



Area Play

Revista de investigación
en diseño para el ocio.

Nº 17 Mayo de 2016

Áreas

- Proyectos.
- Investigación.
- Formación.
- Conocimiento.
- Tienda.
- Taller Leisure.

Ítems.

- Artículos.
- Coleccionables.
- Conocimiento de usuario.
- Comunicación.
- Diseño.
- Diseño para usuario.
- Diseño de concepto.
- Diseño para todos.

- Dosiers de prensa.
- Enlaces.
- Ensayos.
- Evaluación de proyectos.
- Formación.
- Forum.
- Gestión del diseño.
- Herencia cultural.
- Investigación.

- Juegos.
- Juegos de Mesa.
- Juegos para móviles.
- Juguetes.
- Libros.
- Merchandising.
- Modelos.
- Multimedia.
- Museo del Juguete.

- Normativa.
- Noticias.
- Observatorio.
- Outdoor.
- Parques.
- Parques temáticos.
- Personajes.
- Prototipos.
- Proyectos.

- Publicaciones.
- Relatos.
- Story boards
- Tendencias.
- Tienda.
- Urban.
- Videojuegos.
- Visión.



Area Play

Revista de investigación
en diseño para el ocio.

Nº 17. Mayo de 2016
Ejemplar gratuito.
Edición semestral.
<http://areaplay.blogs.upv.es/>
ISSN: 1888-427X
D.L.V-528-2008

**Grupo de Investigación y
Gestión del Diseño**
Camino de vera, s/n.
46022 VALENCIA, ESPAÑA
Tel: 0034 963 877 464

Editor:

Gabriel Songel González, Catedrático
de Universidad. Universitat Politècnica
de València.

Comité de edición:

Dra. Beatriz García Prósper, Profesora
Titular de Universidad de Diseño para
Ocio, Universitat Politècnica de València.

Dra. Patricia Rodrigo Franco,
Investigadora en Diseño, Universitat
Politècnica de València.

Dra. Begoña Jordá Albiñana, Profesora
Titular de Universidad de Diseño Gráfico,
Universitat Politècnica de València.

Alfonso Soriano Ballester, Profesor
Asociado ETSID, Universitat Politècnica
de València.

Concepto Gráfico: *Innoarea.*

Carmelo Puyo y Alfonso Soriano.

Maquetación:

Patricia Rodrigo / *Innoarea.*

Editorial

Playtime.

Este número del primer semestre de 2016 lo dedicamos a la feria del Juguete de Nuremberg y el Salone del Mobile de Milán. En los últimos años hemos ido ampliando nuevas fuentes de información con las visitas a más ferias que van introduciendo productos para la infancia en su oferta expositiva. Así lo vimos y referenciamos el año pasado en la feria del mueble de Milán, el famoso Salone del Mobile, al que hemos vuelto este año. Además, hemos hecho coincidir ambas ferias con visitas a los museos del juguete correspondientes, donde siempre nos encontramos con agradables sorpresas y personas entrañables.

En Nuremberg encontramos una exposición sobre los juguetes artesanales hechos durante la posguerra en Alemania.

En la entrevista realizada a la directora del museo, la Doctora Karin Falkenberg, nos explicó que, al no disponer de juguetes artesanales o hechos a mano en sus archivos, hicieron una invitación a través de los medios de comunicación, para que los ciudadanos de Nuremberg, Franconia y Baviera y el resto de Alemania a través de internet, les dejaran sus juguetes hechos a mano en su infancia para la exposición. Si ya de por sí es llamativo el planteamiento de la exposición por pretender exponer la parte menos amable de las consecuencias de una guerra, creo que aún más llamativo es pensar que las personas guardaban aquellos recuerdos. Lo sorprendente fue que más de 170 personas ofrecieron sus juguetes hechos por sus padres en los años de la posguerra entre 1945 y 1950.

La riqueza de la fantasía desarrollada para construir algunos juguetes para los niños, necesariamente nos hace recordar y reflexionar sobre algunos valores inherentes al hecho de jugar y hacer juguetes para otros.

El contenido de la exposición es toda una reivindicación a la creatividad frente a la necesidad y la carencia de medios y materiales. La necesidad de jugar entre los escombros y las ruinas de las ciudades destruidas por los bombardeos, es un reflejo de la necesidad vital de generar esperanza.

Los más de 60 objetos seleccionados cubren gran parte de las tipologías conocidas de juguetes como muñecas y ositos de trapo, marionetas de cartón, vehículos de



madera y metal, ciudades de cartón y madera, figuras con trozos de troncos, figuras con tornillos industriales, juegos de mesa con botones, silbatos con vainas de balas, yo-yos y arrastres con filtros de máscaras de gas, un coche hecho de un leño, un carrusel de manivela con la estructura de un paraguas, una armadura de latas, o para mi el más sorprendente, la canoa flotante con el depósito de combustible de los aviones.

