

Cròniques de Gerard E. Mur

Pròleg de Pilar Vélez

Presentació d'Oscar Guayabero

Edicions del Núvol  
Museu del Disseny de Barcelona

univers

PAPANEK

Primera edició: Gener de 2020

Edita:

Edicions del Núvol SLU

Carrer Mallorca 348, 4rt 1a

08013 Barcelona

*nuvol.com*

Ajuntament de Barcelona. Museu del Disseny

Plaça de les Glòries Catalanes, 37,

08018 Barcelona

*ajuntament.barcelona.cat/museudeldisseny*

Pròleg de Pilar Vélez Vicente

Presentació d'Oscar Guayabero

Textos de Gerard Mur Solé, col·lectiu HOLON,

Teresa Bastardes, Carmina Borbonet

i Museu del Disseny

Fotos: Museu del Disseny

Disseny gràfic: Laia Serch Muni

ISBN Edicions del Núvol: 978-84-17455-19-4

Aquesta publicació s'acull a la llicència

Creative Commons CC BY-NC-ND



Cròniques de Gerard E. Mur

Pròleg de Pilar Vélez

Presentació d'Oscar Guayabero

univers  
**PAPANEEK**

**NÚVOL**



**Ajuntament  
de Barcelona**

sumari

6	L'aposta del Museu del Disseny pel disseny socialment responsable — Pilar Vélez
10	La via Papanek — Oscar Guayabero
18	Per un disseny sense bones intencions
22	On vols viure?
26	El fracàs de les arts visuals
32	John Thackara i la restauració del planeta
36	A l'interior del monstre
40	Som un sistema incomplet de connexions
44	Els mons que revelem a través del disseny
48	Converses sobre Papanek: Amelie Klein Raquel Pelta John Thackara
62	En el camí de Papanek
64	El dissenyador del segle XXI va morir el XX
68	Deixebles de Papanek
71	El Museu en clau Papanek
126	Jugant amb Papanek

PILAR VÉLEZ,  
directora Museu del Disseny de Barcelona

# L'aposta del Museu del Disseny pel disseny socialment responsable

El 13 de desembre del 2019 va fer cinc anys de la inauguració del Museu del Disseny de Barcelona. D'aleshores ençà el Museu ha donat prioritat a una línia de reflexió crítica centrada en el rol del disseny i el dissenyador del segle XXI. Dit d'una altra manera, s'ha endinsat en la recerca entorn del disseny social, o més exactament, del disseny socialment responsable.

Només a tall de recordatori, recordem la primera exposició temporal, el febrer del 2015, que duia per títol *Disseny per viure*. 99 projectes per al món real, tot manllivant a Victor Papanek «el món real» del seu llibre més difós arreu —traduït a 22 llengües—, *Disseny per al món real. Ecologia urbana i canvi social* (1971). Comissariada per Oscar Guayabero, amb qui vam treballar estretament, centrava l'atenció en la capacitat que pot tenir el disseny per a transformar l'entorn social i contribuir a una millora de la vida de les col·lectivitats, escoltant les seves veritables necessitats. 99 projectes d'arreu del món, des d'alguns de molt senzills fins a d'altres molt complexos tecnològicament, eren bon testimoni de la recerca iniciada per alguns dissenyadors per identificar i analitzar problemes i donar-los solucions efectives, sovint en situacions difícils o per a col·lectius amb dificultats o mancances importants. És a dir, posava en qüestió la responsabilitat del disseny i, per tant, del dissenyador, enmig de la sobreproducció i el consumisme que ens envolta i de les conseqüències que tot plegat comporta ja per a la vida del planeta. Defensava que el disseny podia ser una eina o un instrument al servei del canvi social.

D'aquesta exposició van néixer unes jornades anuals amb el mateix títol de l'exposició, *Disseny per viure*, coordinades per Oscar Guayabero, que al llarg de tres anys hem dedicat a la sostenibilitat, l'educació i l'accessibilitat, comptant amb la col·laboració de professionals del disseny, tant del nostre entorn com internacionals.

Així mateix, la primavera del 2018 vam organitzar una segona exposició dins d'aquesta mateixa línia, coproduïda amb l'Escola Elisava, titulada *Design does*. Allò que el disseny fa. Comissariada per Elisava i l'equip Domestic Data Streamers, se centrava també en el rol del disseny, no tant en allò que el disseny és, sinó en allò que el disseny fa, o hauria de fer davant dels reptes de futur. Mostrava també diversos projectes internacionals amb una presentació interactiva, empoderant el visitant, que amb les seves aportacions participava en la creació de continguts.



Mostra de l'exposició:  
*Victor Papanek: La política del disseny*  
 al Museu del Disseny  
 de Barcelona  
 © Meseret Martínez

Seguint aquest camí, el Museu, tot coincidint amb el seu cinquè aniversari, ha organitzat i coproduït l'exposició *Victor Papanek: La política del disseny*, amb el Vitra Design Museum i la col·laboració essencial de la Fundació Papanek de Viena. N'han estat comissàries Alison J. Clarke, directora de la Fundació Papanek, i Amelie Klein, per part del Vitra Design Museum.

Aquest projecte és la culminació del camí iniciat fa cinc anys, atès que Papanek va ser un dels precursors d'aquesta línia i el seu llibre esmentat, concebut ja als anys seixanta i publicat el 1971, va rebre grans crítiques per part de la professió fixada en el disseny que avui en diríem «convencional». Per tant, una referència a tenir present i conèixer a fons per poder ser crítics, com ell proposava. Per aquest motiu, des del Museu ja des de l'inici del projecte vam considerar que era una oportunitat per fer conèixer Papanek, el seu ideari i el seu llegat fins a l'actualitat, a tots els estudiants de Disseny de Barcelona i de Catalunya. És cert que Papanek no és un nom mediàtic, com pot ser el d'alguns artistes, arquitectes o fins i tot dissenyadors contemporanis. Per això, l'exposició no deixava de ser un repte. Però alhora, també era cert que per primera vegada la Fundació Papanek havia estudiat a fons el seu arxiu i podia oferir-nos una visió àmplia i plural d'ell i de la seva obra. En definitiva, des del Museu vam considerar que era indispensable oferir a les Escoles superiors de Disseny l'oportunitat no tan sols de conèixer més a fons el personatge Papanek, sinó de participar més activament tots plegats en el projecte del Museu des de l'inici. Des de que vam inaugurar, museu i escoles havíem treballat plegats en diferents projectes. Cursos, jornades,



màsters, tallers, grups de treball, etc., n'han estat algunes de les activitats, algunes en marxa actualment. Tanmateix, convençuts que el Museu ha de ser un punt de trobada, l'exposició Papanek i tot el que comportava era una oportunitat de compartir un projecte estretament lligat a l'actualitat i als objectius docents sobre aquest tema.

El Museu va convidar les escoles a treballar en dues propostes fonamentades en quatre preceptes claus de Papanek: sostenibilitat, accessibilitat, codisseny i codi obert. A més, per facilitar l'accés al coneixement de Papanek i el seu llegat, va organitzar una jornada de formació als alumnes amb la col·laboració d'alguns experts en aquest entorn: Oscar Guayabero, Raquel Pelta, Joan

Rieradevall, Makea, Anita García. Alehop!, Alex Dobaño, Ariadna Miquel i Teresa Bastardes cap de Col·leccions del Museu.

La primera proposta era el projecte titulat El Museu en clau Papanek. És a dir, que els estudiants fessin una lectura de les col·leccions de Disseny de producte i de Disseny gràfic a partir dels esmentats preceptes. En segon lloc, feta la valoració, havien de presentar una nova senyalització dels objectes seleccionats.

La segona era el projecte Jugant amb Papanek, que vam voler compartir amb altres àrees de l'Ajuntament de Barcelona sensibles i especialitzades en projectes urbans d'ordre ecològic i en atenció als infants, a l'abast de tots els ciutadans, com és el Pla del Joc a l'espai. Se'ls

proposava el disseny d'un element o entorn de joc infantil seguint també els conceptes de Papanek i la política del joc de l'Ajuntament de Barcelona. El resultat ha estat més que positiu: 13 escoles de tot Catalunya, 383 estudiants, 112 projectes. 53 projectes del joc a l'espai i 59 de la nova senyalització de les col·leccions.

Des del 19 de desembre, un cop presentats els projectes pels seus respectius autors en un acte celebrat en l'espai contigu a l'exposició Victor Papanek. La política del disseny, s'hi poden veure en la mostra denominada En el camí de Victor Papanek.

Sens dubte, el treball crític dels estudiants ha estat clau, amb projectes de gran sensibilitat, qualitat i professionalitat. Però també n'és el fet que el Museu hagi fet de veritable nexa entre les escoles, per reflexionar, discutir i compartir tots plegats un tema, el rol del disseny avui. Per seguir despertant la consciència del valor social del disseny i per col·laborar a fer realitat un disseny més compromès. Les escoles i el museu hi juguen un paper important, cadascú des de la seva òptica. Perquè el Museu també educa. L'experiència, Escoles i Museu coincidint plenament, ha estat molt positiva.

