



Area Play

Revista de investigación
en diseño para el ocio.

Nº 36 Diciembre de 2025



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.

● Juegos.

- Juegos de mesa.
- Juguetes.
- Libros.
- Merchandising.
- Modelos.
- Multimedia.
- 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 36. Diciembre de 2025.
Ejemplar gratuito.
Edición semestral.
www.areaplayrevista.com
ISSN: 1888-427X
D.L.V-528-2008

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

Editor:

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

Comité de edición:

Dra. Beatriz García Prósper, Catedrática
de Universidad. Universitat Politècnica
de València.

Dra. Patricia Rodrigo Franco, Profesora
Permanente L. ETSIADI, Universitat
Politècnica de València.

Cristina Planells Del Barrio, Profesora
Asociada ETSIADI, Universitat Politècnica
de València.

Concepto Gráfico: *Innoarea Design.*

Carmelo Puyo y Alfonso Soriano.

Maquetación:

Natalia Ricarte.

Imagen portada:

Flying Finger Puppets. Héctor Serrano.

Editorial

Beatriz García Prósper y Patricia Rodrigo

AreaPlay 36. Creatividad e inspiración.

El inicio de curso en València coincide con la celebración de distintos eventos dinamizadores en el ámbito del diseño como son Feria Hábitat València y Valencia Design Fest a los que se suman iniciativas interesantes para el público que es sensible a estos contenidos.

El equipo editorial de AreaPlay mantiene una observación permanente de estas actividades que ponen en valor el diseño en sus distintas facetas. Siguiendo esta premisa, todos los años acudimos al acontecimiento del diseño de nuestra ciudad.

Es por ello que en este número queda plasmado nuestro paso por Feria Hábitat València, donde pudimos disfrutar de la exposición 'Héctor Serrano: El viaje entre medias. 25 años conectando' que conmemora el 25 aniversario de trayectoria del diseñador. La capacidad de abordar con un enfoque creativo todo el proceso de diseño, desde la idea hasta el resultado, enfatiza la relación objeto-persona. Desde AreaPlay valoramos la diversión por el diseño de juguetes en la que los diseñadores son capaces de plantear trabajos de gran relevancia, inspiradores y sensibles que conectan con las personas.

Además, incluimos la experiencia de escuelas nacionales como Artediez, participante en el certamen de jóvenes diseñadores NUDE, con motivo de la celebración de la

feria. Bajo el nombre 'Pensamientos objetual para creadores y diseñadores', ofrece una selección de proyectos de alumnxs con alto nivel creativo que recoge la experiencia en el curso 2024-2025. Un concepto integrador que define la visión del mundo de este colectivo.

Por último, incluimos nuestra visita a la exposición 'La Ruta. Modernitat, cultura i descontrol' que tiene lugar en el Centre d'Arts Digitals Bombas Gens de València. Una exposición sobre el fenómeno 'Ruta del Bakalao', que enfatiza su influencia en distintos ámbitos creativos como la música, el diseño gráfico o la moda. Una iniciativa interesante donde se aborda un hito histórico en el contexto del ocio joven de los años 80 y 90.

Esperamos que disfrutéis este número que da buena muestra de un arranque de curso creativo e inspirador.

La siesta. Héctor Serrano junto a Alberto y Raky Martínez



Producto colectivo. Lucía Álvarez.



La Ruta. Bombas Gens.



25 años de Diseño y Diversión "Héctor Serrano: El viaje entremedias. 25 años conectando"

Cristina Planells Del Barrio

Diseñar desde la emoción, el humor, la memoria y, al mismo tiempo, desde la innovación son las claves del diseñador valenciano Héctor Serrano, que repasa sus 25 años de trayectoria en una exposición¹ retrospectiva en Feria Hábitat València 2025.

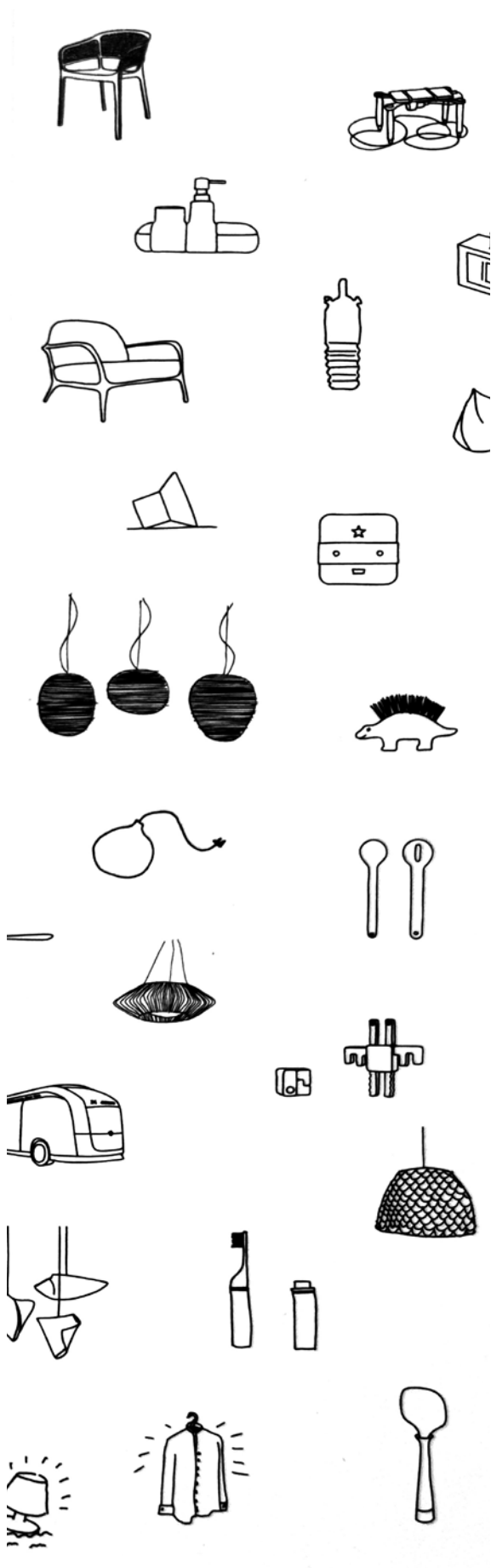
La trascendencia y la versatilidad de su forma de diseñar le han hecho merecedor del Premio Nacional de Diseño 2024² a la trayectoria, reconocimiento unido a la celebración del 25 aniversario del estudio este año 2025, dan como resultado el apasionante viaje entremedias del diseñador.