Parece oportuno establecer una conexión entre el uso de los materiales de bajo coste en la actualidad con las necesidades del pasado. Estamos viendo en muchos juguetes actuales la utilización del cartón o la chapa de madera cortados a láser que habrían sido inconcebibles hace pocos años atrás. Y es que los juguetes de la post-crisis tienen mucho que aprender de las capacidades adaptativas de la posguerra.

En Milán, por el contrario, nos reencontramos con el glamour del diseño y las extravagancias propias de la opulencia occidental hiperdesarrollada. Es en este contexto donde se confirma la tendencia Playtime, una estética infantil para el mundo adulto. La gráfica naif de los carteles de Asics en los medios de transporte y carteles de la ciudad, los productos para niños de Kartell, las ambientaciones como un parque de atracciones en el showrrom de Vitra, son algunos de los indicios de este panorama.

Como contrapunto a esta visión, es necesario comentar la visita a Bi-La Fabbrica del Gioco y delle Arti en Cormano, donde se encuentra la colección histórica de juguetes Franzini junto a la biblioteca y el teatro municipal. Un concepto inteligente de centro cultural integrado con actividades para colegios, familias y colectivos de la región donde se complementan los contenidos, se concentran los esfuerzos, se rehabilitan antiguos espacios industriales en nuevos centros de experimentación y de conocimiento cultural.

El redescubrimiento de las ilustraciones de la fantasía de Antonio Rubino de los años 20, coincidiendo con la reedición en español de sus cuadernos de la colección La escuela de los juguetes, es toda una invitación al desarrollo del Playtime cultural.

Gabriel Songel, Editor



Karin Falkenberg - Spielzeugmuseum Nürnberg



asics

One with the city - ASICS Milano 2016



Colour Machine - Casa Vitra Milano 2016

Spielwarenmesse da una visión de las tendencias del juguete 2016.

Spielwarenmesse Press Service

Train Your Brain, Everyday Hero y Design to Play son las tendencias que propone Spielwarenmesse en su Trend Gallery 2016.

Los visitantes especializados de la Feria del Juguete de Núremberg admiran cada año casi 75.000 novedades. Muchas de ellas permiten una visión del futuro de los juegos, algunas abren horizontes para la evolución posterior del ramo. Ciertas tendencias se extienden más allá de límites culturales y lingüísticos. Descubrir esas tendencias en el océano de novedades es un reto para los comerciantes y compradores. Los exploradores

'La Feria del Juguete de Nürnberg ofrece casi 75.000 novedades en cada edición.'

de tendencias de la Feria del Juguete lo han asumido y han identificado tres tendencias mundiales para 2016: Train your Brain, Everyday Hero y Design to Play. La TrendGallery de la Feria del Juguete en el pabellón 3A permite vivirlos.

TREND 01/TYB: Train Your Brain, entrenamiento mental para niños.

Los niños quieren entender el mundo, quieren aprender y tienen las mejores condiciones para ello: curiosidad, imparcialidad y placer en los descubrimientos. Para ello, la herramienta más importante es el cerebro, que se puede entrenar como

'Los niños quieren entender el mundo, quieren aprender...'

un músculo. Lo mejor es hacerlo de manera lúdica. Aprendiendo capacidades cognitivas, pero también jugando y pensando libremente superan los más pequeños los retos más grandes. Los juguetes que entrenan las capacidades mentales, los llamados "Brain Builders", apoyan este proceso natural. Ya sea hacer bricolage, resolver acertijos o hacer juegos creativos, la tendencia "Train your Brain" hace a los chicos inteligentes.

TREND 02/EH: Everyday Hero, convertirse jugando en héroe del día a día.

A menudo, los grandes sueños empiezan en la infancia



Train Your Brain Trend Spielwarenmesse



Rush Hour Shift by Thin



FeelingsFriend by Edushape



dBike Mini by



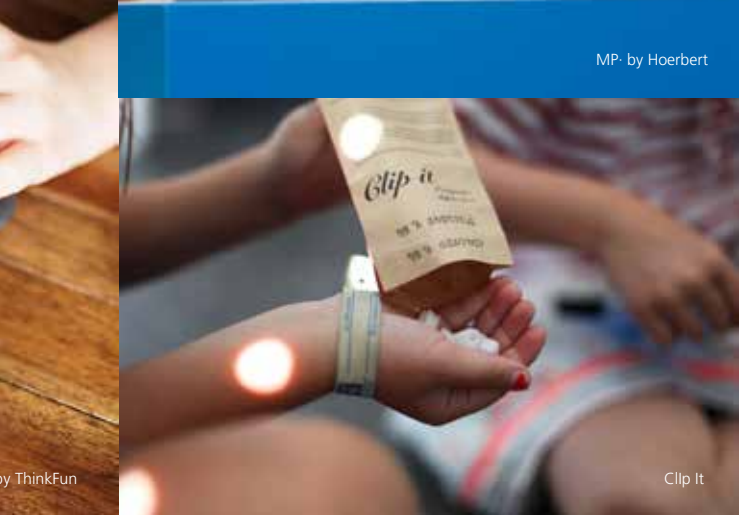
Everyday Hero Trend Spielwarenmesse 2016



