
en 1949, se produjo en un
primer momento en teca,
pero hoy está disponible
en una amplia gama
de colores y acabados.

Cómo diseñar una silla

6	Introducción
10	Principios
22	Proceso
66	Estudio de caso: Myto
	Diseñador: Konstantin Grcic
108	Índice alfabético
110	Glosario
111	Créditos de las imágenes

Introducción

Cisne, Antílope, Buey... Burbuja, Huevo, Útero... Tulipán, Oso de peluche, Mariposa...¹

La silla es un objeto enormemente sugerente y uno de los muebles más antropomorfos que existen: tiene respaldo, asiento y patas; a veces, brazos; en ocasiones, codos, rodillas y pies. Invita a sentarse y, ella misma, se asienta sobre el suelo. Incluso desocupada tiene cierta presencia humana. Desde este punto de vista, *La silla de Vincent con su pipa* (1888), el célebre cuadro de Vincent van Gogh en el que aparece una sencilla silla de anea, puede considerarse un autorretrato del artista o, más bien, un “autorretrato como silla”, tal y como señaló el eminente filósofo estadounidense Arthur C. Danto en el ensayo *397 Chairs* (1988).

Nuestra vida es un juego de las sillas musicales: progresamos de la trona a las sillas convencionales, de la silla de colegio al sillón de la oficina, de ahí, al sillón de casa y, por fin, a la mecedora. Asumimos distintos papeles, ocupando el sillón del trono o bien buscando un asiento de última fila algo más discreto. De vez en cuando, nos descubrimos en la butaca del dentista y otros lugares no demasiado cómodos.

Los diseñadores de sillas han enriquecido estas asociaciones y otras muchas con sus propios objetivos y propuestas. “Cuando diseñamos una silla estamos diseñando una sociedad y una ciudad en miniatura”, escribió el arquitecto británico Peter Smithson. “La ciudad miesiana está implícita en la silla miesiana.” Una silla, como observó Le Corbusier, es “una máquina para sentarse”. Y, evidentemente, muchas otras cosas.

Página siguiente: *La silla de Vincent con su pipa*, pintado por Van Gogh en Arlés en 1888, en el periodo en el que colaboraba con Paul Gauguin. Van Gogh pintó un cuadro complementario a este, *La silla de Gauguin*, sobre la misma época.

1. Los nombres corresponden, todos ellos, a modelos de sillas: Swan, Antelope, Ox, Bubble, Egg, Womb, Tulip, Teddy Bear y Butterfly (N. del T.)



Debajo: El sillón Teddy Bear (Oso de peluche) (1950), de Hans Wegner (1914-2007), recibió este nombre cuando un crítico señaló que los brazos parecían las garras de un oso que quisiera darnos un abrazo. Las "garras" de madera son más resistentes al desgaste y a la suciedad que unos brazos tapizados.

Página siguiente: La silla Pelican fue diseñada por Finn Juhl (1912-1989) en 1940 para su propio hogar. Como en el caso del Teddy Bear de Wegner, se trata de una reinterpretación del clásico sillón de orejas.





Principios

En 1970, Jonathan de Pas (1932-1991), Donato D'Urbino (1935-), Paolo Lomazzi (1936-) y Carla Scolari diseñaron un sillón con forma de gigantesco guante de béisbol, al que bautizaron Joe, como respuesta al comentario de un cliente según el cual una silla debía “quedar como un guante”. El resultado fue un sillón que gasta una broma. Casi cuarenta años antes, el arquitecto y diseñador finlandés Alvar Aalto (1898-1976) creó un taburete de tres patas (Modelo núm. 60, hacia 1932-1933) que se servía de la pata en L, un diseño tan eficiente en todos los aspectos que constituye un arquetipo en sí mismo. Ambas creaciones responden, con argumentos muy diferentes, a la misma pregunta: ¿qué se supone que debe hacer una silla?

Debajo: La silla Joe (1970) es un diseño que cuenta un chiste. Toma la forma de un guante de béisbol gigantesco, jugando con la idea de que una silla debería ajustarse al cuerpo como un guante. El nombre hace referencia a Joe DiMaggio, el famoso jugador de los Yankees de Nueva York.

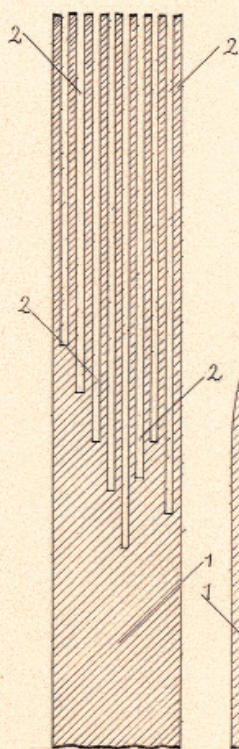
Página siguiente: Dibujo incluido en la patente de la pata en L, componente estructural fundamental del taburete apilable de Alvar Aalto.