## «Una oportunitat per fer conèixer Papanek, el seu ideari i el seu llegat a tots els estudiants de Disseny de Barcelona i de Catalunya»

OSCAR GUAYABERO,  
responsable del programa *Disseny per viure*

La via Papanek

El Museu del Disseny de Barcelona exposa, fins al 2 de febrer, la primera monogràfica del dissenyador i teòric del disseny Victor Papanek. L'exposició ha estat coproduïda pel Vitra Design Museum de Weil am Rhein (Alemanya), i la Fundació Victor Papanek, vinculada a la Universitat d'Arts Aplicades de Viena. Es tracta d'una exposició important per diversos motius. D'una banda, mostra material inèdit de Papanek. Després d'una àmplia recerca als arxius de la Fundació Papanek les dues comissàries, Alison J. Clarke i Amelie Klein, han tret a la llum documents, imatges i projectes mai exposats anteriorment. De l'altra, es posa a l'abast del públic un autor que, malgrat ser citat sovint, és força desconegut. Per últim, ofereix una mirada contemporània dels conceptes que va difondre Papanek, a través d'obres d'artistes actuals, connectant el seu pensament amb l'art.

D'origen austríac, Papanek va desenvolupar gairebé tota la seva carrera als Estats Units. L'any 1939, després que els nazis s'annexionessin Àustria, va abandonar Viena i va emigrar a Nova York, on va estudiar disseny i arquitectura. El 1946 hi havia obert el seu primer negoci, centrat en la creació de mobles moderns a preus assequibles per als consumidors de la postguerra. Al llarg de la dècada de 1960, molts dissenyadors van començar a qüestionar la seva pròpia professió, i l'obra de Papanek es va tornar cada vegada més política. L'any 1970 va publicar una obra pionera en el discurs del disseny *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change (Disseny per al món real: Ecologia humana i canvi social)*. És el llibre sobre disseny més traduït i venut de la història.

El que em sembla més rellevant d'aquesta exposició és la recuperació d'un teòric del disseny que va plantejar, potser per primera vegada de forma tan sistemàtica, quin havia de ser el paper del disseny i dels dissenyadors. I s'ha fet en el moment més oportú. Segons Papanek, el disseny ha de complir quatre

premisses, i potser mai com ara es dona un escenari on siguin tan necessàries aquestes quatre condicions.

Que sigui per a tothom. El que s'anomena *Design for all* apareix com a disciplina als Estats Units després de la Segona Guerra Mundial, quan una part important de la població (sobretot soldats ferits, amputats, amb una àmplia varietat de minusvalies) pateix alguna discapacitat. Tanmateix, sempre s'havia considerat que el *Design for all* era un disseny per a minories. Papanek desmenteix aquest prejudici, argumentant que si sumem tots aquest grups socials, en realitat estem parlant d'una majoria. I a més inclou col·lectius per als quals sembla que no està pensat el disseny, ja sigui per capacitat econòmica, per origen cultural, per viure en un país amb economies precàries, per edat, etc. De fet, el seu discurs nega la idea d'un usuari estàndard i global. Justament, situa la diversitat funcional, cultural, ètnica, econòmica, etc. com a nou estàndard. A més dels seus propis dissenys, l'exposició presenta moltes de les obres creades per alumnes sota la seva direcció. Amb la inclusió social com a centre d'atenció, aquests projectes d'estudiants internacionals es dirigien a aquestes «minories», és a dir, a les persones poc representades i rutinàriament excloses del procés de disseny, com els infants, les dones, les persones de l'hemisferi sud del planeta, la gent gran o les persones amb discapacitat.

Que sigui sostenible. La crisi climàtica, que arrossegirà una crisi sistèmica i alimentària, no és una ficció distòpica per fer-ne una pel·lícula catastrofista, sinó una possibilitat real i cada vegada més propera. És bastant incontestable que l'impacte humà sobre el medi ambient és el culpable d'aquesta crisi. Abans que el Club de Roma advertís l'any 1972 per primera vegada des del món científic que el creixement tenia un límit, Papanek ja ho expressava de forma clara en el seu llibre de referència *Disseny per al món real*. Després ho va desenvolupar en *Design for Human Scale (Disseny a escala humana)* i *The Green Imperative: Natural Design for the Real World (L'imperatiu verd: disseny natural per al món real)*. Al mateix temps, la seva mirada sobre la sostenibilitat inclou la justícia social. Per a ell tot està connectat: el consum excessiu, la contaminació mediambiental i la injustícia social. Aquesta visió del món, que en la seva complexitat és més urgent avui que mai, il·lustra la profunda influència que el principal mentor de Papanek, Richard Buckminster Fuller, va tenir en ell. Igual que Fuller, Papanek

també creia en la funcionalitat dels principis intel·ligents de la construcció que trobem a la natura. Tanmateix, a diferència de Fuller, Papanek no creia que la tecnologia fos la solució per als problemes del món, de manera que fins i tot va publicar un llibre anomenat *How Things Don't Work (Com no funcionen les coses)*, amb James Hennessey, el 1977.

Que sigui col·laboratiu. Mai com ara s'havia parlat tant del disseny col·laboratiu o co-disseny. Teòrics i dissenyadors com Ezio Manzini hi treballen des de fa temps, i a les escoles s'ha establert com a metodologia protagonista. Papanek és dels primers que renuncia al «talent» del creador com a únic motor per desenvolupar projectes. En canvi, proposa equips multidisciplinaris on el dissenyador és una part més d'un equip amb psicòlegs, enginyers, sociòlegs, antropòlegs, físics, etc. El disseny, efectivament, és avui dia una disciplina coral, però a diferència del que proposa Papanek, els equips tendeixen a incorporar experts en màrqueting i vendes per seduir el comprador. La seva proposta posa l'usuari al centre del procés de creació, no com a consumidor final sinó com a inici, i com a finalitat última del sentit del projecte. «Disseny per al món real» comença així: «Hi ha professions que són més perjudicials que el disseny industrial, però molt poques. I possiblement només hi hagi una professió que sigui més insincera. El disseny publicitari, dedicat a convèncer la gent perquè compri coses que no necessita, amb diners que no té, per impressionar persones a qui no els importa, és potser l'especialitat més falsa que existeix avui dia. El disseny industrial, en confeccionar les cursis estupideses pregonades pels publicistes, assoleix un merescut segon lloc». L'enrenou va ser considerable i li va costar l'expulsió de l'associació nord americana de dissenyadors.

Que sigui obert. Potser aquest és un dels aspectes més interessants i que demostren fins a quin punt Papanek era deutor d'un moment, però alhora transcendeix la seva conjuntura per seguir vigent. A finals dels seixanta, el «Do it yourself» era tota una declaració d'intencions. Hi havia publicacions com *The Whole Earth Catalog*, que explorava les possibilitats de l'autogestió i l'autosuficiència a tots els nivells, per anar contra la societat de consum. Papanek recull aquest corrent d'acció pràctica i artística que promou la concepció, fabricació, adaptació, millora, reparació o reutilització (reciclatge) fet a casa, amb recursos a l'abast i per mitjà de la cooperació, col·laboració i autoaprenentatge. Per tant, ja no es tracta de



Festa Disseny en família.  
 Museu del Disseny de  
 Barcelona © Xavi Padrós

crear productes tancats sinó sistemes oberts, que l'usuari pugui fer-se seus i adaptar-los a les seves necessitats. En aquest sentit, els dos volums del seu llibre *Nomadic Furniture: How to Build and Where to Buy Lightweight Furniture That Folds, Collapses, Stacks, Knocks-Down, Inflates or Can be Thrown Away and Re-Cycled*, escrits juntament amb James

Hennessey, són un brillant exemple de manual per a un disseny obert. No era un catàleg de productes sinó un llibre de receptes per al bricolatge militant. A l'exposició podem veure alguns exemples dels mobles que es proposen i alhora revisar les publicacions originals. En l'actualitat i a partir de la cultura digital, la idea del disseny de codi obert ha pres una altra dimensió. El codi obert és una forma revolucionària de dissenyar, desenvolupar i distribuir qualsevol cosa. Si bé l'origen històric d'aquest terme està relacionat amb el desenvolupament de programari, actualment s'aplica a altres àmbits d'activitat. Sentim parlar, així, de maquinari lliure, de biotecnologia, de cultura lliure, de democràcia directa, tot propiciant un canvi cap a un model de societat oberta.

Per tot plegat, diria que estem en una situació privilegiada per copsar la força i la importància de les idees de Victor Papanek. Fins i tot, podem intuir algunes mancances i algunes renúncies en el seu treball, atribuïbles al període que li va tocar viure, la Guerra Freda, durant el qual la politització de la societat era mal vista i perillosa, si tendia a l'esquerra. El govern dels Estats Units va invertir força diners en projectes que, bé podien estar destinats a un ús humanitari o bé a un ús militar, i Papanek, com d'altres dissenyadors, hi va participar. En algunes imatges i documents s'entreveu aquesta dicotomia entre finançament i objectius, que podem observar fins i tot en alguns dels programes acadèmics en què va participar.