Clip It



MP: by Hoerbert



Clip It



JobBlocks by Miniland



Codie Robot



Design To Play Trend Spielwarenmesse 2016

y acompañan al ser humano durante toda su vida. Todos sueñan alguna vez con ser un héroe. Esto es más fácil de lo que se cree. Cada vez más juguetes apoyan a los niños en la búsqueda y la realización de sus sueños. La idea para un proyecto social, un producto o incluso una empresa – los pequeños héroes del día a

'Cada vez más juguetes apoyan a los niños en la búsqueda y la realización de sus sueños.'

día están dispuestos a dejar una impronta positiva en la sociedad. Las capacidades necesarias para ello, como la inteligencia social y emocional, la desarrollan hoy en día jugando. Un chico emprendedor aprende ya en sus primeros años cómo funciona el mundo. Y mañana tal vez ayude a hacerlo un poco mejor.

TREND 03/DTP: Design To Play, el juguete como objeto de diseño.

Los juguetes están para jugar. Pero cada vez más deben convencer también por su aspecto visual. Los fabricantes de juguetes reciben inspiración de artistas y diseñadores de otros sectores. El encuentro de ambos mundos produce resultados extraordinarios:

'Los fabricantes de juguetes reciben inspiración de artistas y diseñadores de otros sectores.'

planteamientos completamente nuevos para el colorido y las formas sorprenden al observador. Un paso valiente que es recompensado. El placer por jugar y la estética se inspiran mutuamente, e inspiran sobre todo la fantasía al jugar. Durante mucho tiempo se ha reservado el diseño al mundo de los adultos – ahora puede conquistar las habitaciones y los corazones de los niños.

TrendGallery 2016 se ha convertido así en el escaparate del ramo dirigido a las empresas que quisieran sorprender a sus clientes con las tendencias propuestas. En unos 1.000m2, la exposición especial ha presentado a los visitantes una gran exposición de ejemplos de productos donde además se han mostrado también los ganadores del ToyAward, y los visitantes han podido completar sus impresiones con conocimientos prácticos. Expertos de alto nivel han participado en las charlas especializadas ofrecidas en el ToyBusinessForum donde entre otras cosas, se han explicado cómo se forman tendencias, cómo se descubren y cómo se presentan perfectamente en la tienda. Entre ellos están también miembros del TrendCommittee de la Feria del Juguete, compuesto por diez personas, que reúnen informaciones sobre la búsqueda de tendencias en todo el mundo.

Salone Satellite acoge la exposición Paral.lel 2: Doityourself.

Patricia Rodrigo Franco y Beatriz García Prósper

Salone Satellite es un evento que tiene lugar cada año en el marco del Salone del Mobile de Milán. La actividad se dedica a estimular en los jóvenes diseñadores la comunicación de su potencial creativo y la puesta en contacto con la industria.

El evento fue creado en 1998 con el propósito específico de reunir, en un mismo lugar y tiempo, a las jóvenes promesas del diseño con las empresas y cazatalentos más importantes del mundo, concentrados en Milán con motivo del Salone Internazionale del Mobile.

'La misión del certamen es estimular en los jóvenes diseñadores la comunicación de su potencial creativo y la puesta en contacto con la industria.'

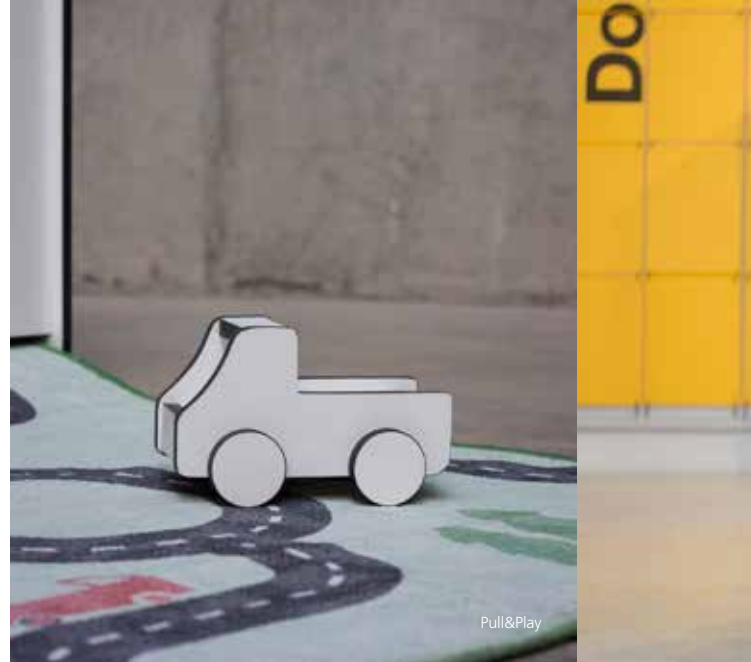
Salone Satellite se convirtió inmediatamente en un observatorio de creatividad internacional: el trampolín más importante del mundo para los diseñadores del futuro.