Con una mirada personal y colectiva, Héctor nos ha regalado infinidad de productos diseñados para la diversión. Y no entendemos diversión solo por diseñar juguetes, *gadgets* o productos para el ocio infantil y el ocio de adultos, el concepto va más allá, el diseñador es capaz de introducir de manera transversal en todo el proceso de trabajo, desde la idea hasta el resultado, poniendo de relieve la complicidad entre objeto y persona.

Independientemente del objeto que vaya a diseñar, la complejidad del reto o la singularidad del encargo profesional, siempre aplica su enfoque particular: jugar con el imaginario colectivo, con la memoria que tenemos de los objetos, mezclándolos, al mismo tiempo, con un ingrediente nuevo: "el ingrediente inesperado". Eso hace que, de manera inmediata el objeto conecte con la persona, de una manera divertida y creativa.



Retrato de Héctor Serrano.



Bocetos de Héctor Serrano.

El Viaje entremedias - El camino

La exposición nos regala un recorrido de belleza, singularidad e innovación, poniendo en valor el enfoque y proceso de diseño, destacando el viaje que hace entremedias del punto de partida y el resultado.

Este viaje nos muestra la metodología de trabajo, maravillosos dibujos que nos introducen en el pensamiento creativo, pensar en papel, más allá del dibujo, trazos que comunican un lenguaje único, y aquí es donde reside la verdadera magia. Cuadernos donde podemos contemplar el casi centenar de sus trabajos.

Durante el recorrido, podemos jugar, tocar, disfrutar y vivir en primera persona la diversión y el sentido del humor de sus productos, así como conectar con el origen de las ideas visualizando los particulares híbridos o mezcla de conceptos para generar los nuevos e ingeniosos productos.

Un camino imaginario que agrupa los productos según su cualidad más relevante: innovación, memoria, intuición, emoción, creatividad e inmersión, que en los tres primeros casos funcionan como punto de partida y en los tres últimos como punto de destino.

1. Serrano, H. (2025). El viaje entremedias. 25 años conectando. Exposición itinerante comisariada por Tachy Mora.

2. Los Premios Nacionales de Diseño en España, organizados por el Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades, son los galardones más importantes del país para distinguir a personas, empresas e instituciones destacadas por su talento, originalidad y contribuciones significativas al campo del diseño y la innovación. Estos premios reconocen la capacidad para transformar ideas en creaciones que mejoran la calidad de vida y resuelven retos globales, y son un motor clave para la economía y el bienestar social.

Primera parada: la innovación

'Muchas veces la innovación se encuentra en la frontera entre disciplinas'.

Héctor Serrano.

La innovación, aunque sea un valor transversal en el trabajo de Héctor Serrano, en algunos proyectos es específicamente el punto de partida. En ocasiones, a nivel matérico, al trabajar con materiales novedosos en los que explora sus posibilidades formales y de manufactura; pero también puede actuar de una manera silenciosa, a través de un proceso complejo de fabricación o de un diseño con concienzudos detalles que quizá no se aprecian de manera vehemente a simple vista. Asimismo, puede partir de un requerimiento o de una necesidad social o sostenible. Incluso, a veces, se dan los tres casos a la vez.

En este ámbito destacan propuestas como las lámparas Tierra, Mar y Aire³, diseños de 2024 para Faro Barcelona impresos en 3D a gran escala con bioplásticos y plásticos 100% reciclados y reciclables; Una colección de lámparas que busca llamar la atención sobre el paso necesario hacia la circularidad en los procesos de producción y la urgencia de replantearnos nuestra relación con el planeta.

Por otro lado, la colección de mobiliario exterior Xaloc para Möwee diseñada en 2020, reúne formas extremadamente delgadas, orgánicas, y fluidas, elaborado mediante la combinación de distintos elementos de fundición, inyección y extrusión de aluminio.

3. Serrano, H. (2024). Tierra, Mar y Aire - Faro Barcelona by Héctor Serrano. [<http://youtube.com/watch?v=ncgvR7iQ1rw&t=24s>].



Lámparas Tierra, Mar y Aire. Héctor Serrano.



Bocetos lámparas Tierra, Mar y Aire. Héctor Serrano.