Crec que és interessant fer una lectura crítica de Papanek, no pas per treure valor a seu llegat, ans al contrari. Quan l'abordem com un material de treball el podem analitzar i treure'n tot el partit possible per poder seguir la seva via. Un

## «Papanek no concebia trobar solucions des del despatx de les ciutats europees o nord americanes. El que demanava era formar dissenyadors als llocs on calien solucions»

dels aspectes decisius és la seva visió etnocèntrica del món. Va viatjar força i mostrava molt interès per investigar com les altres cultures resolen les seves necessitats domèstiques. Durant els seus viatges comprava objectes quotidians i els col·leccionava. Malgrat tot, en la precarietat dels objectes que triava s'hi detecta una mirada com d'antropòleg del segle XIX. Giu Bonsiepe va criticar en alguna ocasió aquesta mirada occidental i la fascinació de Papanek pels «pocs recursos». En diverses instàncies Bonsiepe proposava justament procurar sortir de la precarietat del que ell anomena «la perifèria» a partir de metodologies del disseny i de l'impuls de la indústria local. Papanek també parlava de quina era la forma més eficaç per «ajudar» el Tercer Món. No concebia trobar solucions des del despatx de les ciutats europees o nord americanes. Tampoc creia adient anar al lloc i solucionar els problemes, perquè un cop retornat a Occident, els afectats no sabrien com continuar. El que demanava era formar dissenyadors als llocs on calien solucions per tal que ells mateixos resolguessin els seus propis problemes. Giu Bonsiepe no hi estava d'acord, la seva idea era desenvolupar metodologies pròpies no dependents del «primer món» i per tant fuig de fórmules exportades.

En una conferència titulada «Disseny i Democràcia», Bonsiepe diu: «Si mirem a l'escenari internacional actual constatem que en nom de la democràcia es cometen invasions colonialistes, matances, bombardejos, genocidis, neteges ètniques, tortures, violacions de lleis de convivència internacional, gairebé impunement -almenys fins al moment. La factura d'aquesta manca d'humanitat és una incògnita que no podrà ser classificada com a dany col·lateral. El cost que hauran de confrontar les futures generacions serà terrible. Com passa també amb les grans organitzacions internacionals, com per exemple l'Organització Mundial de Comerç, en la

qual els països del primer món defineixen les regles de joc.» Bonsiepe no accepta la «tutela» del primer món sobre la «perifèria».

Tanmateix, Papanek no va renunciar mai a donar a conèixer la importància del disseny com a eina política, també com a reflex d'un moment i d'un context. En aquest sentit és molt interessant el text de la historiadora Isabel Campi *Victor Papanek: Diseñar para el mundo real y su contexto*, que explica el context en què Papanek desenvolupa les seves idees i ajuda a situar el protagonista de l'exposició i les seves idees. Bona prova d'això és el seu atac a la poderosa indústria nord americana de l'automòbil, i ho fa no només en els seus llibres sinó en un programa de televisió que ell mateix dirigeix i presenta, on es diuen coses com aquesta: «Abans, en 'aquells temps', si a una persona se li acudia matar la gent, havia d'arribar a ser general, comprar-se una mina de carbó, o bé estudiar física nuclear. Avui el disseny industrial ha permès la producció en cadena de



l'assassinat. En dissenyar automòbils criminalment insegurs que tots els anys maten o mutilen prop d'un milió de persones a tot el món, en crear tipologies totalment noves d'escombraries indestructibles que omplen desordenadament el paisatge, en seleccionar materials i procediments de fabricació que contaminen l'aire que respirem, els dissenyadors han passat a convertir-se en una espècie perillosa. I als joves se'ls ensenya acuradament la competència requerida en aquestes activitats».

Aquesta militància el portà a conferir als seus objectes una imatge de precarietat poc atractiva, certament. Es diria que hi ha una certa complaença en aquesta estètica «povera». Ja autors d'aquell moment van criticar aquesta austeritat extrema. El propi Buckminster Fuller entenia que l'estètica podia ser una eina per poder inserir els seus projectes. Papanek, malgrat que en els seus inicis va dissenyar mobles de baix cost, amb una càrrega estètica molt present, es mostra inflexible i els seus pocs projectes dels seixanta i setanta que esdevenen objectes, pateixen d'una nuesa que els fa llunyans. Possiblement, l'exposició produeix un efecte semblant. Tot i que el muntatge és àgil i divers, el contingut ens pot resultar aspre.

Per a mi l'aspecte més dubtós de l'exposició és l'elecció d'obres d'art contemporani per a «il·lustrar» l'actualitat del missatge de Papanek. No entenc com no s'han escollit projectes de disseny que mostrin com «la via Papanek» és ara ben present i, com dèiem, potser més oportuna que mai. N'hi ha alguns, però



## «Hi ha professions que són més perjudicials que el disseny industrial, però molt poques»

pocs i amb una selecció irregular. Amb aquesta absència de disseny actual en clau Papanek, podríem donar la impressió que el seu camí acaba en ell, que no hi ha hagut continuïtat i, afortunadament, això no és cert. De fet, en termes teòrics, John Thackara (autor de *Cómo prosperar en la economía sostenible*), convidat al programa d'activitats paral·leles a l'exposició, i Ezio Manzini (qua ha publicat *Cuando todos diseñan*) són els «nous Papaneks». Hi hauríem d'afegir pensadors com Jeremy Rifkin (autor de *La civilización de la Empatía*), Bruce Mau (i el seu institut *Massive Changes*) o la mateixa Naomi Klein (i el seu famós *No Logo*).

Quant a projectes «reals», n'hi ha molts i de molts tipus que poden ser dignes successors dels que va endegar Victor Papanek durant la seva trajectòria. Modestament, l'exposició *Disseny per viure. 99 projectes per al món real* que va produir el Museu del Disseny, no tan sols prenia una part del títol del seu llibre sinó que intentava il·lustrar aquests dissenyadors, col·lectius o institucions que avui treballen la via Papanek. L'exposició és del 2015 i des de llavors a través de les jornades anuals «Disseny per viure» i de la meua pròpia recerca podria enumerar una bona quantitat de projectes de tot tipus que haurien, crec, il·lustrat de forma eficient l'actual «via Papanek».

Barcelona aporta la seva pròpia mirada a Victor Papanek amb un seguit d'activitats paral·leles que han generat una relectura actualitzada dels seus conceptes. A través d'un cinefòrum, conferències, tallers i taules rodones, s'ha compartit un coneixement que queda ara recollit en aquesta publicació. En les pàgines següents trobareu reflexions que s'han fet en aquestes activitats, així com entrevistes als seus protagonistes, materials diversos que aporten actualitat i vigència al discurs expositiu.

El Museu del Disseny ha encarregat a escoles de disseny del país la relectura de les col·leccions permanents del Museu en clau Papanek. L'objectiu ha estat despertar la mirada crítica en els estudiants, que al seu torn han presentat propostes per a la innovació en els parcs infantils, coincidint amb el programa «Barcelona dona molt de Joc», impulsat des de l'Ajuntament de la ciutat amb la finalitat de renovar aquests parcs. Aquest volum recull les propostes que han presentat els alumnes a aquest doble encàrrec, perquè creiem que parlar de la via Papanek és parlar també d'ensenyament del disseny.

# Clarke i Klein eviten presentar Papanek com un heroi o un guru

Visita a l'exposició i conferència inaugural  
*Victor Papanek: La política del disseny*  
Amelie Klein (Vitra Design Museum),  
Alison J. Clarke (Victor J. Papanek  
Foundation, University of Applied Arts  
Vienna), comissàries de l'exposició  
30.10.19

# Per un disseny sense bones intencions

GERARD E. MUR

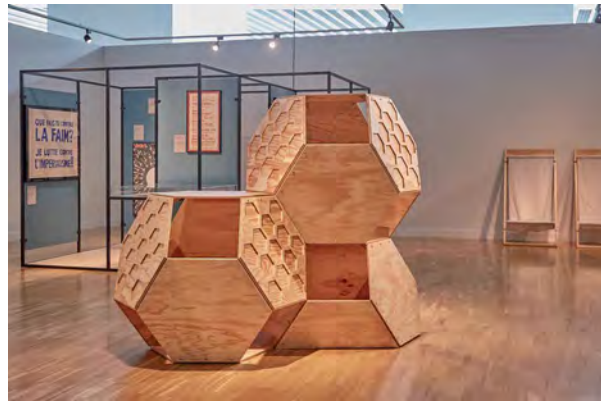
El disseny és un sistema. Ho sap bé Thomas Thwaites, que va voler crear la seva pròpia torradora amb cinc dels materials elementals d'una altra torradora, aquesta fabricada en sèrie i comprada a un preu irrisori. De l'aparell original en van sortir més de quatre-centes peces i cent materials. Thwaites, dèiem, va seleccionar només cinc d'aquests materials per a la seva creació casolana, amb la qual va passar-se tot un any, i va invertir-hi més de mil lliures. La torradora no va superar la primera prova. El Do It Yourself (DIY; Fes-Ho Tu Mateix) té els seus límits; tenim una idea romàntica del bricolatge. L'assaig de Thwaites (*The Toaster Project*, 2009) manifesta el sistema que és el disseny: la cadena de subministrament global sovint resulta ineludible. El disseny és molt més que el producte final. Cada objecte té una vida circular i cada vida circular té, és clar, un cost econòmic, social i mediambiental. La concepció del disseny com a sistema i procés és essencial per entendre l'ideari de Victor Papanek, precursor del disseny social i ecològic. El Museu del Disseny li ha dedicat una exposició: *Victor Papanek: La política del disseny*.

