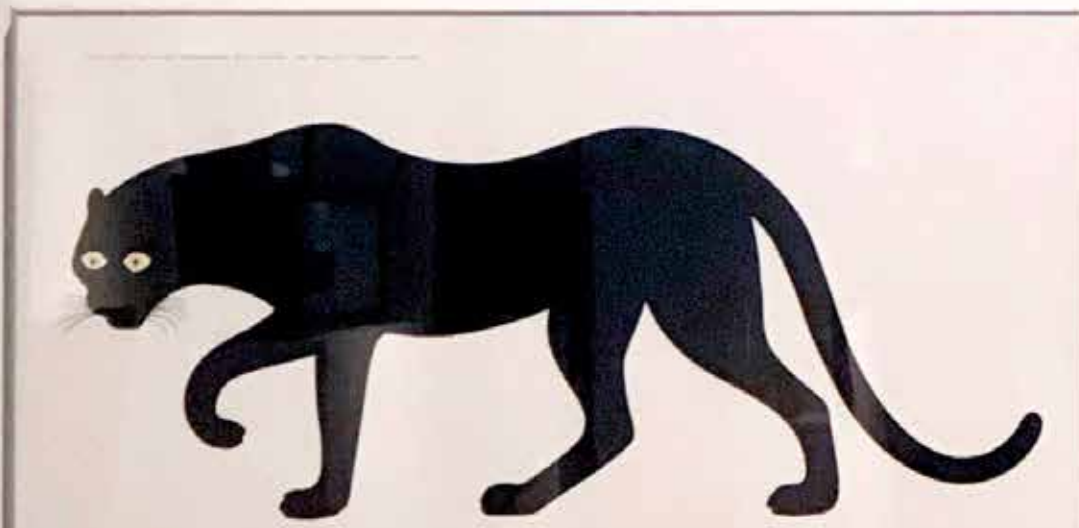
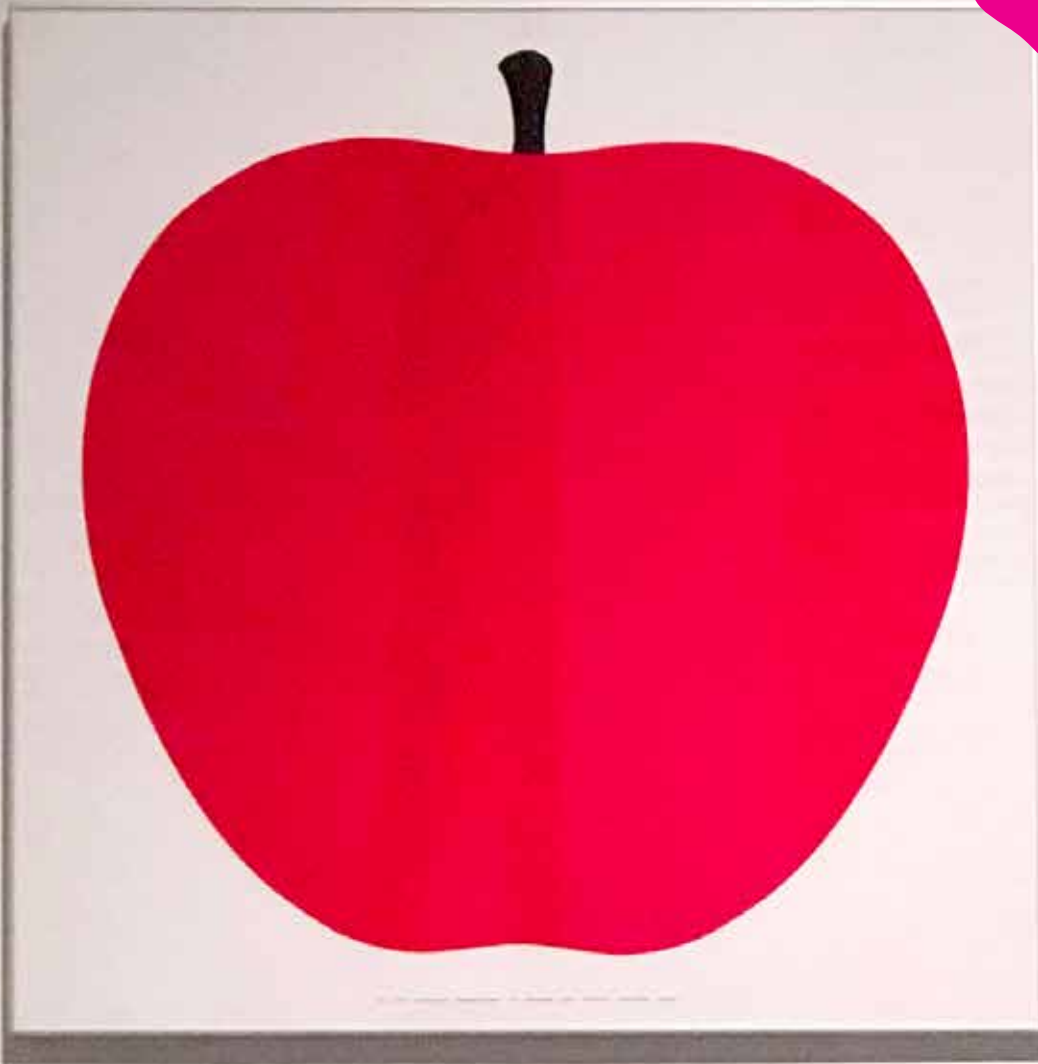




# Area Play

Revista de investigación en diseño para el ocio.

Nº 28 Diciembre de 2021



## Áreas

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

## Ítems

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

- Diseño para todos.
- Diseño UX / UI
- Dosiers de prensa.
- Ensayos.

- Exposiciones.
- Evaluación de proyectos.
- Forum.
- Gestión del diseño.
- Herencia cultural.

## IA.

- Ilustración.
- Juegos de mesa.
- Juguetes.
- Libros.
- Merchandising.
- Modelos.
- Metaverso.
- Museo del juguete.