Cada año, alrededor de 700 jóvenes exhiben e intercambian sus ideas en este escaparate, donde grandes diseñadores mundialmente conocidos como Oki Sato, fundador de Nendo, hicieron su debut.

El encuentro cuenta con un Comité de Expertos encargado de la selección de los participantes, en el que se han incluido nombres como: Giulio Castelli, Italo Lupi, Alessandro Mendini, Paola Antonelli, Philippe Starck, Mario Bellini, Maddalena De Padova, Matteo Thun, Alberto Alessi, Pierluigi Cerri o James Irvine.

'Este año un grupo de alumnos de la ETSID-UPV exponen su serie Paral.lel 2.'

Con motivo del décimo aniversario de Salone Satellite, en el año 2007 se organizó la exposición "Avverati", comisariada por Beppe Finessi, en la que se presentaba un panorama general de las nueve ediciones anteriores. En este espacio se exhibieron alrededor de 400 objetos producidos por los mejores fabricantes italianos y extranjeros, que habían sido presentados en el satélite como prototipos. Con esta muestra se





Vaivé en Paral-lel 2



Paral-lel 2 - Salone Satellite 2016



Pull&Play

demostraba la eficacia del certamen como lanzadera de nuevos talentos.

En su edición 2016 un grupo de alumnos de la Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño, en la Universitat Politècnica de València, exponen su serie Paral-lel 2. Un catálogo de productos diseñados bajo la premisa del DIY (Do It Yourself) en el marco de la asignatura Diseño para Ocio y Hábitat. Coordinados por el equipo docente integrado por Miguel Abarca, Kiko Gaspar y Manuel Lecuona, este grupo de jóvenes

'...productos diseñados bajo la premisa del DIY (Do It Yourself) en el marco de la asignatura Diseño para Ocio y Hábitat.'

diseñadores han presentado seis piezas distintas fabricadas en tablero compacto de fibras de madera de alta densidad. Un organizador de objetos, un armario, una mesita de noche, una mesa auxiliar, un generador de ambientes y por último un producto que llama especialmente nuestra atención por su relación con el juego y los estilos de vida relacionados con la infancia: el baúl para juguetes PULL & PLAY, diseñado por Borja Moragues, Gemma Pastor, Juan Manuel Pascual, Lita Gómez y Silvia Arroyo.

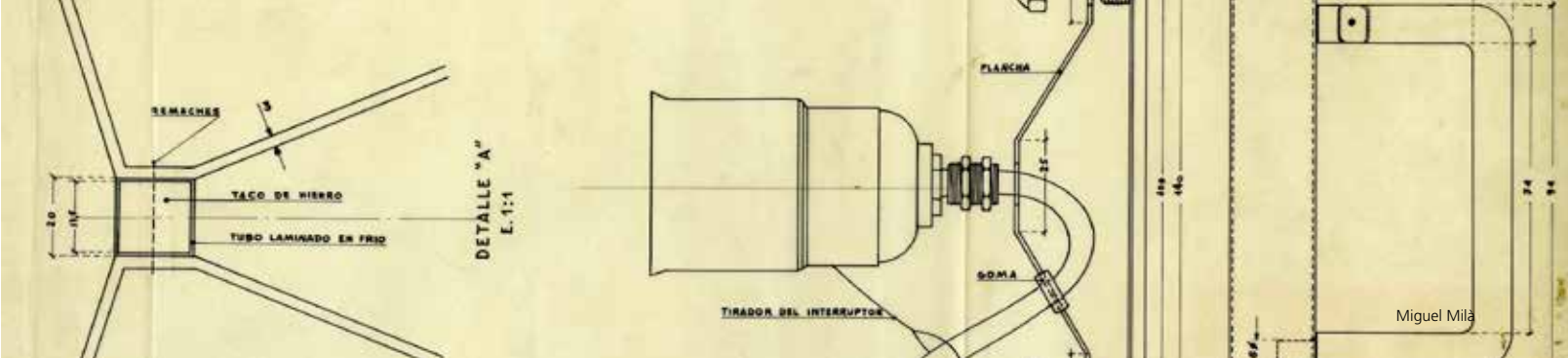
Un contenedor para almacenar juguetes y artículos infantiles que, gracias a su alfombra extraíble, permite generar un espacio de juego adecuado y atractivo para el niño. Pull&Play cuenta con un mecanismo para extraer y guardar la alfombra de manera sencilla y rápida, sin necesidad de accesorios adicionales.

'Pull&Play es una pieza de mobiliario que incorpora un tapiz enrollable para jugar.'

Por tratarse de una pieza de mobiliario, el contenedor se puede situar en cualquier lugar común de la casa a la vista de los adultos para que, sin necesidad de interrumpir sus actividades, estos puedan compartir espacio de ocio con sus hijos.

Su color neutro y sus formas ortogonales, facilitan su ubicación en cualquier habitación, ya que no rompe con ninguna estética. Y además está diseñado cumpliendo con la normativa de seguridad.

Pull&Play es un producto en cuyo diseño se ha resuelto de forma eficaz una doble función, el juego y el almacenaje, simplificando procesos y facilitando el día a día en las casas habitadas por niños.