Lámparas Tierra, Mar y Aire. Héctor Serrano.



Bocetos Xaloc. Héctor Serrano.



Xaloc. Héctor Serrano.

Desde la memoria y la intuición - Inspiración lúdica

'Diseñar va mucho de sintetizar; de convertir lo complejo en sencillo; de, con lo mínimo, comunicar lo máximo'.

Héctor Serrano.

Héctor Serrano es un verdadero genio en asociar elementos ya existentes que proceden de distintos mundos para crear un diseño nuevo. Pero, además, tiene una especial inclinación por revisar diseños y mejorarlos: objetos que quizá no funcionan todo lo bien que podrían o productos nuevos para necesidades cotidianas que él identifica.

Entre los más destacados con encontramos con la fusión "botijo + botella de plástico" del icónico diseño La Siesta diseñado en colaboración con Alberto y Raky Martínez, para Gandía Blasco Group en 1999. La ingeniosa lámpara Waterproof, "lámpara + piscina" para Metalarte en 2014, que se enciende en la noche y flota en el agua. En este caso, no se ha diseñado una nueva lámpara sino, más bien, un nuevo contexto.

Una de las premisas de sus diseños, es ofrecer al usuario la capacidad de entender sus productos de manera intuitiva, conectando así rápidamente con su uso. A veces lo consigue a través de un gesto ingenioso o fácilmente descifrable, otras, a través de un ejercicio de síntesis y sencillez formal (que a menudo esconde una complejidad en la fabricación), que ayude al usuario a comprender inmediatamente cómo relacionarse con la pieza.

En este ámbito destacan diseños en los que el gesto toma una gran importancia, como en el famoso Porrónpompero, diseñado para Koala en 2010, un utensilio de vidrio que se acopla a las botellas de vino y que hace posible beber de ellas como si fueran un porrón. De nuevo un producto que nace de la hibridación entre objetos "porrón + botella de vino".



Otra pieza icónica sería Superpatata, comercializado por el famoso colectivo Droog Design en 2000 que recibió el premio Peugeot Design Award nada más graduarse en la Royal College of Art. Este objeto lumínico y blandito está hecho de látex y puede funcionar como lámpara, pero también como almohada, objeto antiestrés o para calentar la cama. Este diseño tan divertido, versátil, innovador y singular es todo un manifiesto del estilo personal del diseñador.

Por otro lado, encontramos diversos productos infantiles diseñados para la firma NPW. Hand and Finger Puppets en 2011, unas marionetas de cartón con formas de animales para las manos y los dedos. Un sencillo diseño que unido al movimiento de manos y dedos se convierte en un auténtico zoo para jugar. El juguete de dedo con la forma de

un tucán, Flying Finger Puppets en 2014, que invita a imaginar el vuelo del pájaro con el movimiento de la mano. También la divertida asociación del "globo + animales" Airheads, 2014. Globos con formas de cabezas de animales. O el entrañable Hedgehog Dish Scrubber para Kikkerland en 2020. Un cepillo para fregar los platos inspirado en un erizo, donde volvemos a ver el ingrediente inesperado, el guiño de las púas es en este caso, las cerdas del cepillo.



Porrónpompero. Héctor Serrano.



Superpatata. Héctor Serrano.



Airheads. Héctor Serrano.



Hedgehog Dish Scrubber. Héctor Serrano.

Del gesto al juego

Encontramos otra clave en su imaginario, los diseños que requieren de un gesto para establecer una complicidad entre objeto – usuario. A través del juego o del humor, destacamos la colección de salvamanteles y platos salvajes. Hungry Mats, para DOIY Design, 2015. Mientras los salvamanteles muestran las caras de los animales con la boca cerrada, los platos completan el dibujo con la boca abierta. Colocar la comida en el plato se convierte en un juego, ya que es como dar de comer a un animal. Animal hand & Finger tattoos para la firma NPW, 2011- 2013, la versión 2.0. de esos animales que alguna vez pintaste en tu mano, a modo de calcomanías para niños, animales que se adaptan a manos y dedos. Otro icono sería “servilleta + corbata” Dress for Dinner, NPW, 2008. Servilletas que simula una corbata y juega con la cotidiana situación de colocarla a modo de babero.

Desktop Goals, Kikkerland, 2025. Destaca especialmente la capacidad de trasladar el gesto al juego. El gesto de estrujar un papel y hacer una pelota mediante *post-its* que por el reverso están impresos con la gráfica de un balón. Incluye un kit para crear una portería en la que meter goles desde la comodidad del escritorio.