## NFTs.

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

## Publicaciones.

- Realidad virtual.
- Realidad aumentada.
- Relatos.
- Storyboard.
- Tendencias.
- Urban.
- Videojuegos.
- Visión.



# Area Play

Revista de investigación  
en diseño para el ocio.

Nº 28. Diciembre de 2021.  
Ejemplar gratuito.  
Edición semestral.  
<http://areaplay.webs.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, Profesora  
Ayudante Doctora ETSID, Universitat  
Politècnica de València.

Dra. Begoña Jordá Albiñana, Profesor  
Contratado Doctor de Diseño Gráfico,  
Universitat Politècnica de València.

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

**Concepto Gráfico:** *Innoarea Design.*

Carmelo Puyo y Alfonso Soriano.

**Maquetación:**

Patricia Rodrigo / *Innoarea Design.*

## Editorial

Gabriel Songel González

### AreaPlay 28.

#### Enzo Mari en la UPV. La UPV con Enzo.

Dedicamos este número a la figura de Enzo Mari que nos dejó en 2020 y el *Museo della Triennale* de Milán que le homenajea con una exposición retrospectiva de toda su obra.

Ha dejado de acompañarnos con su presencia, pero su espíritu crítico y combativo con, para y por el diseño ha perdurado entre nosotros los docentes de diseño en la Universitat Politècnica de València y esperamos poder transmitirlo así a las siguientes generaciones.

Tuve la suerte de conocer personalmente a Enzo Mari en su visita a Valencia con ocasión del ciclo de conferencias que organizamos desde el IGD Grupo de Investigación y Gestión del Diseño de la UPV para el Centro de Documentación de Diseño del IMPIVA a petición de la ADCV Asociación de Diseñadores Profesionales de Valencia en diciembre de 1991. En aquel ciclo nos visitaron diseñadores ya entonces de relevancia internacional como el mismo Jasper Morrison, Jorge Pensi, y los iconos del diseño italiano como Ettore Sottsass y Enzo Mari.

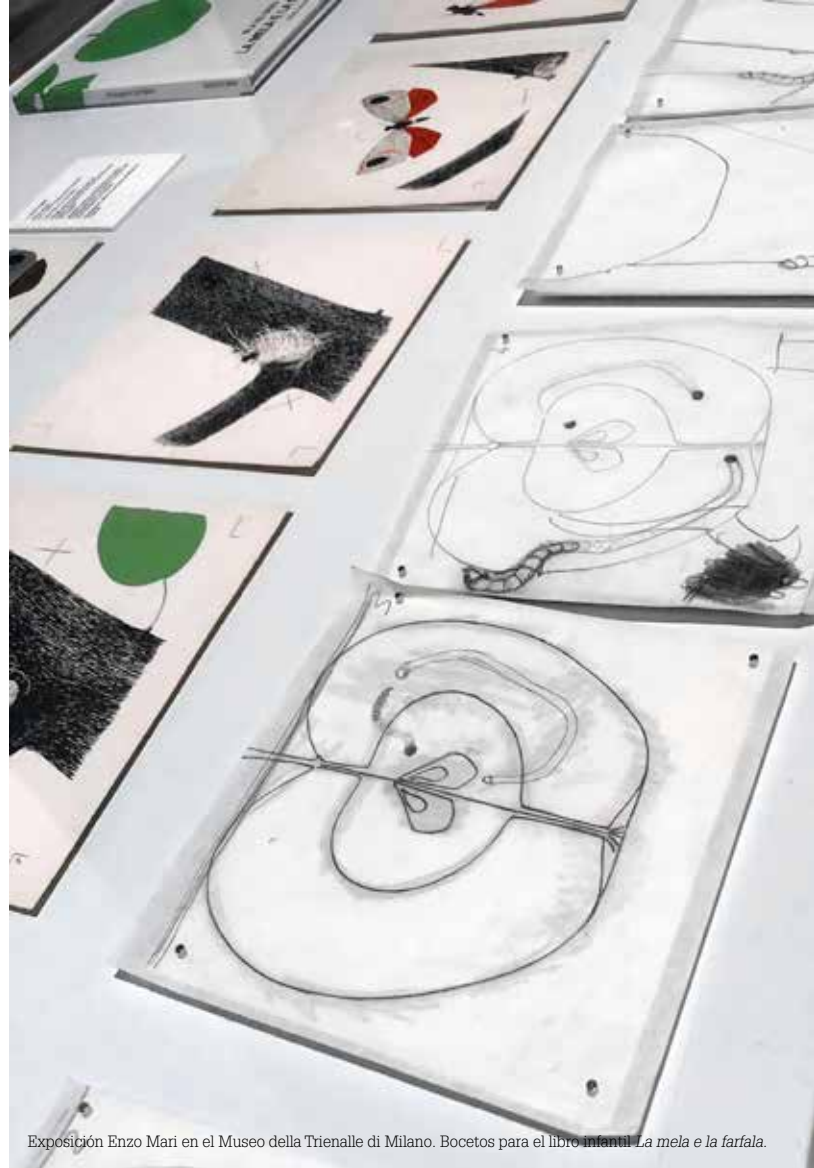
Conocer a Enzo, pasar unos días con él y con el equipo del IGD paseando por Valencia y llevándolo a sitios de comida tradicional nos permitió descubrir facetas de la persona de Enzo que pocas personas han tenido la ocasión de experimentar. Especialmente era llamativo, y creo que eso nos marcó a todos, el nivel de compromiso ideológico, ético y moral con la propia profesión del diseño. De hecho, su conferencia la titulé "El proyecto como negociación entre la utopía y el mundo real" asumiendo que hay que

hacer concesiones reales, pero teniendo claro que hay que cultivar la utopía revolucionaria que nos lleve a una innovación práctica y cotidiana.