El diseño Do It Yourself como premisa proyectual.

Miguel Abarca y Kiko Gaspar

Diseñar con recursos limitados

Desde las facultades y escuelas de diseño industrial, se forma a los alumnos en todos los aspectos que se consideran imprescindibles, facilitándoles los conocimientos básicos necesarios para ayudarles en sus primeros años de desarrollo profesional, periodo este en el que realmente se especializarán en una profesión o labor concreta y que definirá en gran medida su futuro laboral.

'Un campo fundamental en el que se debe formar a los futuros diseñadores es el área proyectual.'

Entre los planes de estudio de las escuelas de diseño encontramos enseñanzas fundamentales para un futuro proyectista englobadas estas en asignaturas como puedan ser el dibujo, historia del diseño, manejo de las TIC, ciencia de los materiales y los procesos productivos entre otras, siendo estas enseñanzas las que dentro del ámbito de los conocimientos técnicos o de la ingeniería, forman históricamente esa base fundamental de la que hablamos y entre las que todo diseñador industrial debe desenvolverse con fluidez.

Otro campo de suma importancia en el que se debe formar a los alumnos de diseño y que sin lugar a dudas es pilar fundamental de esta disciplina es el área proyectual, en la cual tienen la oportunidad de aplicar de forma directa todos los conocimientos adquiridos en los campos anteriormente citados.

'El trabajo de los docentes implica prepararles para los diferentes escenarios que se encontrarán en el campo profesional.'

Todos estos conocimientos y enseñanzas preparan a los futuros diseñadores industriales para una situación totalmente desconocida para ellos, lo que de forma inevitable les lleva a sentir en el momento de dar inicio a su desarrollo profesional, que esta formación nunca es suficiente.

El trabajo de los docentes implica, no solo dotarles de las herramientas necesarias para el desarrollo de

la profesión, sino prepararles para los diferentes y variados escenarios que pueden encontrar al finalizar sus estudios.

En muchas de las temáticas aplicadas por los docentes en las asignaturas proyectuales de cualquier escuela de diseño, podemos encontrar elementos o proyectos tan variados como el diseño y desarrollo de pequeños electrodomésticos, grifería, mobiliario fabricado por rotomoldeo o inyección, botellas o envases, luminarias, etc... proyectos estos en los que tienen la oportunidad de aprender a desarrollar un producto con los condicionantes derivados de un método de fabricación concreto o de la necesidad de utilizar mecanismos y elementos estándar. Estas temáticas de proyecto les permiten explorar con libertad multitud de formas que puedan conseguirse con técnicas industriales como puedan ser la inyección, el moldeo rotacional, fundición, etc.

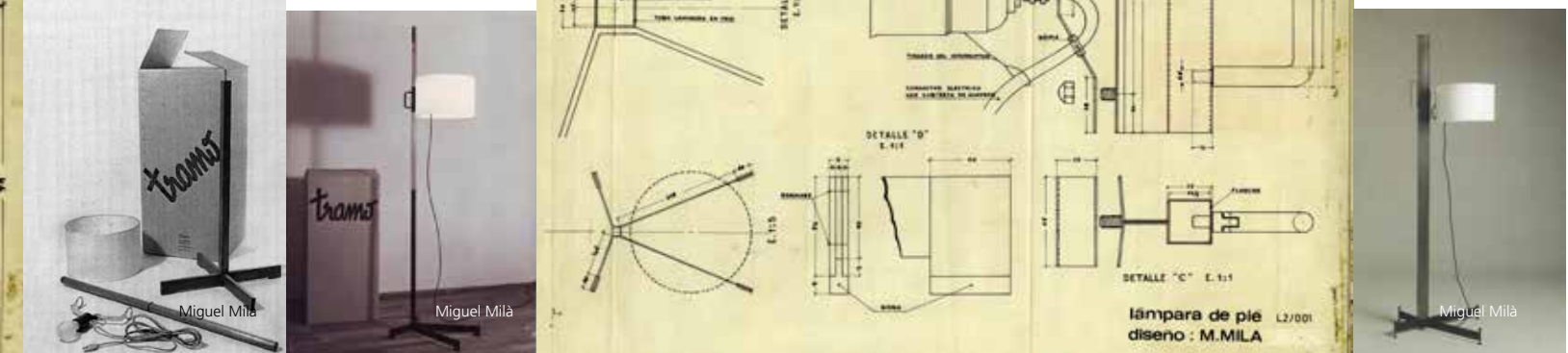
'Desarrollar proyectos de calidad con limitaciones constructivas es una dificultad habitual en los diseñadores noveles.'

Los profesionales del diseño industrial hemos podido constatar a lo largo de los años, que cuando un estudiante recién titulado se enfrenta al mundo laboral real, entre las muchas dificultades que se suele encontrar, hay una en concreto para la que rara vez se sienten preparados: desarrollar proyectos de calidad con limitaciones constructivas.