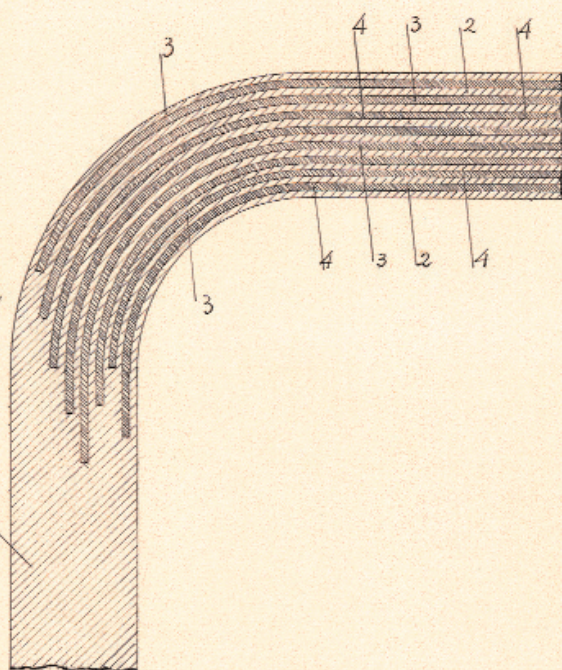
18666

HYVAKSITY A.L.

Kuvio 1.



Kuvio 2



A. Aalto.



Página anterior: La silla Karuselli (hacia 1965), del finlandés Yrjö Kukkapuro, tiene un asiento moldeado con fibra de vidrio que se ajusta al perfil del cuerpo. El diseñador se inspiró en las sillas de nieve que fabricó un invierno jugando con su hija.

Debajo: Una buena silla de trabajo debe sostener todo el cuerpo en distintas posturas, posibilitar el movimiento y evitar los dolores de espalda y demás problemas derivados de los largos periodos de tiempo sentado. La silla Aeron (1992) es tan ergonómica que podría utilizarse durante 24 horas seguidas.



Función

Aparte de cualesquiera otras cosas que una silla pueda hacer o ser, lo que está claro es que debe sostener el peso del cuerpo sentado sin romperse ni desvencijarse. Su rasgo fundamental debe ser la resistencia. El armazón o estructura de soporte debe ser lo suficientemente fuerte como para resistir el peso del cuerpo. Lo mismo ocurre con el asiento y el respaldo, que deben soportar el peso de las partes del cuerpo que se apoyan en ellos.

No obstante, el tipo de sostén que una silla proporciona queda determinado por el uso. La silla puede ser recta, incorporar brazos, cabecero o reposapiés, envolver a su ocupante entre almohadillados, reclinarsse o adaptarse a cambios de postura. Una silla recta, que pueda acercarse a una mesa, permite adoptar una postura cómoda para comer. Una silla de escritorio, en la que podemos estar sentados durante muchas horas seguidas, debe permitir el movimiento del cuerpo y evitar los dolores de espalda que aparecen cuando se permanece tanto tiempo en la misma postura. Las sillas más cómodas, pensadas para el relax, suelen ser reclinables, de manera que el peso bascula del asiento al respaldo.

Profundidad y altura del asiento son dos de las medidas más importantes en el diseño de sillas. Un asiento demasiado alto deja los pies colgando y da lugar a una presión excesiva en las corvas. Un asiento demasiado bajo, por el contrario, supone una mayor presión sobre los huesos que sostienen la columna vertebral. Un asiento poco profundo obliga a llevar el peso hacia delante, mientras que uno demasiado profundo lo empuja hacia atrás, haciéndose incómodo. Las mediciones antropométricas aplicadas al diseño de sillas permiten garantizar que el peso se distribuya de manera confortable. El almohadillado cumple una función similar, multiplicando los puntos de contacto entre el cuerpo y la silla.

Un clásico ejemplo, nacido de una exhaustiva investigación ergonómica, es la silla de trabajo Aeron, diseñada en 1992 por Donald T. Chadwick (1936-) y Bill Stumpf (1936-2006). Está disponible en tres tamaños diferentes que se adaptan a otras tantas complejiones y es tan versátil (inclinación hacia delante, elevación neumática, almoha-