Sus publicaciones desde *Autoproyectos* de 2002 hasta *Proyecto y pasión* (2021) son claros demostrativos de su capacidad crítica constructiva y el constante estímulo a pensar y repensar las soluciones para tener mejores productos en el sentido más ético posible: sostenibles, económicos, reciclables. Y algo que nos trasladó y marcó nuestra profesión con su visita fue la importancia del prototipo como portador de ideas transgresoras, rompedoras y realmente innovadoras, aun cuando no hay empresas que las demanden, pero las ideas ahí están y evolucionarán y se adaptarán hasta hacerse realidad. Todos nos quedamos sorprendidos cuando nos contó detalles de proyectos que habían empezado treinta años atrás y en aquel momento empezaba a ver las ganancias. Era como si tuviera, y claramente la tenía, una visión a lo largo de su vida del impacto que iba a tener su obra de forma muy discreta y humilde. Toda su experiencia vital a través del diseño es su mejor legado.

Por todo esto no podíamos dejar de visitar el homenaje de la Triennale de Milán y todo el mundo del diseño a esta persona tan entusiasta y vitalista. En cierta forma le devolvíamos la visita de manera póstuma.

Estás todavía entre nosotros, Enzo.  
Gracias por tu existencia.



Exposición Enzo Mari en el Museo della Triennale di Milano. Bocetos para el libro infantil *La mela e la farfala*.



Exposición Enzo Mari en el Museo della Triennale di Milano.

## Enzo Mari.

Beatriz García Prósper.

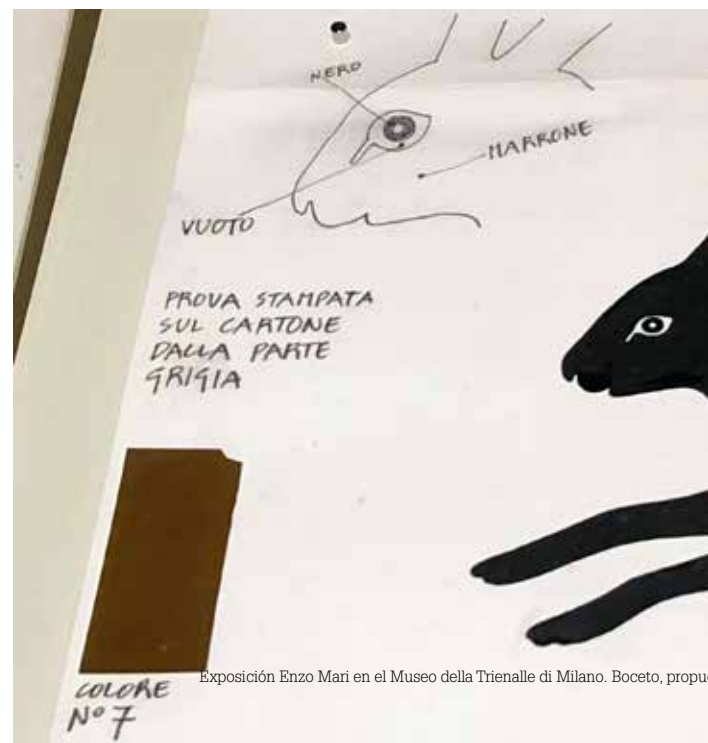
Con motivo de la visita al *Salone del Mobile* 2021 hemos visitado la exposición 'Enzo Mari' en el *Museo della Triennale* de Milán. La muestra se inauguró en octubre de 2020 y se podrá visitar hasta septiembre de 2021. Se trata de una gran retrospectiva que, de manera exhaustiva, repasa las diferentes aportaciones del diseñador, artista, crítico y pensador Enzo Mari al campo del diseño y la creación. La exposición está comisariada por Hans Ulrich Obrist junto a Francesca Giacomelli. Ambos ponen en valor la figura de uno de los principales maestros y teóricos del diseño italiano a través de proyectos, dibujos, materiales de archivo inéditos, ensayos y entrevistas documentan más de 60 años de actividad.

' Enzo Mari construye las herramientas y los códigos que definen el método aplicado a cada proyecto.'

La exposición está dividida en varias áreas. La sección histórica se suma a las diecinueve plataformas de investigación donde se abordan proyectos individuales según claves artísticas y teóricas. Además, la muestra consta de contribuciones de una selección de profesionales del diseño y artistas a nivel internacional que, con sus obras, rinden homenaje a E. Mari. Por último, se incluyen entrevistas en vídeo realizadas por el comisario poniendo en valor la profundidad del pensamiento de E. Mari, sus tensiones éticas y sus habilidades proyectuales en el diseño.

### Metodología de investigación

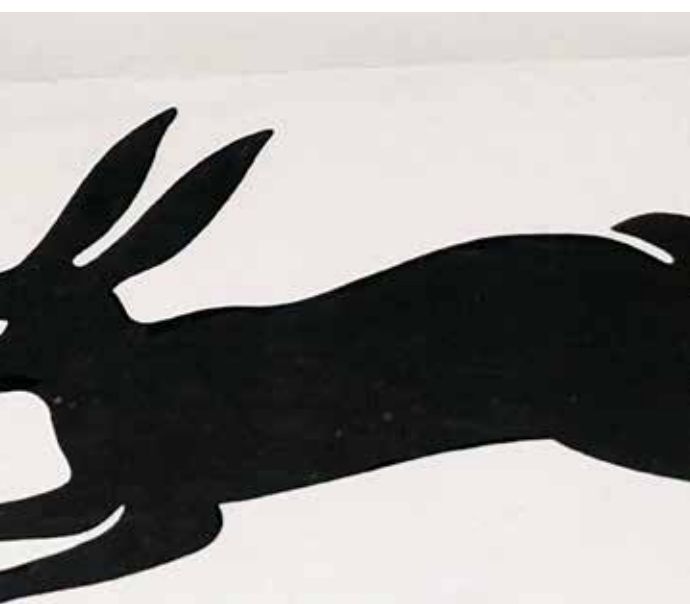
Con motivo de la retrospectiva se ha publicado un catálogo que está dividido en varias secciones. La coordinadora Francesca Giacomelli señala en su texto en el catálogo (Ulrich Obrist, H. y Giacomelli, F. 2020) que trabajó con Enzo Mari más de diez años lo que le permitió observar de primera mano su metodología de investigación. Un método compuesto de sistemas y fórmulas algebraicas que definen la forma. Giacomelli continúa definiendo su metodología como confeccionada por la



Exposición Enzo Mari en el Museo della Triennale di Milano. Boceto, propu...