Y aunque un aprendizaje basado en desarrollos reales no cabe lugar a dudas que sería el mejor de los escenarios que pueda plantearse en un entorno docente, llegados a este punto podemos preguntarnos: ¿Cuántas veces se le encomienda a un recién titulado la responsabilidad de desarrollar un diseño que será fabricado industrialmente y para el que habrá que invertir decenas de miles de euros en moldes, utillajes, etc...? Como es lógico pensar, en contadas ocasiones.

Una vez finalizada la etapa académica, los opciones laborales que más comúnmente barajan los futuros profesionales suelen encontrarse, a grandes rasgos entre dos vías principales: El empleo por cuenta ajena, en el que formará parte de un equipo ya consolidado, o bien toman la opción de desarrollar su profesión por cuenta propia como autónomo o "freelance".

En el caso de proyectistas que deciden desarrollar su actividad por cuenta propia, suele ser habitual que un gran número de sus primeros diseños nazcan



de auto-encargos que incluso suelen construir ellos mismos con, en muchas ocasiones, limitadas capacidades productivas. Estos auto-encargos, que principalmente se desarrollan para presentar a concursos o exponer en certámenes especializados, tienen como principal objetivo llamar la atención de posibles clientes.

Como ejemplo podemos citar el conocido parasol "Ensombra" de Odosdesign o la lámpara "Asterisco" del estudio Cuatro cuatros.

Llegados a este punto, lo habitual es que los diseñadores opten por crear piezas de una originalidad notable pero con una sencillez constructiva que les permita explorar y conseguir dichas formas y geometrías sin una gran inversión a todos los niveles, excluyendo las notables inversiones que se deben realizar por ejemplo, en la fabricación de moldes, matricería, materiales o subcontrataciones a industriales, etc. Incluso reconocidos diseñadores con estilos tan organicistas como Karim Rashid o Ron Arad realizaron sus primeros diseños explorando formas resultantes de superficies planas o torneadas, es decir, de procesos productivos y métodos constructivos fácilmente gestionables y al alcance de cualquier diseñador junior.

Conocida por todos es la silla de 1986 "Well Tempred Chair" de Ron Arad, fabricada en chapa metálica de cortes simples y geometrías obtenidas mediante el alabeo de dichas chapas sobre otras unidas estas mediante remaches.

O de Karim Rashid el modelo de sal pimentero "Pepper Mill" de 1988 o el reloj "Abaxial Clock" de 1992. En estos escenarios concretos, el desarrollo de piezas que partan de superficies planas se presenta como la alternativa idónea para estos jóvenes creativos. Estos diseños tienen origen en el do it yourself aunque no viene motivado por el afán colaborativo de permitir al usuario final realizar el producto, sino más bien por las limitaciones productivas de los diseñadores en sus épocas más tempranas como creativos profesionales.

'El desarrollo de piezas que partan de superficies planas tiene su origen en el DIY Do It Yourself.'

Podemos en este caso interpretar el concepto "Do it Yourself" en el origen artesanal del modelo presentado, sobre el cual el propio diseñador debe tener la capacidad productiva necesaria para llevar a la

realidad el modelo diseñado, presentado ellos mismos dicha capacidad en todos los casos. Es por esto que es muy habitual encontrar entre los primeros proyectos de diseñadores de renombre piezas que parten de chapas plegadas o de materiales laminados que adquieren una forma tridimensional gracias al plegado o ensamblado, permitiéndoles incluso llegar a autoeditar sus propios diseños sin inversiones en matricería y con la posibilidad de producir las piezas una a una o en pequeñas series. Otros diseñadores, conocidos como "makers", incluso llegan a fabricar ellos mismos sus propias creaciones.

En nuestro país tenemos ejemplos muy vivos de esto que mencionamos en el colectivo "Amor de madre" en cuyo tienda on-line crece cada día la oferta de diseños obtenidos bajo esta premisa, encontrando desde elementos para la cocina como escurridores de platos hasta zapatillas de ir por casa.

Actualmente, este fenómeno se ve incrementado por varios motivos. El primero de ellos lo encontramos en las inmensas posibilidades que los diseñadores encontramos en lo relativo a la difusión de nuestro trabajo gracias al uso generalizado de internet. Esto ha fomentado que gracias a plataformas de crowdfunding, repositorios de diseños o simplemente tiendas online hayamos podido percibir un aumento en los jóvenes que realizan sus piezas con la intención de euto-editarlas y venderlas por ellos mismos, o simplemente compartirlas en repositorios opensource como Ponoko, Obrary, Opendsk, etc... Este fenómeno, en el que los diseñadores costean sus propios diseños, con las limitaciones productivas que eso supone, ha hecho que desde los inicios de la profesión, como ya hemos comentado anteriormente, muchos profesionales planteen sus diseños partiendo de materiales planos que puedan ser manipulados por ellos mismos.

Antecedentes de diseño DIY Do it Yourself

Podemos encontrar importantes antecedentes de estos diseños en casos como el de Miguel Milà, que en la década de los '50 ideó sus primeras propuestas con unas características de sencillez constructiva tal, que le permitieran dar luz a sus ideas sin recurrir al uso de moldes o complejas tecnologías productivas.