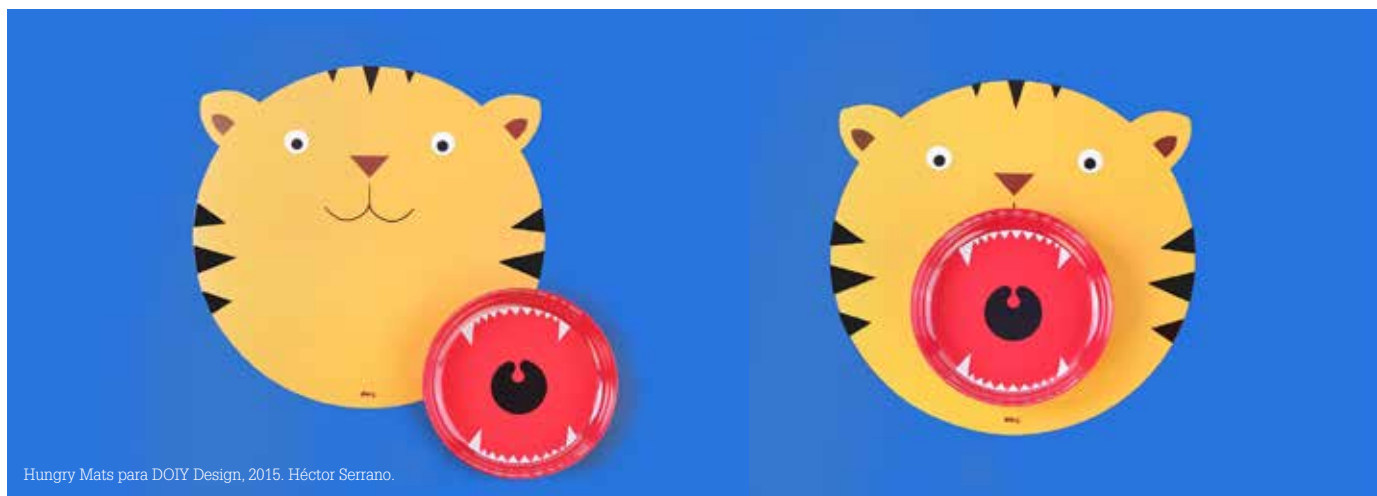
Las cajas de almuerzo para niños Superhero Lunch Boxes, diseñadas para Takenaka en 2021, cuya goma de sujeción, tiene forma de antifaz, completando la gráfica de los superhéroes que tienen los contenedores. Un elemento funcional que se convierte también en divertido.

De manera aparentemente fácil, Héctor Serrano reflexiona sobre cómo usamos los objetos cotidianos y cómo pueden mejorarse, aportando una solución inteligente y creativa en su usabilidad y estética, en la que también son parte importante las técnicas y los materiales con los que se produce el diseño.

Los utensilios de cocina UP! Serían un claro ejemplo, diseñados para Trebonn en 2023, estos utensilios de cocina tienen una base que hace que se sujeten de pie sobre la encimera, a la vez que el mango presenta en su parte superior una forma cóncava antigoteo, que recoge el aceite o las salsas, brillante revisión y mejora de los objetos cotidianos. También encontramos las pinzas de bambú XL, Fish Tongs para Kikkerland en 2023, revisando el uso culinario, son más anchas de lo normal para mejorar el agarre de los alimentos. Siempre con un toque de humor y haciendo más atractivo el producto.



Animal hand & Finger tattoos. Héctor Serrano.



Hungry Mats para DOIY Design, 2015. Héctor Serrano.



Dress for Dinner, NPW, 2008. Héctor Serrano.



Superhero Lunch Boxes para Takenaka, 2021. Héctor Serrano.



Fish Tongs para Kikkerland, 2023. Héctor Serrano.

Hacia la creatividad

'El diseño es una disciplina centrada en las personas, en el usuario. La persona es siempre el origen y la finalidad del proyecto'.
Héctor Serrano.

Fomentar el desarrollo creativo personal, tanto de niños como de adultos, ha sido una actividad importante en la trayectoria de Héctor Serrano. Incentivar la creatividad y el trabajo manual. El estudio de Héctor Serrano es, de hecho, uno de los pocos en los que aún se realizan los prototipos a mano en su propio taller.

Entre los juguetes que destacan por su versatilidad de juego destacan Mr. Cube para Muji diseñado en 2009. Un solo juguete, infinitas combinaciones. Estos personajes de madera parten de un cuerpo en el que los brazos, piernas y cabeza se pueden poner de diferentes maneras a través de imanes internos. Después de jugar, todas las piezas encajan entre sí formando un cubo perfecto.

O los kits de robots llamados Recycle robots para NPW en 2014. Kit para aprender a elaborar diferentes tipos de robots a partir de envases de tetra-brik y un set de pegatinas para decorar.

Otro ámbito explorado es el juego para aprender y hacer, con una amplia muestra tanto para niños como para adultos encontramos diferentes kits

para incentivar el juego y la creatividad, para adquirir destrezas y conocimientos o para aprender a hacer manualidades. Entre los múltiples juguetes encontramos los diseñados para la empresa holandesa Kikkerland. Constellation Swatch Book, 2025, juego para aprender los nombres e identificar las 88 constelaciones, con consejos sobre el momento del año en que mejor se ven en el cielo. Color Mixing Game en 2021, kit para aprender la composición de los colores mediante un juego de acetatos de color azul, amarillo y rojo y un pequeño dispositivo que se acopla a la linterna del móvil, aplicando luz que proyecta la tonalidad de la combinación elegida. También el juego de cartas de memoria Great Women Cards para que los niños aprendan sobre las grandes mujeres de la historia, sus profesiones y logros. Lenticular 3D Plant Cards 2024, para aprender el nombre de hasta 52 plantas de interior o Newton's Lab en 2021, otro divertido kit para aprender leyes físicas y construir instrumentos o maquinaria que funcionan gracias a complejos o curiosos descubrimientos científicos de Isaac Newton como el brazo hidráulico, el principio de Bernoulli, la catapulta, el disco de color, la energía eólica, la grúa de polea, el periscopio y la pintura con péndulo. Una forma de compartir tiempo entre padres e hijos y aprender todos.