Exposición Enzo Mari en el Museo della Triennale di Milano.



propuesta de color y propuesta de impresión para la serigrafía *La lepre* de *La serie della Natura*.

programación de rituales con el objetivo de transformar los productos industriales en obras de arte y viceversa. Además, el proyecto para E. Mari, es entendido como instrumento de transformación que requiere de la participación activa de la comunidad. Según esta autora, Enzo Mari construye las herramientas y los códigos que definen el método aplicado a cada proyecto. De este modo, la investigación científica de E. Mari se configura a través de profundas tramas de comprobaciones y tramas audaces de utopías. Giacomelli continúa explicando que la programación del arte nunca se interrumpe, evoluciona, se transforma en articulaciones programadas del objeto artesanal, del industrial o, también, de juegos infantiles y pedagogía.

### **Diseño para la infancia**

En AreaPlay nos centramos en profundizar en los aspectos más lúdicos e infantiles de nuestros creadores de referencia. Como ya se ha comentado, la exposición aborda toda la obra de E. Mari. Una producción inmensa tanto en términos cuantitativos como cualitativos. Sin embargo, aquí nos vamos a detener en aquellos aspectos que contribuyen al conocimiento de su obra dedicada a la infancia. De hecho, la parte coordinada por Francesca Giacomelli contiene los apartados dedicados al diseño para niños. Tal y como especifican los comisarios de la exposición, las plataformas de investigación 3 y 4 están dedicadas a la autonomía de la experimentación y el juego.

La plataforma de investigación 3 aborda el potencial de la práctica proyectual en base a la reinterpretación y la reinención permanente del juego, por parte de niños y niñas, en relación a sus nuevas necesidades de experimentación. La base fundamental de esta indagación está en los libros *La mela i la farfalla* (la manzana y la mariposa) (1958) y *L'uovo e la gallina* (el huevo y la gallina) (1958) diseñados con Iela Mari (Gabriela Ferrario). Instrumentos poéticos, más que didácticos, útiles para entender la realidad.

Otra línea de investigación para E. Mari es el 'auto-proyecto' basado en diseñar para una sociedad diferente y en un modo de producir diferente. La plataforma de investigación 4 se centra en la apropiación del espacio virtual del juego, ejercicios de *autoprogettazione* (auto-proyecto) del propio universo y de las normas que lo regulan. Aquí, el proyecto investigado es *Il gioco delle favole* (el juego de las fábulas) (1957) del que se origina la investigación iconográfica de *La Serie della Natura* (la serie de la naturaleza) (1961-1976). La narración se origina a través de la definición de un alfabeto propio y de la creación de diferentes lenguajes, de este modo, se desencadena un recorrido evolutivo que llevará a las niñas y niños a definir, ya de adultos, el proyecto de una nueva sociedad.

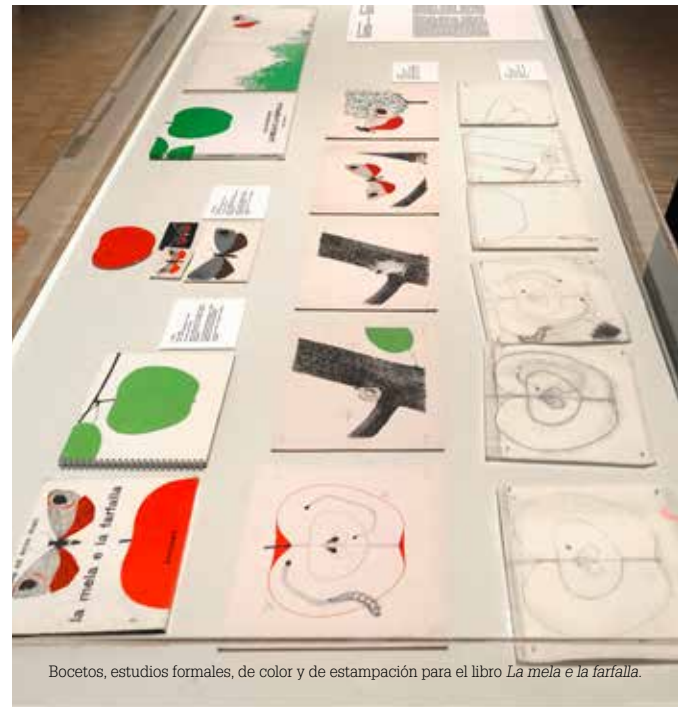
'Otra línea de investigación para E. Mari es el 'auto-proyecto' basado en diseñar para una sociedad diferente y en un modo de producir diferente.'

### Obra dirigida a la infancia

En su producción destacan las obras sobre frutas y animales que suponen un trabajo de reducción de la variedad posible de las formas a la forma esencial. En este sentido, el juego de Danese es un juego para niños de 16 animales. 'Pensé en un juego que no muriera en seguida'. Según Stefano Boeri (Triennale Milano, 2021) el juego de animales nace de la ausencia de códigos interpretativos y está construido a través de las reglas que el propio Enzo Mari generó a propósito del juego.

De hecho, todas las series sobre animales tienen este carácter. Se establece un marco de referencia y, dentro de éste, se produce la trasposición del mundo del diseño, de las artes plásticas, de los ejercicios de estilo.