Coproduïda pel Vitra Design Museum de Weil am Rhein i la Papanek Foundation de Viena, *La política del disseny* explica amb cura i detall qui va ser Papanek i especialment què implica el seu ideari, que podríem resumir com la recerca d'un disseny que contribueixi a millorar la vida de la comunitat (*design for all*). «El de Papanek és un nom poc conegut. N'érem conscients i en som conscients», diu Pilar Vélez, directora del museu. «L'exposició és una gran oportunitat per divulgar la seva figura, el seu ideari i el llegat que han recollit altres dissenyadors». Aquesta idea quasi humanitària del disseny lliga la mostra amb dues propostes anteriors del museu: *Disseny per viure* (2015) i *Design does* (2018). Papanek, doncs, se suma a la línia de reflexió crítica sobre el disseny que el museu treballa. En aquest sentit, Alison J. Clarke i Amelie Klein —les comissàries de la mostra— destaquen

que no han volgut desplegar una concepció idíl·lica i cànvida de Papanek i el disseny social. La torradora exemplifica bé aquest propòsit. El dissenyador era un gran defensor del DIY, que no és cap gran solució. En aquest sentit, Clarke i Klein eviten presentar Papanek com un heroi o un guru.

Clarke, professora de disseny i directora de la Papanek Foundation, s'ha encarregat de la part historiogràfica de l'exposició. La comissària destaca especialment la condició d'outsider de Papanek. El dissenyador i pensador arriba a Nova York el 1939, amb 15 anys, després de fugir de la seva Viena natal, engolida pel nazisme. Arriba, doncs, com a refugiat, amb recursos escassos, i topa amb una ciutat descarnadament consumista. El funcionament de la societat nord americana serà el xoc que farà que engendri una visió crítica i positiva del disseny. Papanek pensa el disseny com una manera de canviar l'experiència humana. «Treballa, per exemple, per un disseny que protegeixi el medi ambient. No pensa en termes de dicotomia. Tot està dissenyat. També la natura. Papanek busca que tot siguin actuacions positives». El 1971, publica el llibre *Disseny per al món real*, que es considera un manifest fundacional. A l'obra, Papanek presenta el disseny com una branca de la política, una eina per al canvi social. Avui és lectura obligatòria a les escoles de disseny. Pol·len Edicions l'ha editat a Catalunya.

Tota aquesta explicació biogràfica i històrica —la vida i la història del segle xx en paral·lel— queda desplegada en les dues primeres sales de l'exposició, on trobem els primers dissenys de Papanek, que «no va dissenyar tant», apunta Clarke («en la seva trajectòria guanya la faceta de pensador, de teòric»). Un d'aquests dissenys inicials és la Samisen Chair, inspirada en el *shamisen*, instrument de corda japonès. Papanek diria, anys més tard, que ni tan sols ell podia dissenyar una cosa còmoda. «Ell mateix és el seu principal crític», apunta Clarke. I aquesta és una actitud sostinguda durant tota la seva trajectòria. Té una notable capacitat d'autocrítica. Arrossegarà, però, alguns dels gestos i vicis de l'home blanc i occidental que és. Per exemple, al pròleg d'una reedició de *Disseny per al món*



Mostra de l'exposició:  
Victor Papanek: *La política del disseny* al Museu del Disseny de Barcelona  
© Meseret Martínez

## No és un dissenyador *net*, i és millor així. Té les seves contradiccions

*real*, respondrà aquells que l'acusen de tenir poca perspectiva de gènere. Altres l'acusaran de neocolonialisme. No és un dissenyador *net*, i és millor així. Té les seves contradiccions: durant la Guerra Freda rebrà finançament de l'exèrcit dels Estats Units. També en aquesta primera part hi ha referències a les connexions de Papanek amb els països escandinaus (classes i col·laboracions). El dissenyador estava influït per la socialdemocràcia del nord d'Europa (*Disseny per a un món real* apareix primer traduït al suec). I hi ha igualment una referència a la Design Clinic, el primer estudi de Papanek, concebut com una 'clínica del disseny'; el disseny, doncs, com a cura.

Klein assumeix la segona part de l'exposició, aquella on es demostra, justament, que el disseny no ho cura tot; que, finalment, no és —no pot ser— per a tothom. Papanek busca oferir a través del disseny una vida millor, però el temps ens diu que la millora no és ponderada. «Una vida millor, sí, però per a qui?», podem plantejar-nos. Els dissenyadors, sovint, cauen en aquest desequilibri, en l'exclusió: disseny inclusiu que

acaba excloent, gairebé a la força. Klein atribueix aquest desequilibri a «les bones intencions». «Les bones intencions no són suficients, o no són suficientment bones. No podem resoldre problemes complexos amb solucions senzilles. La ingenuïtat, la recerca defectuosa, perpetua els estereotips». Aquest segon tram de *La política del disseny* presenta exemples de dissenys plens de bones intencions, però fallits. És el cas del Nike Pro Hijab (2017), que permet la participació de les dones musulmanes en l'esport, però contradiu els valors de la societat occidental. Alguns d'aquests dissenys són d'estudiants i col·laboradors de Papanek, com ara el símbol internacional per indicar accessibilitat, dissenyat per Susanne Koefoed el 1968 i modificat posteriorment. Un símbol que redueix les discapacitats a la mobilitat reduïda. El que dèiem: inclusió excloent.

La darrera part d'aquest segon àmbit desplega obres contemporànies que, sota la influència de Papanek, han intentat respondre als reptes més urgents del segle XXI; el repte mediambiental, principalment. Una magnífica obra de l'argentí Tomás Saraceno (*Flying Garden / Airport City*) condensa la concepció que té Papanek del món: un món de mals interconnectats (consum agressiu, contaminació, injustícies socials...). L'obra, però, també podria ser el resum de la seva visió del disseny: procés, sistema i pràctica interdisciplinària; pràctica on tots els professionals implicats en l'artefacte puguin dir la seva, no únicament el dissenyador.

# El catastrofisme guanya, de moment, la batalla; l'apocalipsi ens excita

univers

Cinefòrum: Projectió del documental *Demain*  
i taula rodona entre Elisabet Roselló, historiadora  
y fundadora de Postfuturear. Lluís Sabadell,  
artista, performer, comissari i dissenyador.  
Marina Ojan, directora de l'àrea de Master d'IED  
Barcelona i Directora acadèmica d'IED Espanya.  
Oscar Guayabero, paradissenyador  
Modera: Guim Espelt, dissenyador  
i investigador a Elisava  
15.11.19

# On vols viure?

GERARD E. MUR

La càmera segueix, lentament, el trànsit d'un pont del centre de Copenhaguen; sobre la imatge se'ns indica gràficament quin és l'espai destinat als cotxes i quin és l'espai que tenen els ciclistes per circular. Tenen exactament el mateix tros de via. La calçada està dividida en dues parts iguals; a banda i banda, les voreres. És un dels exemples (un exemple del mastegat model escandinau) que el documental *Demain*, dels francesos Mélanie Laurent i Cyril Dion, serveix als qui encara creuen que el món es pot salvar, aquells que esperen que el planeta no esdevingui una bola caòtica i putrefacta.

Avui, els qui encara tenen l'esperança viva són acusats de cànids, de tenir l'ànima pura. El catastrofisme guanya, de moment, la batalla; l'apocalipsi —la destrucció del món, és a dir, la nostra, la de l'espècie humana i animal— ens excita. Jo mateix sento una pulsó catastrofista ara, mentre escric. Aquesta proliferació ferotge de les teories de la «fi del món» l'expliquen amb fonaments i cura Déborah Danowski i Eduardo Viveiros de Castro a l'assaig *¿Hay mundo por venir?* (La caja negra).

## Experts en imaginar finals

El documental, projectat el 15 de novembre al Museu del Disseny en el marc de les activitats complementàries de l'exposició *Victor Papanek: La política del disseny*, és una puntada de peu a la boca dels més fatalistes. El temps d'acció s'escurça a gran velocitat, però sembla que encara podem rescatar el planeta de la calamitat. El futur no ha entrat en coma. Hi ha gent (activistes, teòrics, governs...) que planta cara. Alguns ho fan amb un somriure bonifaci; altres amb una ganyota de tensió: saben que els minuts corren en contra.