Otro campo explotado por el diseñador son las manualidades. Crafters es una colección de diferentes kits para Kikkerland entre 2021 y 2025, que responde al anhelo por lo manual y a la necesidad de alejarse, aunque sea por un momento, de las



Woman Cards Action. Héctor Serrano.



Recycle Robots. Héctor Serrano.

pantallas. El estudio de Héctor Serrano ha diseñado para esta colección desde kits para introducirse en la serigrafía o la caligrafía con pincel, hasta sencillas manualidades para elaborar un ramo de flores de papel o un papel decorado con flores. Con estos kits también se puede aprender a tejer llaveros de macramé, un posavasos o una funda para un macetero, así como a elaborar una pancarta de tela personalizada o una guirnalda de luz con piezas de origami. Crafters pretende animar a desconectar y reconectar contigo a través de la revisión de la tradición y artesanía.

Y entre manualidades y tecnología descubrimos los juguetes Screen Pollution⁴, LLYC para Multiópticas en 2020. Juguetes diseñados como parte de la campaña publicitaria para fomentar el juego adecuado de las pantallas. Los juguetes funcionan con la batería del móvil y, al conectarlos, realizan una acción: pintar, vibrar, caminar o rodar.

La recontextualización de objetos también forma parte de la mirada del diseñador y nos ofrecen el efecto ¡Huy mira! Aquí encontramos Captain Soap para B-Sign en 2006, un contenedor para el jabón y la esponja de la ducha con la forma del clásico barco de papel, sintetizado en un diseño que se inspira en los pliegues de la papiroflexia. La "maceta + zanahoria", Terracotta Watering Stake, Kikkerland 2023. Un diseño que traslada las capacidades porosas de la terracota a un utensilio destinado al autoriego de nuestras plantas cuando hemos de salir de viaje. El elemento se introduce

en la tierra y, en su boca superior, se le puede acoplar distintos tipos de botellas. La filtración se va produciendo ella sola por ósmosis.

Submarine, para Seletti en 2013, contenedores modulares de porcelana para mantener el baño en orden militar. Un homenaje al famoso submarino amarillo de los Beatles.

Y así llegamos al final del recorrido, y para finalizar, la exposición incluye el proyecto 'Raíces', una serie de floreros solidarios diseñados para ayudar a los damnificados por la DANA del pasado año en València. Otra faceta más poética y solidaria del diseñador.

Por último, queremos resaltar el enfoque profundamente innovador "con el que da la vuelta a productos cotidianos". Su manera de crear productos y espacios que atraen a la gente de la forma más humana, emotiva y extraordinaria posible. La búsqueda constante hacia la innovación, la atemporalidad, la simplicidad y la atención al detalle. En definitiva, esa manera tan suya de hacer diseño y divertir a cada uno de nosotros. Por otros 25 años más de complicidad y éxito.

4. "Juguetes Screen Pollution" (16 de diciembre de 2020). LLYC Multiópticas. [Archivo de Vídeo]. Youtube. https://youtu.be/de_4nTCHtJs



Crafters collection. Héctor Serrano.



Producto de Elena Blanco.

Pensamiento objetual para creadores y soñadores **Producto Colectivo**

Gabriel Martínez y Francesco Monaco

¿Qué demonios es diseño?

En Artediez llevamos ya algún tiempo, al comienzo del curso, proponiendo a los alumnos de Diseño de Producto un ejercicio-desafío: formular una definición personal, libre, casi poética, de qué es el diseño.

No se trata de alcanzar una respuesta definitiva —sería, de hecho, algo contradictorio con la propia naturaleza del diseño— ni de ofrecer una definición exhaustiva como lo haría un estudioso del tema.

Lo que se busca es crear un espacio de reflexión donde cada estudiante trace su propio mapa de pensamiento y encuentre en él su manera de hacer. La suma de todas esas miradas configura un paisaje colectivo lleno de matices.

Algunas de esas definiciones suenan así:

‘El diseño es evolución en acción’; ‘es intento constante de moldear el mundo’; ‘es la ingeniería poética de las ideas’; ‘es la huella del ser humano en el mundo’; ‘es la suma de muchos detalles’; ‘es producir lo imperceptible’; ‘el diseño provoca emoción y la transforma en vínculo’...

Artediez: un taller experimental

Artediez es la escuela pública de arte y diseño de la Comunidad de Madrid: un espacio de formación, experimentación y pensamiento crítico en torno a la creación contemporánea.

Sus Ciclos en Diseño de Producto —de dos años y medio de duración— se centran en un aprendizaje desde la práctica, donde la reflexión convive con el *aprender haciendo*.

Las asignaturas de proyecto y taller son los dos polos que estructuran la enseñanza, con una doble mirada: por un lado, el diseño como pensamiento crítico, capaz de analizar, cuestionar y especular; por otro, el diseño como acto físico que produce inevitablemente un resultado material y tangible, devolviendo al pensamiento nuevas preguntas.

Objetos, gestos e ideas

En este continuo ejercicio de definir lo que hacemos se enmarca nuestra metodología de trabajo. Nuestra atención se dirige a proyectos de objetos cotidianos, re-pensándolos y re-estructurándolos desde la observación, la experiencia del usuario, la gestualidad y las ideas: abanicos, fruteros, botellas, juegos, chancas, lámparas, taburetes, utensilios, etc.