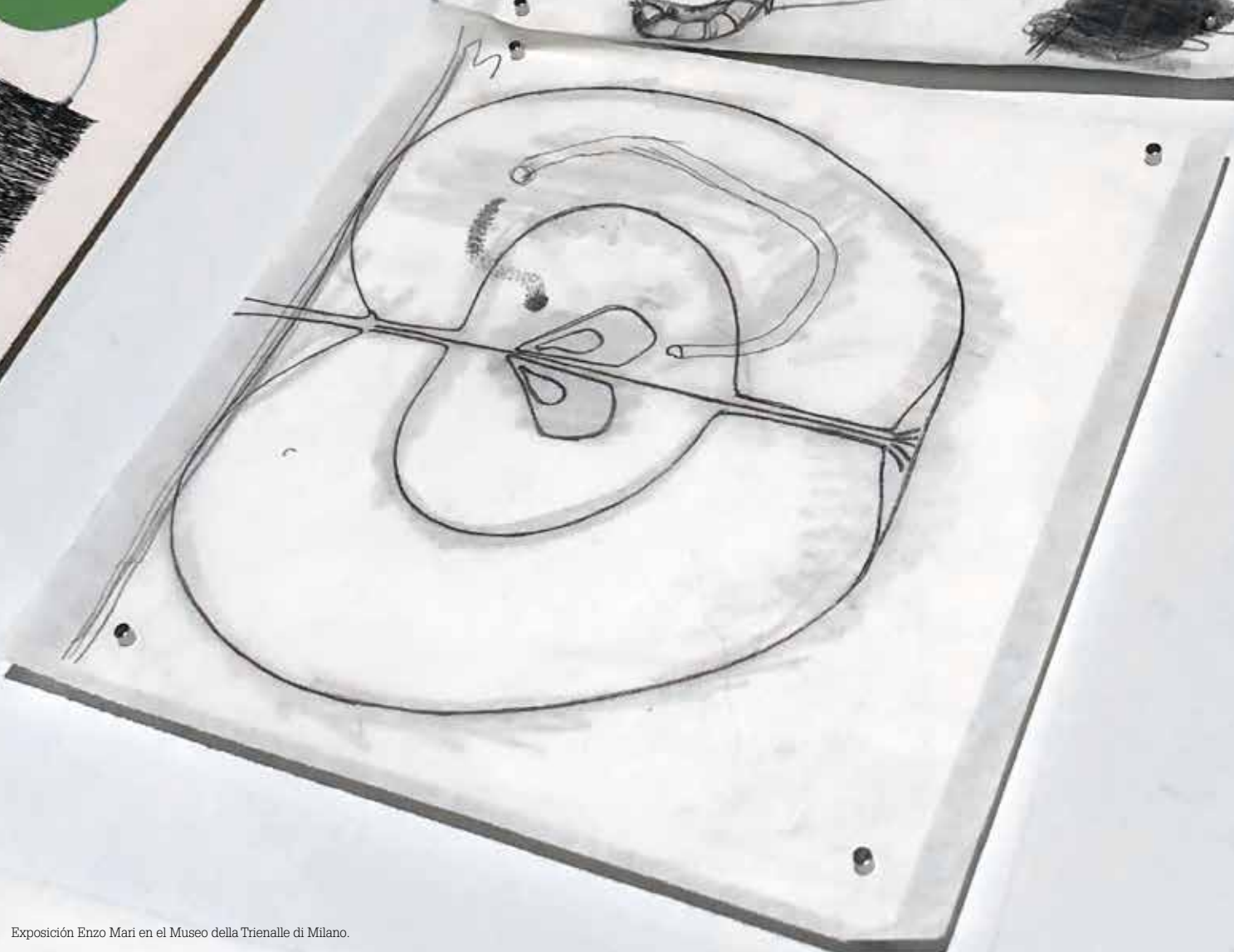
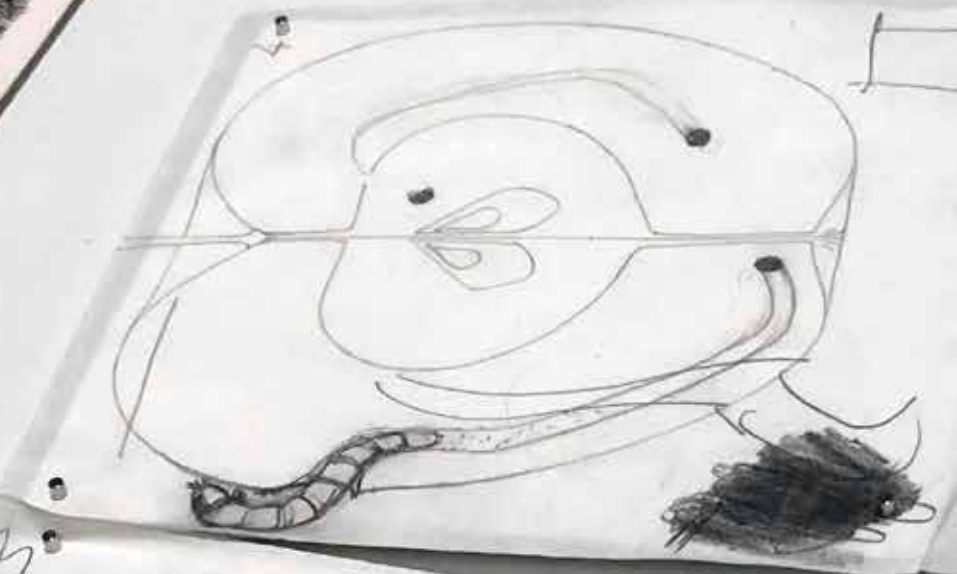
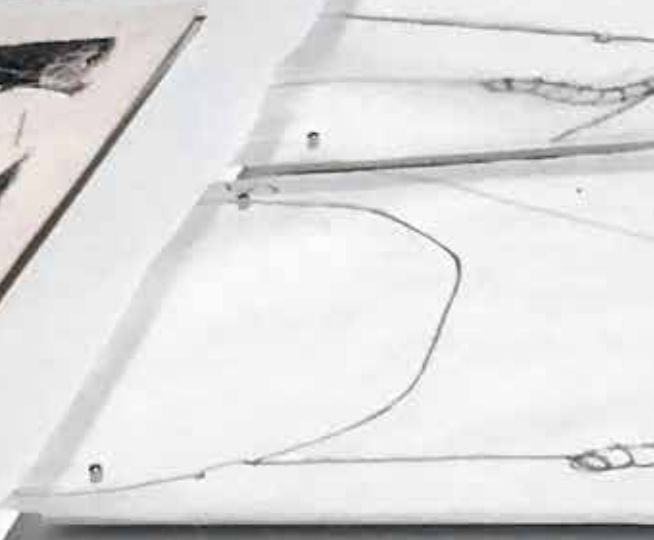
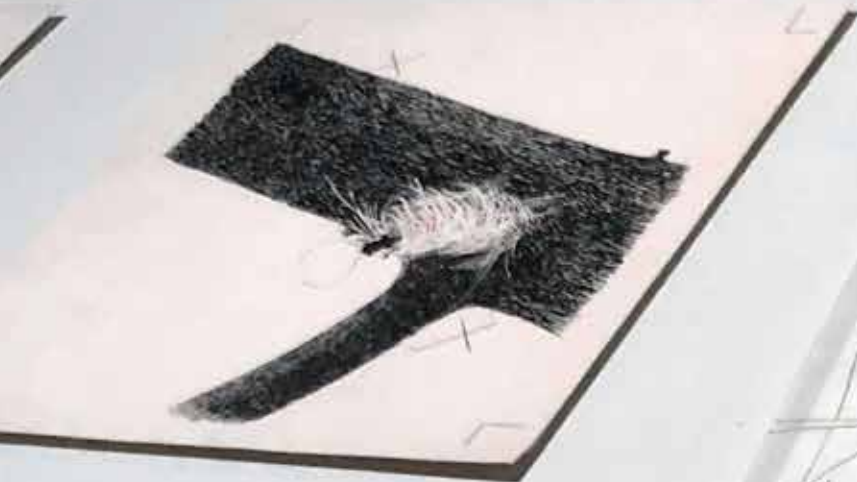
Por último, me gustaría terminar recordando cuando en 1995 asistí como estudiante de diseño a una conferencia impartida por Enzo Mari en Milán. Para mí fue una experiencia que me ha acompañado a lo largo de los años. Recuerdo que era provocador; le gustaba escandalizar con sus propuestas, sus objetos y sus discursos. Su pasión y carácter me marcaron. Me pareció, y me sigue pareciendo, divertido, creativo y revelador. Revivir hoy lo aprendido a través de esta exposición, lo concibo como un regalo. Sigamos aprendiendo.