'Miguel Milà ideó sus primeras propuestas con una sencillez constructiva que le permitiera renunciar al uso de complejas tecnologías.'



Este es el caso de piezas de celebrado renombre como la lámpara Manila, o la lámpara Asa. Esta manera de concebir sus diseños, responde al hecho de que muchas de sus primeras piezas las proyectaba para trabajos de interiorismo, por lo que nacían como piezas únicas que debía construir de manera artesanal. Circunstancialmente, algunas de ellas, trascendían de manera natural del prototipo a pequeñas series, por lo que las tecnologías para construirlas eran prácticamente las mismas que para la fabricación del prototipo. Esta peculiaridad de sus diseños, sumados a la poca oferta en la época de mobiliario moderno, le llevó de manera natural a crear una de las primeras editoras de mobiliario de España: Tramo. A través de ella comenzó a comercializar lámparas que se han acabado convirtiendo en clásicos del diseño español, como las lámparas Previa, TMC o TMM.

'Desde sus primeras creaciones, Milá encuentra una base sólida de proyecto en su forma pre-industrial de afrontar el diseño.'

Si observamos por ejemplo la estructura de la lámpara Previa, observaremos que todos sus componentes parten de materiales planos conformados y ensamblados de manera sencilla para otorgarle el volumen necesario para su estabilidad. Los elementos principales del diseño eran dos tableros de madera que servían para encastrar entre ellas un sistema de muelles que permitía fijar la pantalla y portalámparas en altura y que, a su vez, unido a un asa facilitaba el gesto de subir y bajar todo el conjunto.

En la base de esta lámpara se puede ver como Milá recurrió a una sencilla solución de pletinas plegadas y atornilladas a los listones verticales por su exterior. En este modelo, siguiendo un consejo de su maestro José Antonio Coderch, que él mismo había utilizado en su famosa lámpara DISA, la pantalla proviene de una lámina de metacrilato curvado en forma de cilindro atornillado en sus extremos a la estructura del asa metálica. Aunque el consejo de Coderch proponía que la lámina se curvara sin ningún tipo de pre-forma, manteniendo así la tensión propia del material, Miguel Milá prefirió conservar una forma cilíndrica para la pantalla, no introduciendo la pantalla en forma de gota desde su vista superior que sugirió Coderch hasta una versión futura. El conformado de la pantalla del primer prototipo, lo hizo el propio Milá cuando todavía trabajaba en el estudio de su hermano Alfonso y Federico Correa en la Plaza San Jaime reblandeciendo la lámina de metacrilato en un barreño con agua caliente.

En su obra más reconocida, la lámpara TMC, que comenzó a proyectar un año después de la Previa, como consecuencia de esta, conservó la estructura y mecanismo, aunque recurriendo a tubos de acero cuadrado para el mástil y a unas pletinas plegadas similares a las de la Previa para fabricar los pies.

Desde estas primeras creaciones, Milá ha encontrado en esta manera de afrontar el diseño una base sólida de proyecto, conservando esta característica pre-industrial incluso al abordar proyectos de más envergadura en los que no era necesario limitarse en materiales y métodos productivos, como en muchas de sus piezas de mobiliario o en sus reconocidas chimeneas A-14 y A-9. Tal y como recuerda Manel Molina, que trabajó junto a Milá a finales de los '90: «Miguel tenía un cuartito en el que había un torno viejo de metalista y aquello lo usábamos para hacer alguna maquetita y recuerdo que muchas veces diseñábamos en función de lo que podíamos hacer luego en el torno, igual que hay veces que las cosas se hacen al tamaño máximo que permite el papel sulfurizado.

Miguel siempre ha hecho las cosas "como si las pudiera hacer yo mismo", "lo que podamos hacer aquí, seguro que está bien"».

El DIY Do It Yourself como auto-encargo para exposiciones

Otro aspecto que puede haber propiciado que los diseñadores exploren soluciones que partan de desarrollos planos podemos encontrarla en el auge de las exposiciones de jóvenes diseñadores. En 1998 por ejemplo, nace uno de los primeros certámenes expositivos creado exclusivamente para que los diseñadores industriales muestren sus diseños en estado de proyecto a futuros posibles clientes o empleadores: el Salone Satellite, que se enmarca dentro de la ya prestigiosa Feria del Mueble de Milan. En el catálogo de la primera convocatoria podemos encontrar a estudios como Droog Design o El Último Grito. Antes incluso de la existencia de estos certámenes ya era habitual que jóvenes talentos mostraran sus capacidades a través de exposiciones en galerías.

'El auge de las exposiciones de jóvenes diseñadores ha propiciado que éstos exploren soluciones partiendo de desarrollos planos.'