## Papanek ens ajuda a trobar i entendre la relació entre el disseny i la resta de camps

univers

Laurent i Dion han recorregut el globus a la recerca d'accions —petites i mitjanes— que ajudin a capgirar el rumb suïcida del planeta. Un rumb al qual tots contribuïm: aplanem el camí, es vulgui o no, amb més o menys culpabilitat. Els directors han viatjat al Regne Unit, a Dinamarca, a Bèlgica, al sud de l'Índia, als Estats Units, a Suïssa, entre d'altres països. També han explorat França. A tot arreu han trobat gent entusiasta, amb projectes en curs, amb solucions exitoses a curt termini, amb grans desitjos de veure resultats més contundents en un futur més o menys allunyat. Gent que rema contra la cançoneta catastrofista i el neoliberalisme egòlatra i mesell; no pas cec o extraviat. Propostes concretes pel canvi que Laurent i Dion intercalen amb veus expertes.

Una d'aquestes veus és la de l'activista mediambiental Rob Hopkins, que ens recorda com la societat actual és més hàbil a l'hora d'imaginar escenaris apocalíptics (ficcions, vídeojocs...) que no pas solucions urgents. Un símptoma alarmant i un exemple d'aquesta atracció pel col·lapse que acaba generant inacció (al grups dels passius també hem de sumar-hi aquells que se senten *salvats*, els que pensen que res els arribarà perquè ja hauran traspasat). Les de Jan Gehl, urbanista danès, i Pierre Rabhi, assagista i agricultor francès, són dues de les altres veus destacades d'un documental que és narrativament clar i formalment simple, amb transicions correctes i gràfics fallits, similars als de la publicitat bancària. La informació presentada és abundant: entre exemples pràctics (aplicats a l'agricultura, l'energia, l'economia o l'educació) i discursos teòrics, Laurent i Dion llancen dades i informacions que justifiquen la necessitat d'una esperança raonada; per exemple, l'avatar d'un vídeojoc —la imatge que ens representa— consumeix tanta energia com quaranta etiòps. Tot plegat és una incitació a la reflexió. L'acció és cosa teva.



## Papanek: «Tot això és disseny»

Alguns lectors podeu preguntar-vos què té a veure l'agricultura, l'energia o l'educació amb el disseny, amb Papanek. Una taula rodona posterior a la projecció va resoldre la qüestió, que, de fet, té una resposta ben senzilla: el disseny interfereix en tot (o així hauria de ser). Guim Espelt, el moderador, expert en disseny de ficcions, va recordar l'arbre 'Work Chart For Designers' en què Papanek agrupa l'educació, la creativitat, la recerca i l'organització social i comunitària sota una màxima: 'Tot això és disseny'. El dissenyador austríac ens ajuda a trobar i entendre la relació entre el disseny i la resta de camps. Teoria dels vasos comunicants.

Per revertir, però, els efectes del rumb temerari desplegat a *Demain* no cal que el disseny col·laboratiu despunti en excés. Ens fa falta un disseny aplicat a les accions senzilles; un disseny lògic, que faciliti. «Avui, tips de ficcions distòpiques i futuristes, veiem com noves imatges de futur són possibles. No ens calen ni robots, ni cotxes voladors, ni gratacels, les accions que mostra el

## Laurent i Dion han trobat gent que rema contra la cançoneta catastrofista i el neoliberalisme mesell

documental són pràctiques de fa un segle», destaca Elisabet Rosselló, historiadora de futurs i fundadora de Postfuturear. Per Lluís Sabadell, artista que treballa l'ecologia, «el canvi ha de ser una gran festa». «Cal plantejar els diferents futurs com un canvi de mentalitat. La nova ecologia

treballa en aquest sentit. Mirar-nos l'apocalipsi enfonsats és molt fàcil». Oscar Guayabero, paradissenyador, també és partidari de crear un nou relat. Recorda el que es diu sovint i cal combatre: «És més fàcil creure en la fi del món que en la fi del capitalisme». El relat que proposa Guayabero ha de tenir en compte els dissenyadors: «No podem salvar el món, però podem posar-nos al servei d'aquells que sí que poden fer coses en aquest sentit; al servei de la innovació social, que actualment avança al marge del disseny. Les eines i metodologies del disseny poden contribuir a millorar les economies del bé comú o les cooperatives de consum». Com sempre, tot és una qüestió de voluntat. De voler sobreviure o deixar-se eliminar.

# «Papanek representa la dissidència»

## *L'art revisa Papanek*

Taula rodona entre Amanda Cuesta, crítica d'art,  
comissària, i editora independent. Alan Carrasco,  
artista visual i editor. Javier Peñafiel, artista  
Modera: Oscar Guayabero, paradissenyador  
Presentació de projecte: Ojalá Projects,  
Anaïs Esmerado  
3.12.19

# El fracàs de les arts visuals

GERARD E. MUR

Les arts visuals ens estan fallant. O almenys no compleixen amb el que l'artista Javier Peñafiel espera d'elles: diàleg fèrtil i compromís social. Peñafiel creu, per exemple, que són profundament especistes. «L'especisme viu intensament en les arts visuals, en les obres creades per artistes. Hem camuflat l'especisme d'antiespecisme». Es pateix un individualisme eufòric: «En el moment en què el subjecte-artista parla, aquest està sent profundament monofocal. Com es contraresta això? És relativament fàcil: col·loques l'espectador en un punt on l'artista el pugui escoltar. El disseny practica habitualment aquest diàleg. El problema és que els artistes visuals —a causa de la nostra patologia personalista— acabem sent bons mediadors d'aquest circ especista».

Peñafiel reprova, doncs, la manca d'un diàleg que connecti els creadors amb els espectadors; censura les pràctiques excessivament individualistes. La col·laboració acostuma a allunyar-nos dels vicis excloents. Per la implementació de la cooperació va treballar el dissenyador i teòric del disseny Victor Papanek, que va pensar el disseny com una pràctica coral; com un treball que reunís el dissenyador amb altres professionals, però, sobretot, amb l'usuari. Peñafiel va ser un dels convidats de la taula rodona *L'art revisa Papanek*, una de les activitats complementàries de *Victor Papanek: La política del disseny*, la mostra del Museu del Disseny que aborda l'ideari polític del pensador austríac.

Peñafiel va debatre amb Amanda Cuesta (crítica d'art i codirectora del projecte-llibreria La Caníbal) i Alan Carrasco (artista visual). Oscar Guayabero, paradissenyador, va moderar la taula, que començava amb una valoració sobre l'exposició; el museu discutit des de les seves entranyes. O no ben bé. La mostra en qüestió ha arribat predissenyada: està coproduïda pel Vitra Design Museum i la Papanek Foundation.

Per Cuesta, l'aterratge d'un treball sobre Papanek en un museu de dimensions «gairebé intimidatòries» pot suggerir que som davant d'una referència hegemònica i la realitat és que el teòric encara és una figura «poc coneguda». Papanek representa «la dissidència», la línia contrària (o paral·lela) al pensament hegemònic; el pensament que «va per un altre lloc». Carrasco detecta «un excés de documentació». Una desmesura que pot servir per conèixer en profunditat el personatge, però que evidencia una necessitat absurda d'enaltir elements que en altres moments no haurien acabat en un vitrina; una manifestació de la febre actual per convertir documents accessoris en dispositius; la dèria per la sacralització del contingut. Carrasco veu també una contradicció entre l'ideari inclusiu de Papanek i l'experiència museística limitada que viuen aquells que, com ell, pateixen diversitat funcional visual. «Algunes tipografies són molt petites i hi ha zones amb la llum massa baixa; és contradictori amb el personatge».

## «Els artistes no tenim aquesta capacitat de diàleg que el disseny sí que ha incorporat»

Segons Peñafiel, el visitant passeja per una exposició sobre «un personatge». «I això és el que em sembla interessant». «Papanek s'ajuda del seu personatge perquè té serioses dificultats per ser assimilat en el context

nord-americà. Si s'hagués optat per muntar una exposició col·lectiva, amb diferents personatges, estariem visitant una mostra populista. M'interessen les exposicions sobre personatges». Sobre la segona part, la dedicada a l'art que beu —menys o més explícitament— de l'ideari de Papanek, l'artista considera que les obres resultants no aprofiten —no treballen— les crisis que hi ha en el pensador, que «són diverses». La principal —apunta— és la provocada pel xoc de viure «la sinistralitat» que sumen les dues Guerres Mundials. Peñafiel, però, sí que distingeix en les obres la intenció dels artistes de respondre a la seva pròpia sinistralitat, la present: la desaparició de l'economia, que «ha estat substituïda per l'especulació». Dues sinistralitats que dialoguen: «Tots tenim un present sinistre».