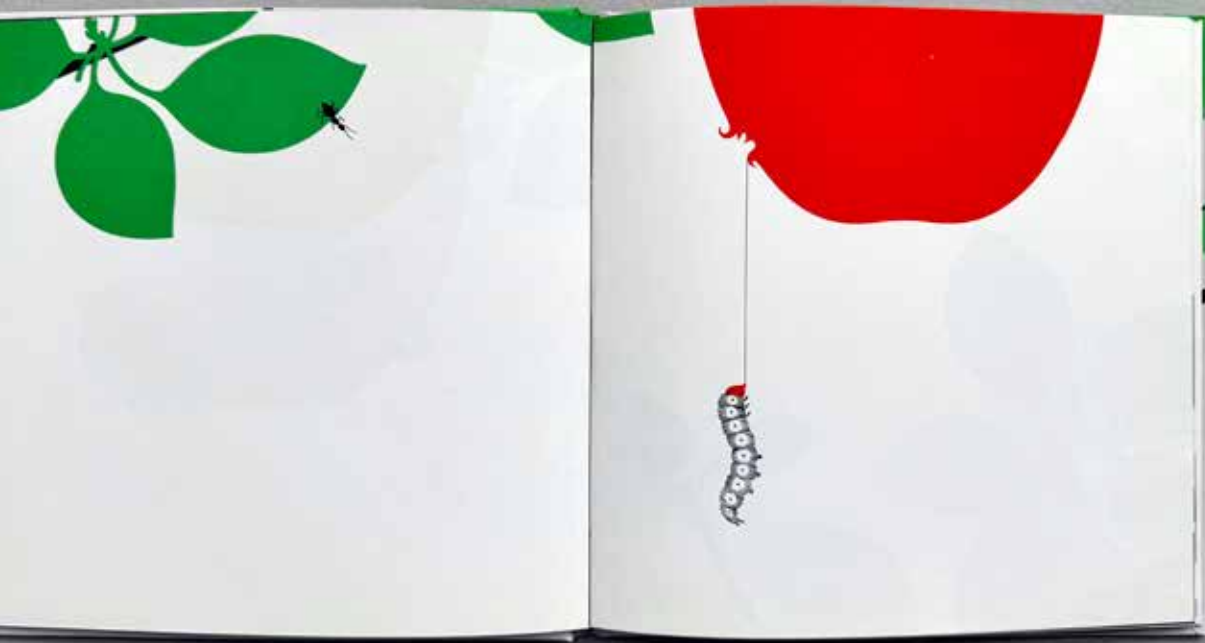


Bocetos, estudios formales, de color y de estampación para el libro *La mela e la farfalla*.



*Seggiolino Pop*. Silla para niños de polipropileno expandido. Magis.

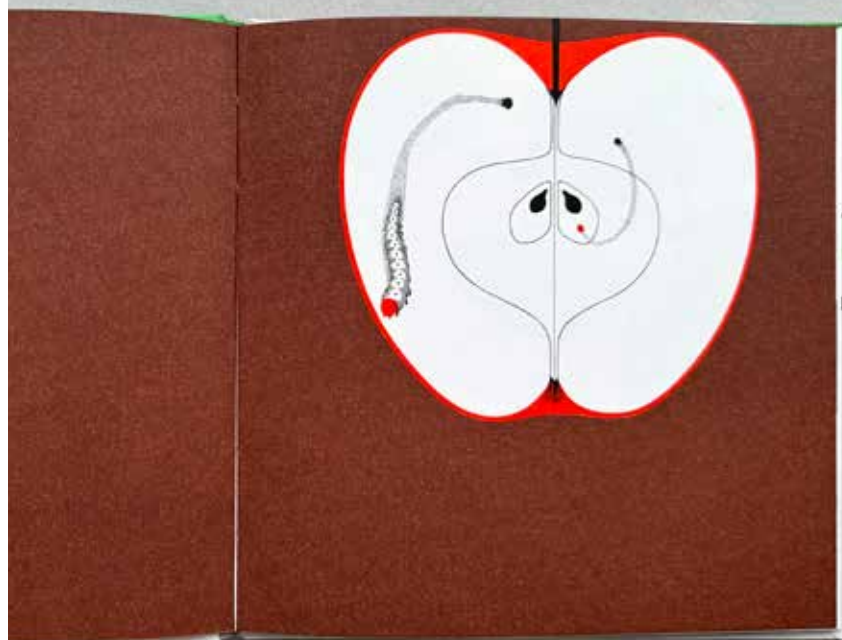








IELA e ENZO MARI  
**A MAÇÃ E A LAGARTA**  
SÁ DA COSTA INFANTIL



IELA e ENZO MARI.  
*A maçã e a lagarta.*  
Sá da Costa Editora.  
1982.