Este es el caso de Jasper Morrison, que en 1988 es invitado a participar en "Design Werkstatt" un proyecto



Konstantin Grcic



Jasper Morrison



Konstantin Grcic

iniciado por Christian Borngräber que se expuso en la DAAD Gallery de Berlín. El resultado fue «Some new items for the home», un proyecto que realizó como reacción al movimiento Memphis, que estaba teniendo una gran repercusión mediática en la época pero que según Morrison «parecía ignorar los aspectos funcionales de la vida diaria por completo». Para esta muestra diseñó la silla Plywood Chair, realizada a partir de láminas de madera contrachapada plana recortadas y ensambladas entre sí con sencillos tirafondos. Como el propio Morrison reconoce: «La razón principal por la que la Plywood Chair tiene el aspecto que tiene se debe a que la tuve que construir yo mismo, y el único equipo que tenía era una caladora y algunas plantillas de curvas. Por lo tanto, el proyecto consistió en cortar formas a partir de una lámina de contrachapado y re-ensamblarlas para construir algo tridimensional».

Esta silla, a pesar de su sencillez constructiva (o tal vez gracias a ella), consiguió atraer la atención de Vitra, quien la viene produciendo desde 1989 hasta hoy. El caso de Morrison es muy ilustrativo pues demuestra lo importante que supone tener la capacidad de proyectar con recursos limitados.

Desde sus primeros proyectos como el flower-pot table de 1984 o Thinking Man's Chair de 1986 tuvieron que pasar varios años hasta que recibió un primer encargo de producto industrial: la manilla para puerta 1144 lanzada en 1990 por FSB.

El DIY Do It Yourself para acceder a los primeros clientes

Otro motivo que ha propiciado el uso de este tipo de métodos y materiales por diseñadores lo podemos encontrar en los ciclos de la economía. Es fácil observar como durante las épocas de crisis las empresas de mobiliario son, como es lógico, más reacias a fabricar elementos que requieran una inversión en moldes, matrices y utillajes, ofreciendo en sus catálogos nuevos productos que supongan un riesgo financiero menor.

'Los ciclos de economía también han propiciado el uso de estas metodologías por parte de los diseñadores.'

Este fenómeno lo vemos amplificado cuando los encargos provienen de diseñadores noveles, en los que es poco habitual que las empresas confíen si es necesaria una gran inversión para la producción de sus propuestas. Por esto mismo, incluso en épocas de bonanzas económicas, una de las pocas posibles posibilidades que tienen los jóvenes creativos para

colaborar con empresas productoras en sus primeros años de profesión, suelen encontrarse en propuestas de frescura extra-ordinaria pero producibles con métodos sencillos de producción. Estas propuestas, tal y como hemos visto en el caso de la Ply-chair de Jasper Morrison, parten en la gran mayoría de los casos de elementos bidimensionales que se trabajan y ensamblan entre sí para otorgarles la tridimensionalidad deseada. Un buen ejemplo de esto, lo podemos encontrar en la primera colaboración profesional del diseñador alemán Konstantin Grcic. De dicha colaboración, con la empresa S.C.P. surgieron las mesitas auxiliares Tam Tam y Tom Tom (1991), realizadas con listones y tableros de madera y plancha de acero así como las mesitas de acero Mono (1995).

El DIY Do It Yourself como premisa proyectual

En Konstantin Grcic podemos ver como este estilo de diseño ha seguido vigente en sus desarrollos incluso después de consolidarse como diseñador. Podemos ver ejemplos como la colección de meitas Diana (2001) o la Mesa Pallas (2003) para ClassiCon cuya forma proviene de un desarrollo bi-dimensional plegado y configurado de manera que adquiriese la robustez necesaria. En el caso de Grcic, este estilo de diseñar le ha permitido explorar las formas de una manera mucho más visual y tangible utilizando materiales y procedimientos al alcance de cualquier proyectista, como es el cartón recortado y plegado.

Como hemos podido constatar, existen importantes casos históricos de diseñadores que comenzaron su andadura profesional proyectando objetos cuya fabricación paría de elementos laminados manipulados con procesos de fabricación accesibles como el mecanizado CNC o el corte láser.

Podemos ver también como muchos de estos proyectos no sólo sirven de escaparate o de entrenamiento a los diseñadores noveles, sino que en ocasiones, pueden suponer para estos el comienzo de una colaboración profesional con alguno de sus primeros clientes. En otras ocasiones, gracias a la discreta inversión necesaria para fabricarlos, incluso pueden comenzar a configurar un el catálogo de una colección auto-editada por el propio diseñador. Tras estas conclusiones, entendemos que se debe al menos considerar la conveniencia de dotar a los alumnos de las escuela de diseño de los conocimientos y herramientas necesarias para realizar este tipo de proyectos, que probablemente conformen sus primeros pasos de una vida laboral fructífera.



Area Play

Revista de investigación
en diseño para el ocio.

www.AreaPlay.upv.es

ISSN: 1888-427X

D.L. V-528-2008



IGD. Grupo de
Investigación y
Gestión del Diseño



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA

Patrocinada por:



Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño

Recomendada y difundida por:



Asociación Española de
Fabricantes de Juguetes



ASEPRI Asociación Española
de Fabricantes de Productos
para la Infancia

NEXUS
DESIGN CENTRE