Estos objetos, al pasar por las manos de los alumnos, se transforman en ensayos sobre la relación entre el objeto y la persona, entre el gesto y la idea.

El taller —donde fabricamos prototipos y maquetas a escala 1:1— nos permite entender mejor y cuestionar en todo momento los resultados: experimentamos con materiales, técnicas y colores; pensamos con las manos, con el cuerpo, con la materia.

Después, los proyectos saltan al plató de fotografía y es ahí donde el objeto vuelve a encontrarse con la mirada: se compone, se ilumina, se muestra con intención. Las fotografías resultantes se convierten entonces en un material valioso, capaz de contar y sintetizar ideas, procesos y formas de pensamiento.



Pensamiento objetual

En esta singular manera de trabajar resuena una idea de Martin Heidegger, un precioso aliado: 'el pensamiento es un trabajo manual (*Hand-werk*)', porque, al igual que un oficio, aprender a pensar requiere habilidad y esfuerzo. No es una actividad puramente cerebral o desconectada del cuerpo.

Pensar es un trabajo manual, corporal, emocional e intelectual. Esta intuición se convierte en una práctica que da lugar a un concepto integrador que define una visión del mundo, y que colectivamente hemos denominado *Pensamiento Objetual*: una manera compartida de comprender la realidad a través de los objetos, desde la sensibilidad y la imaginación.

Esta idea da título a un pequeño libro publicado por FansBook / Artediez, pensado y diseñado por Gabriel Martínez y Sonia Díaz: *Pensamiento Objetual para creadores y soñadores*.

En él se estructuran ideas y conceptos mediante una cuidada selección de textos, palabras e imágenes de objetos que ayudan a definir este genuino modo de pensar.



Producto de Irache del Pozo.



Producto de Mónica de Blas.



Producto de Pablo Hinojar.

Producto Colectivo

El diseño no es un acto solitario. Es un diálogo entre contextos —una escuela, un grupo de profesores y estudiantes— que trasciende lo individual: es un proceso compartido.

De esa confluencia nace *Producto Colectivo*, un colectivo de personas donde las ideas, los procesos y las formas de hacer se entrelazan en una práctica entre la reflexión y la acción.

El diseño funciona aquí como una herramienta crítica, como una forma de pensamiento que se fabrica y se transforma colectivamente.

Mucho más allá de NUDE

En octubre, *Producto Colectivo* llevó sus piezas a NUDE, dentro de la Feria Hábitat 2025 de València.

Durante tres días, el stand se convirtió en un punto de encuentro entre jóvenes diseñadores, escuelas y visitantes: un lugar para conversar sobre materiales, ideas y procesos.

Pero esto es solo el principio. *Producto Colectivo* es un organismo en movimiento, un proyecto vivo que cambia de forma según quién lo habite.

Su próxima parada será el Madrid Design Festival, en febrero de 2026, donde volverá a desplegar ese diálogo entre pensamiento y materia.

Producto de Claudia Leal.



Producto de Cristina Serrano.



Producto de Lucía Álvarez.





Producto de Ara Rodríguez.



Producto de Cosmo Peña.

Producto de Sara Robisco.



Producto de Verónica Pocomucha.



Producto de Sara Aquino.



Producto de Irache del Pozo.



Modernitat,
cultura i descontrol

Exposició
immersiva

entrada →



LA RUTA

 sala immersiva  360°  realitat virtual  art digital

bombasgens.com

La Ruta. El legado creativo

Patricia Rodrigo Franco
Beatriz García Prosper

Este mes de octubre, recién finalizada la edición 2025 de la Feria Hábitat València y coincidiendo con la celebración del certamen València Design Fest, visitamos la exposición 'La Ruta. Modernidad, cultura y descontrol' celebrada en el Centre d'Arts Digitals Bombas Gens. La muestra, comisariada por Artur Duarte, ha contado con Mónica Pérez Blanquer en la dirección de producción y Jordi Sellas como responsable de los contenidos de realidad virtual.

La exposición ofrece una experiencia sensorial envolvente que traslada al público a un fenómeno masivo que situó a València en el mapa europeo de la modernidad cultural. Con un enfoque lúdico y festivo, el proyecto aborda el fenómeno de La Ruta desde una perspectiva inmersiva utilizando herramientas y lenguajes diversos.

La producción, a cargo de un amplio equipo multidisciplinar, ha contado con la colaboración de iconos de la época: djs, diseñadores, creativos, responsables de salas, ...que han aportado un nuevo enfoque a este hito cultural.

Inmersión. Imagen de JotaMartinez. Imagen cedida por Bombas Gens.



Movimiento cultural

La exposición ofrece una interpretación del fenómeno denominado 'Ruta del Bakalao', enfatizando su carácter social y contracultural y su influencia en distintos ámbitos creativos como la música, el diseño gráfico o la moda, entre otros.

El proyecto revisa el contexto y los factores sociales, históricos y políticos que condicionaron el fenómeno, de inicio a fin, reivindicando su legado e influencia posteriores.

Más allá de las etiquetas habituales atribuidas a La Ruta, la exposición pone en valor el movimiento cultural que situó a una ciudad periférica en la vanguardia de la modernidad europea. Se ilustra cómo este fenómeno convirtió a València en epicentro de la innovación artística alternativa, desafiando a la industria discográfica que se concentraba en Madrid y Barcelona.