Nos parece pertinente detallar el trabajo realizado por E. Mari dedicado a la infancia. A continuación, se identifican estas piezas expuestas y que, además, se referencian en el catálogo, con la intención de facilitar su localización a cualquier persona interesada en su estudio.

### **Bocetos**

#### **1958/1969. *La mela e la farfalla.***

Estudio para la mariposa. Grafito, tinta china y t mpera sobre papel. 42 x 62 mm. (p. 109).

Estudio para la manzana. Papel. 77 x 93 mm. (p. 109).

Bocetos. Grafito sobre papel. 175 x 167 mm. cada uno (p. 110).

Borrador de impresi n. 193 x 203 mm. (p. 110).

#### **1959/1969. *L'ovo e la gallina.***

Boceto 127 x 237 mm. y storyboards 210 x 297 mm. grafito sobre papel y xerocopia (p. 112).

Estudio para la portada 166 x 316 mm. cada uno. Grafito, tinta china y t mpera sobre cartoncillo y collage (p. 113).

1959. *Storyboard* del libro editado por Bompiani. 260 x 680 mm. Tinta china, t mpera y esmalte con papel (p. 114).

### **Serigraf as**

#### ***La serie della Natura. Serigraf as para Danese Milano. A os 60.***

1961. *La mela y la pera* con Elio Mari. 112 x 112 cm. (p. 237).

1964. *La pantera e il lupo* con Elio Mari. 56 x 112 cm. (p. 253).

1967. *L'oca* con Elio Mari. 56 x 112 cm. (p. 268 y 269).

### **Libros infantiles**

1961. *L'altalena*. Editado por Danese Milano y reeditado por Corraini en 2001 (p. 234).

1958. *La mela e la farfalla*, con Gabriela Ferrai editado por Bompiani en 1960 (150 x 160 mm), por Emme Edizioni en 1969 (215 x 215 mm.) y actualmente por Babalibri (p. 226, 111).

1969. *L'ovo e la gallina*, Emme Edizioni. 215 x 215 mm. (p.113).





Estudios cromáticos para las tarjetas del juego *Il gioco delle favole*.



## Juegos infantiles

1976. Juego didáctico *Living* con Paolo Gallerani para Danese Milano. 96 tarjetas que recogen situaciones definidas casualmente con las que imaginar la propia vida (p. 234 y 309).

1975. Cartas de dibujo. Serie compuesta por cinco carpetas de seis hojas cada una editado por Danese Milano y reeditada por Corraini en 1999 (p. 234).

1973. *16 pesci* (16 peces), con Elio Mari, poliuretano, Danese Milano (p. 235).

1961. *Il posto dei giochi* (lugar de juegos). Cartón ondulado. Danese Milano, reeditado por Corraini (p. 235).

1968. *The big Stone Game* (El gran juego de piedra). Ocho losas de piedra rodean un perímetro de cinco metros para crear una zona de juego (p. 235).

1965. *Il gioco delle favole* (El juego de las fábulas) con Elio Mari. Primera versión en PVC serigrafado y posteriormente en cartón para Danese Milano, reeditado por Corraini en 2004. Incluye bocetos, estudios de versiones gráficas y compositivas, cartas y estudios de color, etc. (p.118, 119, 120, 121,122 y 233).

1958. *La mela e la farfalla* (La manzana y la mariposa) con Gabriela Ferrario. Libro para niños sin palabras. Editado por Bompiani en 1960, reeditado por Emme Edizioni en 1969. Reeditado actualmente por Babalibri (p. 226).

1957. *16 Animalio* (16 animales). Juego didáctico de encajes producido por Danese Milano en madera en 1959 y después en poliuretano (p.220).

## Muebles

2004. Seggiolino Pop. Polipropileno expandido sintetizado. 55 x 33 x 31 cm. Magis. (p.380)

## Referencias

Ulrich Obrist, H. y Giacomelli, F. (2020). Enzo Mari curated by Hans Ulrich Obrist. Milán, Electa.

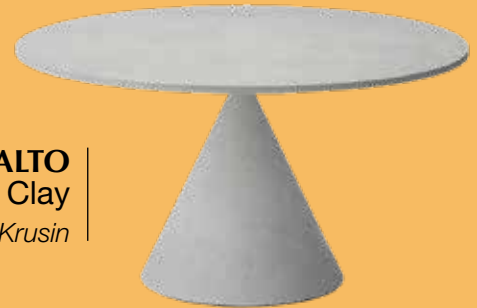
Triennale Milano (10 de noviembre de 2021). *Lo sguardo personale di Stefano Boeri sull'opera di Enzo Mari*. [Archivo de Vídeo]. Youyube.