Tota aquesta valoració des de l'interior de la institució pot semblar una acció suïcida però no és més que l'exercici del pensament crític. Els tres convidats consideren Papanek «un personatge fonamental i inspirador». Un «visionari», segons Carrasco, que tanca una primera part del debat.

Continuem amb les sinistralitats. Una més —segons Guayabero— és la que representen les seqüeles de la guerra: els soldats ferits, per exemple. Papanek viu aquesta realitat als Estats Units (anys seixanta) i veu com determinats moviments treballen per gestionar-la. Aquesta i altres feines d'inclusió inspiren el concepte *design for all*, que Papanek recollirà al llibre fundacional *Disseny per al món real* (1971). L'alleugeriment de la mobilitat reduïda ens porta a parlar de cossos; de l'antropometria imposada: els cossos medeixen x. L'art contemporani ha intentat confrontar sovint aquesta imposició; ha volgut desmuntar el concepte de cos hegemònic. De vegades, però, ha fallat; el subjecte ha ofegat la causa. Aquest fracàs ens fa recular fins a la qüestió introductòria: l'avantatge del disseny a les arts visuals. «El disseny ens ha passat al davant. Ha sabut generar processos d'investigació: com mengem, què mengem. Això es veu poc en les arts visuals, que segueixen compromeses amb l'especisme nihilista», afirma Peñafiel. Cuesta introdueix aquí «una de les grans aportacions» de Papanek: el codisseny; el disseny que suma altres persones (professionals d'altres camps i, especialment, futurs usuaris) durant el procés de concepció del servei (o producte). «Cadascú arriba amb les seves experiències. Sap quin és el seu privilegi i quina és la seva pressió; això ajuda a pensar-nos i dibuixar-nos d'una manera transformadora i propositiva». Al centre hi posem l'usuari; el mètode és la mediació.

No és tan fàcil, però, donar la més alta prioritat a les demandes de l'usuari. No és senzill lliurar-nos-hi completament. «El disseny — per regla general— respon a la lògica de la indústria. Cal començar a pensar per a qui produïm. El disseny anticapitalista té un seriós problema: pots escoltar l'usuari, però el propietari de l'empresa vol rendiment econòmic. El disseny assumeix contradiccions molt bèsties. Papanek planta cara a tot això; hi vol posar fre», assenyala Carrasco.

# El disseny no ha de seduir. Es busca la solució, la contribució

## Llenguatge i contextos

univers

El llenguatge ocupa una posició destacada en la dimensió social i ètica del disseny. L'ideari de Papanek és el resultat d'una generació i una cultura determinades: els Estats Units dels anys cinquanta i seixanta. El dissenyador sap que el llenguatge pot ser un camí d'obertura. Papanek nega la paraula *client*, per exemple. Prefereix pensar en *usuaris*. «A l'usuari has de donar-li un servei que pugui usar i no pas un producte que hagi de comprar», resumeix Guayabero. El disseny no ha de seduir. Es busca la solució, la contribució. És la diferència que marca Papanek, que condemna la mercantilització.

«En un supermercat soc un consumidor, però en un museu, què soc? Com em relaciono amb la gent que ve a la llibreria? Hem de ser conscients del lloc des del qual operem. Els contextos són fonamentals. Tinc clar que la institució *art* ha perdut perspectiva. S'ha atrinxerat en uns espais d'arquitectura impositiva. S'ha creat una barrera. Afortunadament, però, hi ha altres contextos. Contextos d'escala humana; on la interacció amb el client és possible», sosté Cuesta. «El món de l'art recull moltes paradoxes. La relació amb el públic és directament unidireccional. Un artista penja una peça i la seva acció amb prou feines té un retorn. No tenim aquesta capacitat de diàleg que el disseny sí que ha incorporat», afegeix Carrasco. Peñafiel, en un rampell d'optimisme, anima a confiar en els artistes, que son gent que «està metabolitzant coses constantment; coses molt estranyes, generalment». «Confio en les escales petites, en la possibilitat d'escapar del cub blanc, d'allunyar-se de la legitimitat de la secta», remata.



Taula rodona *L'art revisa Papanek* © Meseret Martínez

El disseny és un aliat per  
a tots aquells que creuen  
que una acció té sentit  
quan és concreta

*Els camins cap a la sostenibilitat.  
Com adaptar-se a l'economia del futur.*  
Conferència de John Thackara  
(dissenyador i escriptor)  
10.12.19



# John Thackara i la restauració del planeta

GERARD E. MUR

Per John Thackara, assagista i periodista, el món ha perdut sentit pràctic. La dèria per conceptualitzar i teoritzar ha barrat el pas a l'acció. «Ens quedem en el concepte», diu. Sostenibilitat, transició, crisi. Les necessitats del món poden esperar: «Només mirem el dit que algú mou per assenyalar el problema». Mentre les demandes esperen, però, algunes persones abandonen la resignació i procuren atendre aquesta o aquella necessitat ambiental. El disseny és un aliat per a tots aquells que creuen que una acció té sentit quan es concreta, no només quan es verbalitza. Patim un excés de verb i una manca de pràctica, de realitat.

Thackara ha estat un dels convidats del cicle d'activitats paral·leles de (*Victor Papanek: La política del disseny*, la mostra del Museu del Disseny que aborda l'ideari polític del dissenyador i pensador austríac). El currículum de Thackara és taxatiu. Escriptor i filòsof, va impulsar i dirigir durant vint anys la conferència anual *Doors of Perception* —un congrés que girava entorn del disseny social i ecològic— i ha estat Director de Recerca del Royal College of Art de Londres. De Thackara, Pilar Vélez, directora del museu, en destaca, sobretot, aquest «interès per la investigació». Un interès que ha contribuït a fer créixer una obra assagística notable.

Thackara va titular la seva intervenció amb un encapçalament relativament allunyat de l'alarmisme: 'Els camins cap a la sostenibilitat. Com adaptar-se a l'economia del futur'. El ponent va evitar convertir la seva visita en una sessió de desassossec. Thackara abandera una certa esperança; encara veu possibilitats de revertir el ritme suïcida planetari. La supervivència mediambiental del planeta —ens diu— està subordinada a l'economia, a l'ordenació dels sistemes econòmics. Thackara, doncs, treballa per una economia del canvi. Es reitera,



John Thackara  
 © Meseret Martinez  
 Museu del Disseny  
 de Barcelona

però, en la necessitat de resultats tangibles, encara que siguin a petita escala, encara que els petits canvis frustrin: «L'acció va més enllà d'una reflexió».

Thackara defensa amb vehemència i fonaments la complicitat entre activistes i dissenyadors. Veu com el disseny és una de les poques disciplines que pot «anar més enllà». I subratlla la humanitat de la terra: «El món ha de deixar de dependre de les relacions entre productes i passar a descansar sobre les relacions entre persones». Aquí entra Papanek, que als anys setanta —temps d'efervescència consumista, almenys als Estats Units, el país on va viure des dels quinze anys— llança una idea radical: col·locar les persones per davant del rendiment econòmic. La idea de situar la persona en la primera posició de l'escala de prioritats envia al teòric a la casella de la radicalitat. Avui, la prioritat humanitària de Papanek ha quedat fins i tot superada; cal col·locar l'esser humà al mateix nivell que els altres actors com els animals o la natura.

Papanek, però, no serà el primer a defensar posicions anticonsumistes i de respecte ambiental. El 1962, la científica Rachel Carson publica *Silent Spring*, un assaig on alerta dels efectes dels pesticides; Carson se centra especialment en la desaparició dels ocells. «Ens hem passat anys destruint la base de la vida, que és la terra. A partir dels noranta vam començar a despertar, però les oportunitats comencen a acabar-se. Fa cinquanta anys que anem enllaçant últimes oportunitats», veu Thackara. Altres autors precursors que també han

# La supervivència mediambiental del planeta està subordinada a l'ordenació dels sistemes econòmics

treballat literàriament —ficció o assaig— l'emergència mediambiental han estat Vance Packard (als anys seixanta, amb *The Waste Makers*) o Nancy Huston, més endavant, amb la novel·la *Sweet Agony*, publicada el 2001.

Malgrat la reducció del marge d'acció, a pesar dels senyals alarmants, Thackara dubta de la resposta social: «La gent està preparada per als canvis? Els experts no ofereixen mitjans per a la transformació. Un gràfic no serveix per canviar el nostre comportament. El fracàs és comprensible. Animar a fer coses no és eficaç. L'impuls arribarà quan veiem actuar tots els homes blancs intel·lectuals que examinen el present i el futur. De moment, continuem on som; estem plens de bones intencions». «El que hagi fet l'home que ho arregli l'home», resumeix. I això que ha de fer l'home és, essencialment, restaurar. Restaurar el planeta. «Estem obligats a rectificar, a revertir el dany causat». Fer camí enrere —recuperar salut— sense deixar d'avançar endavant —aprofitar els recursos tecnològics, en constant renovació—. Thackara no defensa un retorn a velles pràctiques pedestres; és partidari del treball creuat entre entorns urbans i rurals (*urban-rural*). Aprofitar les possibilitats que ofereix la natura —l'assagista recupera la idea de l'Internet de la Natura— i combinar-les amb la intel·ligència artificial. «No estem intentant tornar enrere». Tot plegat ho exemplifica amb una mostra de bones pràctiques locals dutes a terme a França (Algae Lab) o la Xina (Shangai Biofarm). Les paraules, dèiem, no ens salvaran; la seva utilitat es manifesta en el camp de la persuasió.