Revisando sus antecedentes, sus orígenes y evolución, la exposición revela cómo una subcultura, que se transformó en movimiento masivo, revolucionó la forma de entender el ocio y la cultura. La Ruta se presenta como un paradigma evidenciando por qué un territorio con una arraigada tradición festiva fue el escenario natural para su eclosión.

La exposición propone un itinerario de diez espacios que combinan el relato histórico, la narrativa sensorial y las tecnologías inmersivas reconstruyendo el viaje de La Ruta de principio a fin.

Origen

El recorrido da inicio en las dos primeras salas que nos sitúan en la historia, la sociedad, la política y la cultura de los años 70 y 80.

En la década de los 70, el panorama musical valenciano estaba formado por un elenco de artistas que aglutinaba a ídolos musicales juveniles, grupos folk rock y figuras de la canción protesta. Grupos artísticos combativos, comprometidos con la libertad que anhelaban.

Ya en los 80, con la consolidación de la democracia y conquistadas las primeras libertades, surge una generación que busca evadirse de cualquier conflicto y se interesa por disfrutar sin complejos.

Y al tiempo, aparecen las primeras salas de baile. Discotecas situadas en algunas poblaciones por las que atravesaba la carretera comarcal CV 500, desde Sueca hasta Valencia. En ese itinerario, representado en la sala como un mural luminoso vivo, se articuló un circuito de salas de baile que dieron respuesta a esa tendencia social a la evasión, la despreocupación y la fiesta. Este circuito, surgió además en un contexto creativo en ebullición.

El arte, el diseño, la moda, la danza, el teatro... todas las disciplinas artísticas estaban experimentando una explosión de libertad creativa, donde la provocación no encontraba límites, no se ponían barreras a la expresión y se premiaba el atrevimiento. En ese contexto, las salas de baile fueron el escenario perfecto para la cohesión de las artes que tuvieron muy buena acogida.

Situadas en una ubicación estratégica, en un entorno rural y costero, en la periferia del foco mediático, y sin ninguna regulación que les pusiera límites, las sesiones en estas discotecas pasaron a ser experiencias envolventes en las que se ofrecía la música, el ambiente, la estética; el estilo de vida.

En esta fase introductoria de la exposición La Ruta se revela como un fenómeno masivo que instauró la cultura de club a nivel nacional situando a València en la vanguardia de la escena electrónica europea.

EN RUTA



Contexto

El tercer espacio de la exposición, En Ruta, ilustra el contexto cotidiano que acompañó al surgimiento de La Ruta a través de la recopilación de algunos objetos emblemáticos de la época¹. Una selección de objetos cotidianos muy representativa del diseño industrial de los años 80. La conexión con el pasado doméstico y tecnológico y con los rituales de ocio que definieron a toda una generación es de efecto inmediato. Además, este espacio nos acerca a los primeros nombres propios que marcaron el rumbo de este movimiento: pioneros como Juan Santamaría, Carlos Simó, José Conca o Charo Campillos, la primera mujer dj profesional de la escena electrónica española.

El espacio resalta, cómo las salas de baile valencianas se convirtieron en espacios de encuentro alternativos donde convivían todo tipo de perfiles sociales, tribus urbanas diversas y colectivos LGTBI que encontraban un lugar seguro para expresarse en libertad.

Inmersión

Tras la puesta en contexto, se accede a la Sala inmersiva². El primero de los dos espacios que ofrecen un carácter más lúdico de la exposición. Una experiencia que recrea las principales pistas de baile de La Ruta. Con una duración de 18 minutos de proyecciones envolventes, gráficos en movimiento y patrones de luz y color que interactúan con el relato audiovisual, la experiencia pretende evocar la energía y el magnetismo de aquellas sesiones épicas. A través del láser mapping, luz y espacio generan un vínculo visual que potencia la experiencia, reactivando la memoria sensorial del público con elementos que reproducen la estética vibrante de la época. La situación invita a la interacción, al baile y al movimiento al ritmo de los hits emblemáticos del momento. Cada pista de baile se relaciona con su particular banda sonora que incluye clips de audio y juegos luminosos, generando una identidad propia. La imagen en movimiento del paisaje que conduce hasta la siguiente discoteca nos permite regresar a la calma entre una sesión y otra, hasta el final del itinerario.

1. Material cedido por el Museu Valencia d'Etnologia - L'ETNO y la colección privada de Juan Carboneres.

2. El contenido de la sala ha sido conceptualizado y desarrollado por los estudios creativos valencianos Radiante Light Art Studio y Vitamin Studio.



Entorno creativo. Imagen cedida por Bombas Gens.



Dimensión musical. Imagen elaborada por AreaPlay.





Entorno creativo

El espacio contiguo, distribuido en forma de laberinto, es una puesta en valor del escenario creativo que acompañó al fenómeno, más allá de la música, que incorporaba disciplinas como el diseño, la arquitectura, la moda, la danza y el teatro. Aquí encontramos tres piezas audiovisuales³ que combinan imágenes históricas y materiales gráficos de referentes creativos como Dani Nebot, Mariscal, Nacho Moscardó o Francis Montesinos.

Se evidencian las infinitas acciones que este movimiento provocó en diferentes ámbitos, desencadenando un auténtico ecosistema de eclosión creativa.