[https://www.youtube.com/watch?v=705YO\\_qqOIA](https://www.youtube.com/watch?v=705YO_qqOIA), publicado en <https://triennale.org/en/events/enzo-mari-curated-by-hans-ulrich-obrist-with-francesca-giacomelli>

**Selección Archiproducts Salone Milano 2021.**  
Equipo editorial AreaPlay.

Como cada año, el equipo editorial de la revista AreaPlay visita el Salone del Mobile de Milán con el objetivo de tomar contacto con las propuestas de diseño más innovadoras. En esta edición 2021, como preámbulo de la feria, la plataforma Archiproducts nos sorprende con

**archiproducts®**  
**WHERE DESIGN IS  
TIMELESS**

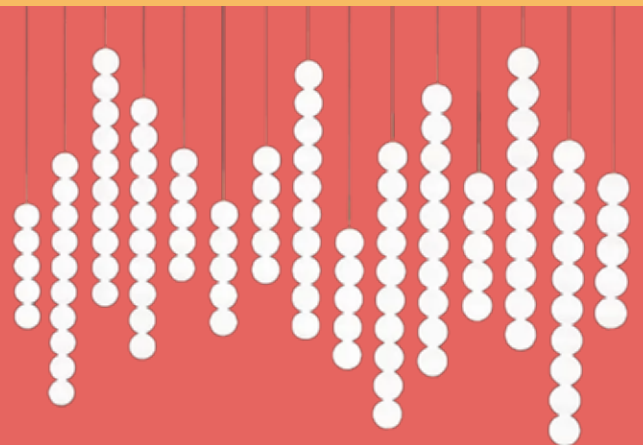


**DESALTO**  
Mini Clay  
*Design by Marc Krusin*



**POLTRONA FRAU**  
Get back  
*Design by Ludovica  
+ Roberto Palomba*

**archiproducts®**  
**WHERE DESIGN IS  
PRECIOUS**



**THONET**  
Nyny  
*Design by Storgemilano*

**TERZANI**  
Abacus  
*Design by Draw*

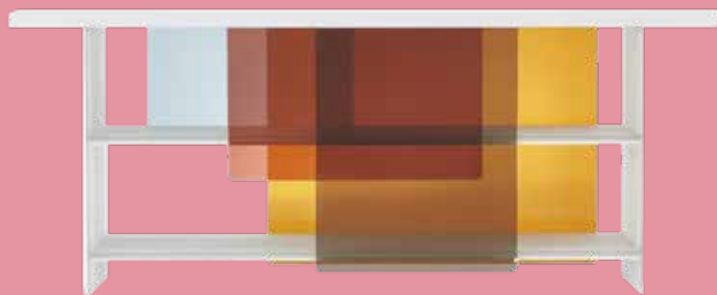


una selección de productos que da la bienvenida al público en los vestíbulos de acceso al certamen. Archiproducts, es un motor de búsqueda para la arquitectura y el diseño. Un recurso para la toma de decisiones que ofrece una selección de

productos de diseño, materiales, proyectos de arquitectura e información. A través de sus contenidos y conceptos, se concentra en la generación y distribución de conocimiento e información entre arquitectos, diseñadores, fabricantes y usuarios.

## archiproducts<sup>®</sup> WHERE DESIGN IS COLORFUL

GLASS ITALIA  
Layers  
*Design by Nendo*



GAN  
Mirage

*Design by Patricia Urquiola*



## archiproducts<sup>®</sup> WHERE DESIGN IS FUNCTIONAL



TRUE  
Wave

*Design by Favaretto&Partners*



MOROSO  
Armada

*Design by Doshi Levien*

**archiproducts**

WHERE DESIGN IS  
**PLAYFUL**

**QEEBOO**  
Rabbit chair

*Design by Stefano Giovannoni*



**archiproducts**

WHERE DESIGN IS  
**COMFORTABLE**

**IOC PROJECT PARTNERS**  
Ghisolfa

*Design by Raffaella Mangiarotti*



**GERVASONI**  
Inout 707

*Design by Paola Navone*

**archiproducts**

WHERE DESIGN IS  
**MINIMAL**

**POLTRONA FRAU**  
Ming's heart

*Design by Shi-Chieh Lu*



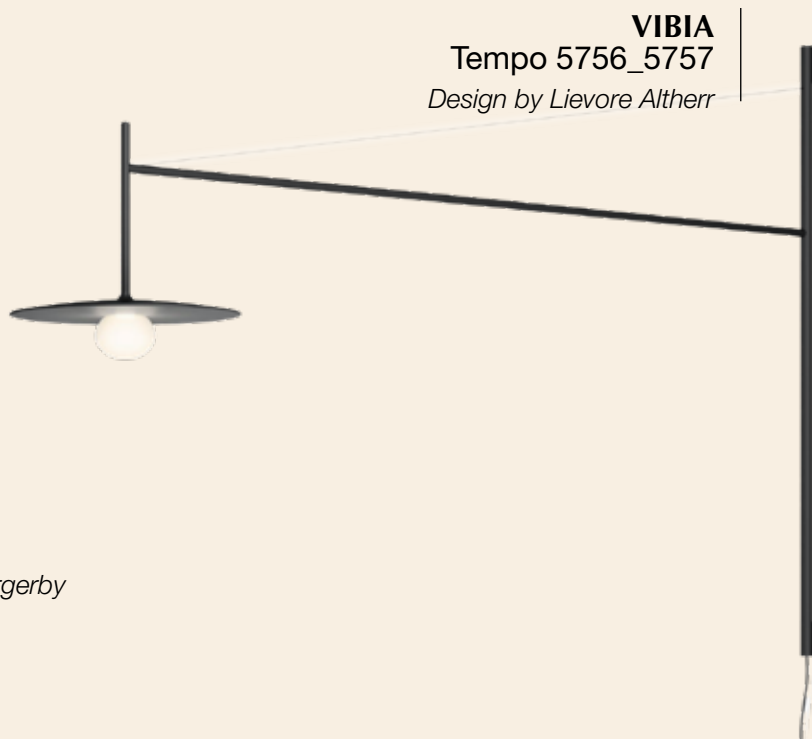
**SLALOM**  
Daphine  
*Design by Studio Algoritmo*



**ETHIMO OUTDOOR DECOR**  
Allaperto veranda  
*Design by Matteo Thun*  
*+ Antonio Rodríguez*



**KNOLL**  
Smalto  
*Design by Barber & Osgerby*



**VIBIA**  
Tempo 5756\_5757  
*Design by Lievore Altherr*



# Area Play

Revista de investigación  
en diseño para el ocio.

<http://areaplay.webs.upv.es/>

ISSN: 1888-427X  
D.L. V-528-2008



IGD. Grupo de  
Investigación y  
Gestión del Diseño

Universitat Politècnica de València  
Camino de vera, s/n.  
46022 VALENCIA, ESPAÑA  
Tel: 0034 963 877 464

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