«Estem plens  
de contradiccions.  
I totes són necessàries»

*Col·laboració vs. Resistència*

Taula rodona entre Oriol Guimerà, dissenyador de producte i assessor en disseny. David Bravo, arquitecte. Ethel Baraona, crítica, autora i comissària. Ana Villagordo, consultora en projectes de comunicació.

Modera: Oscar Guayabero, paradissenyador.

Presentació de projectes: Mobiliari per a Foundawtion, Marc Morro. Cross Cultural Chairs, Matteo Guarnaccia.

17.01.20

# A l'interior del monstre

GERARD E. MUR

Per capgirar els propòsits del rival cal estar dins i fora del seu cap. Ethel Baraona, crítica i comissària, recorda una anècdota —una d'aquelles llegendes urbanes— que explicava a El Salvador durant el temps de les guerrilles: el Che Guevara havia viatjat a Praga i un taxista que l'admirava va demanar-li de marxar amb ell a Colòmbia per culminar la revolució; el Che va respondre-li que el millor era que es quedés a Praga, a l'interior del cap del monstre, on també és necessari que hi tinguem aliats. El mateix pensa el dissenyador i arquitecte Bruce Mau: des d'una posició de col·laboració podem fer que les condicions ens siguin més favorables. Mau va treballar durant un grapat d'anys a Coca-Cola i des de l'interior del monstre va poder inclinar la companyia cap a postures més sostenibles.

Entorn d'aquesta dicotomia —col·laboració o resistència; o totes dues alhora— va girar l'últim debat vinculat a l'exposició *Victor Papanek: la política del disseny*. Baraona, Oriol Guimerà, dissenyador, David Bravo, arquitecte, i Ana Villagordo, consultora i ambientòloga, van debatre —sempre en el marc de la sostenibilitat— quines són les estratègies més efectives per equilibrar una posició de defensa amb una actitud de consens. Oscar Guayabero, paradissenyador, va moderar la taula.

Per Oriol Guimerà, és «complicat» ser honest en «un sistema com el que vivim». «La nostra personalitat està formada per diferents facetes. Estem plens de contradiccions. I totes són necessàries. En el meu cas, la vida professional va per un lloc i la personal per un altre». La vida d'un creatiu acostuma a ser una recerca constant de l'equilibri entre cessions i principis. Guimerà, que treballa per la marca Font Barcelona, entre d'altres, té sort i marge: pot decidir quins materials utilitza i quin origen tenen (producció local, en aquest cas). El problema rau en l'accessibilitat: són productes d'alta gamma i l'accés és restringit. El dissenyador té dubtes sobre el sacrifici que pot fer la gent per canviar la seva visió, que sovint implica abandonar «un estil de vida que associem a confort». Una altra dificultat

que detecta és la costosa feina de persuasió. «El gran problema és que acabem parlant amb els que ja estan convençuts». Aquesta mala comunicació resulta en un compromís anecdòtic: «El 80% de la població acaba veient la sostenibilitat com una murga que els incomoda».

David Bravo creu que és possible conciliar resistència i col·laboració. «Les dues són compatibles i necessàries». Dos conceptes que tenen altres antagonistes (obediència o competència), però que entre ells no són especialment discordants. De fet, són dues paraules que «serveixen per entendre el malentès del plantejament públic / privat». «L'oposició real no és entre el que és públic i el que és privat sinó entre el que és gran i el que és petit. No és possible un Estat absolutament públic; sempre hi haurà individualitats. És impossible la convivència entre individus sense un consens». En aquest punt, Bravo rescata la idea de coproducció (recordem el concepte de codisseny que defensava Papanek): «El problema són els grumolls. El grumoll que distorsiona l'ordre. Cal desfer aquest grumoll, que ningú abusi del poder. La gentrificació ens ajuda a entendre com funciona la coproducció. L'administració pública és incapaç de combatre el problema tota sola. Necessita teixir relacions de coproducció. Relacions que tenen a veure amb la col·laboració, amb la societat civil organitzada. Pensem en els moviments veïnals o en el Sindicat de Logaters. Són agents que no són governamentals però tampoc lucratius. La idea de coproducció pot ser útil per desfer l'oposició entre resistència i col·laboració».

Ana Villagordo també ha fluctuat entre els dos flancs. Va treballar durant dotze anys en una empresa que col·laborava amb Coca-Cola. Va tenir dubtes abans d'entrar-hi però també va saber veure que des de l'interior podria motivar canvis; «fer resistència». Un cop fora, Villagordo va passar a treballar al tercer sector. Avui és consultora i les empreses la contacten per integrar mesures sostenibles. «Volia estar enmig de tot, però sola». Diu que allà on pot ser plenament coherent —o gairebé— és en la vida diària. Es considera «activista domèstica». La coherència suposa, però, «un canvi de vida». Un compromís familiar, el seu cas: la família també assumeix el seu activisme. Com Guimerà, també té dubtes sobre els esforços que pot fer la gent. «No sé fins a quin punt estem compromesos. Ens preocupa tot, però no estem disposats a moure'ns». Aquesta apatia pot atribuir-se —en part— al fet que la sostenibilitat es «segueix tractant com un apartat aïllat». «Encara és una càpsula. Jo soc ambientòloga i la meva carrera exemplifica això. Per anar bé, la meua carrera hauria de desaparèixer. Això significaria que la sostenibilitat hauria estat incorporada en totes les disciplines».



**«La idea de coproducció pot ser útil per desfer l'oposició entre resistència i col·laboració»**



© Meseret Martinez  
 Museu del Disseny  
 de Barcelona

«Tothom està connectat a alguna cosa, però no a tot. Cal tenir en compte l'especificitat»



# Som un sistema incomplet de connexions

GERARD E. MUR

És natural i oportú que les exposicions surtin del seu lloc ideal. Sovint, els murs de la sala limiten l'abast d'allò que es vol explicar o mostrar. Els museus saben que cal estimular la diàspora. Un bon exemple d'aquest desplegament complementari és el que ha fet el Museu del Disseny amb la mostra *Victor Papanek: la política del disseny*. Entorn de l'exposició central graviten activitats de tota mena —dins i fora del museu— que divulguen —des de la teoria i la pràctica— el pensament del dissenyador austríac. El programa de tallers *Dissenyar mons reals* és una d'aquestes propostes addicionals. El programa ha estat comissariat per la llibreria La Caníbal.

El Centre Cívic Joan Oliver-Pere Quart (dedicat a la innovació social) va acollir el primer taller, titulat *Utopies, distopies i abstraccions* i conduït per Helen Torres, sociòloga, professora i traductora. Torres ens va convidar a matar el pare. O almenys a qüestionar-lo, a discutir-lo. El pare és Papanek, és clar. Els tallers que ens ocupen ja tenen aquest objectiu. Amb ells es vol «obrir un marc de pensament crític sobre els imaginaris de l'exposició». Torres ens reunia, doncs, per «connectar el pensament de Papanek i els seus coetanis amb corrents actuals; per fer una relectura de les tesis dels anys setanta». El disseny —deia Papanek— és una forma de fer política; si els principis del disseny canvien, no cal dir els de la política. I com la política, de fet, el disseny configura maneres de sentir i pensar. Per confrontar l'ideari de Papanek, la tallerista va ajudar-se de dues filòsofes: Donna Haraway i Isabelle Stengers. Quedem-nos, sobretot, amb el nom de Haraway, que apareixerà més tard. Abans, tornem al nostre home.

Torres ens alertava que el taller no consistia en un acostament exclusiu a Papanek. Tot i això, sí que vam resseguir alguns dels punts clau de la seva trajectòria. La perillositat dels dissenyadors (creadors d'automòbils), els mobles nòmades (l'austríac s'avança a Ikea), l'arbre de les discapacitats (avui ningú és

'normal', com ens fa veure l'exposició) o el vincle fonamental amb l'arquitecte i pensador Richard Buckminster Fuller. Buckminster Fuller defensava que «tot està connectat amb tot». Recordem la cúpula geodèsica. Veia el món com un mapa de múltiples i constants connexions. És aquí on apareix Haraway, que diu: «Ningú està connectat a tot. Tothom està connectat a alguna cosa, però no a tot. Cal tenir en compte l'especificitat; la proximitat de les connexions». Som, doncs, un sistema incomplet de connexions. De les connexions vam passar a les necessitats. Torres ens empenyia a polemitzar sobre el concepte de necessitat. La conversa entre ella i nosaltres, els participants, es va desenvolupar a través de la creació d'eslògans. «Els desitjos no són necessitats». «Les idees no són innocents». «Qui crea el món real? Per a qui és real?». «Les necessitats ens són imposades». La conclusió sortint era la d'un món fràgil i imposat. Fràgil, precisament, perquè és imposat. Com diu Haraway, quan parla de relacionalitat, «la realitat és problemàtica». El taller tancava amb una partida de 'dòmino de les utopies'. Havíem d'imaginar el barri ideal, que no és una tasca senzilla: la realitat sempre et reprimeix.