Como colofón, la sala de cine muestra un testimonio audiovisual en forma de documental⁴ que sintetiza la evolución del fenómeno, apoyado en imágenes y entrevistas a expertos⁵.

3. Piezas audiovisuales creadas por Uranes Films.

4. El documental dirigido por Marta Moreira con producción de Penadés Creative se apoya en imágenes generadas por Rial Studio GEN AI Creative Studio.

5. Joan Manuel Oleaque (En éxtasis. El bakalao como contracultura en España), Eugenio Viñas (Valencia Destroy, Podium Podcast) y Luis Costa (¡Bacalao! Historia oral de la música de baile en Valencia, 1980-1995).

La dimensión musical

El espacio dedicado a la música nos cautivó en el plano gráfico. En las paredes se exhiben piezas de destacados creativos valencianos, diseños gráficos de los impresores y artistas Armando Silvestre y Elisa Ayala, que en su día fueron reclamo de las discotecas y que hoy en día forman parte de la colección del IVAM⁶.

La puesta en escena sugiere una tienda de discos. El centro del espacio está dominado por un gran expositor de vinilos que incluye una selección de las 100 canciones de La Ruta⁷. Las fundas de los vinilos se presentan en una paleta de colores vivos que atrapan al público en un golpe de vista. La selección propone un viaje cronológico desde la génesis del movimiento mostrando su diversidad y riqueza cultural. Un mapa sonoro que muestra la confluencia de estilos diversos que marcaron la escena creativa del territorio y que reflejan su carácter ecléctico y transgresor.



La otra cara. Imagen elaborada por AreaPlay.

La cara B

El espacio llamado En Éxtasis es el segundo entorno lúdico de la exposición. La sala está configurada como una instalación artística. En muros y techo se muestran grandes imágenes que hacen referencia a diversas sustancias que se consumían en la época: la cara B de la fiesta. La instalación provoca una reflexión sobre la parte hedonista del fenómeno festivo: el germen del consumo de sustancias, el abuso de estimulantes asociados al movimiento.

Una paradoja que se presenta con una impactante marea de globos blancos en los que se reconocen palabras que identifican algunos de los síntomas más comunes producidos por dichas sustancias.

La instalación pretende rememorar el inicio de las primeras campañas informativas de prevención sobre el consumo de sustancias y sus efectos nocivos en la salud. Una metáfora lúdica sobre la doble cara del fenómeno festivo que se revela como la instalación más divertida para el público infantil.

El declive

Tras la elevación lúdica que provoca el espacio En Éxtasis, accedemos a la instalación Colapso⁸, que evoca el declive de La Ruta. Inspirada en el concepto de Infinity Room, el espacio, ideado por artistas compañeros de la Universitat Politècnica de València, representa una metáfora visual y sensorial del fin de un movimiento que marcó época.

6. Destaca selección de cartelería de la colección del Instituto Valenciano de Arte Moderno (IVAM), con piezas que formaron parte de la exposición 'La Ruta Gráfica'.

7. Antonio J. Albertos, periodista musical, dj, curador cultural y coautor de 'Ruta Gráfica'. El diseño del sonido de València se ha encargado de esta selección.

Colofón

Para finalizar el itinerario de la exposición, nos adentramos en una experiencia virtual⁹ que traslada al público a una nueva inmersión desde el aparcamiento de la discoteca Barraca a la pista de baile y vuelta al aparcamiento para el apoteósico fin del viaje. La experiencia recrea el mítico momento, en el que Carlos Simó cerraba sus sesiones al son del hit My Way de Nina Simone. Una pieza musical, cargada de simbolismo, que se convirtió en himno de toda una generación. La sala, configurada como aparcamiento, presenta una serie de vehículos de la época desde cuyos asientos el público disfruta de la experiencia a través de unas gafas de realidad virtual. Un recurso idóneo para vivir un colofón emocionante a este viaje cargado de significado generacional.

La visita a la exposición está planteada como un itinerario en el que cada espacio transmite una energía diferente que se intuye en un golpe de vista y/u oído y que, en algunos momentos, atrapa al público, conecta o no con el contenido. La iniciativa nos parece interesante porque analiza un hito histórico en el contexto del ocio joven, evidenciando su legado desde la perspectiva del diseño y la creatividad. La percepción del punto de vista creativo como hilo conductor es manifiesta en todo el recorrido y da buena muestra de la contribución del movimiento al ámbito artístico. Sin duda, un enfoque interesante.



Colofón. Imagen elaborada por AreaPlay.

8. La propuesta ha contado con la participación de la Universitat Politècnica de València, con los artistas David Heras Evangelio, Melani Lleonart García, Jesús Otermín Sanz, Nuria Rodríguez Calatayud, Álvaro Sanchis Gandía.

9. Realizada por el equipo de Layers of Reality en colaboración con Entropy y Angel Sound Studio.



Colofón. Imagen cedida por Bombas Gens.



Area Play

**Revista de investigación
en diseño para el ocio.**

www.areaplayrevista.com

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 València, ESPAÑA.

T: 0034 963 877 464

Patrocinada por:



ETSI Aeroespacial y Diseño Industrial

Recomendada y difundida por:



Asociación Española de
Fabricantes de Juguetes



ASEPRI

Asociación española de
productos para la infancia

NEXUS
DESIGN CENTRE