El segon taller —*Teixir possibilitats múltiples*— ha estat dirigit per Irene Pérez, artista visual i activista ecofeminista. Pérez no ha conegut Papanek fins que el museu li ha dedicat una exposició; per contra, sí que està familiaritzada amb Buckminster Fuller, tot un referent als Estats Units, on la tallerista va estudiar Belles Arts. Pérez ha plantejat el seu taller com la recerca d'una metodologia; una de les seves línies de treball és la investigació de les relacions d'aprenentatge: qui aprèn què i com. «Hem d'aprendre a desfer jerarquies. Una de les coses que més m'ha sorprès de Papanek és la relació que estableix amb els seus alumnes. De fet, *Disseny per a un món real* està dedicat a ells», diu. El taller, dèiem, ha servit per desenvolupar una metodologia: com podem pensar com treballar. Un treball pensat sempre des de la col·lectivitat. A la pràctica, la metodologia rumiada s'ha aplicat per crear un objecte d'usos múltiples i de base tèxtil. Així, el mètode ha incorporat arts sostenibles i ecològiques. La tècnica seguida ha estat la de la reutilització. «És important el matís: la reutilització no converteix un material en un altre. Només la forma és modificada», sosté Pérez.

Blanca Callén, psicòloga social i investigadora, experta en la producció de residus electrònics, ha impartit el tercer taller: *Totes les persones som dissenyadores*. Callén també ha volgut «portar el pensament de Papanek a l'actualitat». El seu

## «És sorprenent com hem avançat tan poc des de Papanek»

àmbit de treball fa que es fixi en la crítica del dissenyador a «la superproducció, el capitalisme i el consumisme». La tallerista ha treballat aquesta crítica a través dels residus. Els assistents al taller hem hagut de portar un objecte obsolet o avariament (bombetes, una afaitadora...) per fer-ne una autòpsia. L'anàlisi ha servit per aplicar la mirada de Papanek, per veure quins criteris del disseny social han fallat. La fallida de l'objecte ens empeny a reflexionar sobre la seva operativitat futura. L'objecte seguiria sent operatiu el 2050? Es tracta d'un utensili que cobreixi una necessitat real? «És sorprenent com hem avançat tan poc en quaranta anys, des de Papanek. Les seves crítiques i propostes, que també tenen alguna limitació, continuen sent necessàries i urgents avui. Són un toc d'atenció a la sostenibilitat, al sentit de la producció, al plantejament de les nostres necessitats reals». El redisseny –la reutilització– és un dels antídots per la sobreproducció desbocada.



Tallers als centres  
cívics © Museu del  
Disseny de Barcelona

# El disseny, com a cultura projectual i del fer, ofereix un illot de coratge

Una sobretaula-reflexió al voltant de la politització en la pràctica del disseny local.

Cristina Gamboa (Iacol), Marc Benito Padró (Taller esfèrica), Alexis Diaz Garduño (La casa de Carlota), Mireia Juan (Makea Tu Vida), Elsa Casanova (Oblicuas), Curro Claret, Andreu Belsunces (Becoming), Efraín Foglia (Mobility lab), Anita García (alehop! [COdisseny]), Raúl García, (Inedit), Anna Sala & David Ricart (L'Apostrof), Itziar Pobes (Wequestion), Josep Almirall (Liquen Data Lab), Diambaar, Carol Romero (Decidim).

# Els mons que revelem a través del disseny

Col·lectiu HOLON

Han passat ja més de dues dècades des de la mort de Victor Papanek. Se sol dir que el temps (i la història) posa a cadascú al seu lloc. Resulta com a mínim paradoxal que el llegat teòric de Papanek, un dels més importants per a les dissenyadores de la nostra generació, sigui la constatació del necropoder del disseny. Al prefaci del celebrat *Design for the Real World* (1971), Papanek ja avança irònicament que «hi ha professions més nocives que el disseny industrial, però molt poques». És precisament aquesta afirmació, entre la *boutade* i el catecisme, la que comença a posar de relleu ja a la dècada dels setanta la profunda dimensió política del disseny. Bona part de la carrera de Papanek s'articula al voltant de demostrar i demostrar-se que no només és possible reduir l'impacte negatiu del disseny, sinó que aquest pot ser també una palanca de canvi ideal per revelar mons més justos.

Cinquanta anys més tard, i en un context de crisi multidimensional a una escala inaudita que està compromentent els sistemes biològics que donen suport a la vida a la terra, encara ens preguntem si això és possible. Almenys en una escala temporal humana. Davant d'aquesta situació d'emergència, que podria semblar paralizzadora, el disseny, com a cultura projectual i del fer, ofereix un illot de coratge i «optimisme rondinaire», en paraules de l'acadèmica i dissenyadora Terry Irwin. En últim terme el disseny s'articula com una cultura de la intencionalitat, sigui aquesta explícita i deliberada o no. Tot el disseny és política. Les pràctiques acrítiques del disseny constitueixen un mecanisme de reproducció del *statu quo* i dels sistemes que perpetuen l'emergència climàtica.

En oposició dialèctica a aquest disseny col·laboracionista, tenim l'embrió, en gestació participada entre d'altres per Papanek, d'un disseny propositiu per la transició. Un disseny que doni cabuda a imaginacions de futur alternatives i que sigui capaç d'articular-les. En aquest projecte de materialització, la pràctica del

# Les pràctiques acrítiques del disseny constitueixen un mecanisme de reproducció del *statu quo*

disseny i les persones que dissenyen tenen un lloc rellevant a l'hora de revelar mons: participen d'un procés polític.

El pensament i la mirada crítica i interseccional ha evolucionat molt en les darreres dècades, i avui ens permet entendre que allà on Papanek parlava del «món real», potser queda lloc per a molts plurals. Que potser, tal i com advoquen entre altres Arturo Escobar, Luiza Pardo, Anja Neidhardt o Sasha Constanza-Chock, el disseny ha d'estar al servei del desvetllament d'un plurivers més enllà de l'humà.

Després d'alguns anys plantejant-nos aquestes preguntes i tractant de ser intencionals en la nostra pràctica, tant interna com a col·lectiu com externa a través de la nostra feina, el col·lectiu HOLON decidim explicitar les nostres postures en aquest article i compartir així amb el món les diferents maneres amb què en aquest moment materialitzem la nostra mirada crítica de la realitat. *#worldswemake* és una invitació oberta a la comunitat del disseny per explorar col·lectivament aquestes mirades i crear espai per al sorgiment i canalització de converses crítiques que, fins al moment, han tingut lloc de forma dispersa. L'aposta de HOLON és treure-les a la llum i compartir-les a fi de fer visibles les implicacions que aquestes tenen per la resta de dimensions de l'activitat d'un estudi o col·lectiu de disseny.

Tradicionalment s'ha entès la politització del disseny a través del compromís envers el que posem en el món, tant si es tracta d'una comunicació, un nou producte, un servei/experiència o un nou model organitzatiu. Des que Papanek va desenvolupar el seu projecte, han aparegut noves mirades sobre la nostra pràctica. Cal integrar la perspectiva feminista, la reducció de l'impacte ambiental (ecodisseny) i hem d'estar atents també a la diversitat i a la generació de valor social. Algunes organitzacions vinculades al disseny també han anat integrant polítiques internes de treball alineades amb aquesta mirada en les contractacions i compres, en la gestió de persones, en l'adquisició de clients o en la planificació estratègica.

Una de les propostes de *#worldswemake* és entendre la dimensió relacional d'aquestes postures, és a dir, quines són les conseqüències dels nostres posicionaments polítics. Per exemple, com influeixen en els nostres criteris ètics a l'hora de triar amb quins clients volem treballar? Com impacten en l'estructura salarial i econòmica de la nostra organització? Com afecten l'estil de vida que puc/vull portar o en la meua possibilitat de generar estratègia a llarg termini? Com



la nostra cosmovisió s'articula en les eines, mètodes i processos que utilitzem en el nostre dia a dia?

El passat 3 de desembre, en el marc de l'exposició *Victor Papanek: La política del disseny*, el Museu del Disseny va propiciar una trobada que va congregar vint personalitats vinculades al disseny a Barcelona i Catalunya, amb la voluntat de compartir al voltant d'un dinar les formes pràctiques amb què integrem al nostre dia a dia la reflexió política i les mirades crítiques sobre la realitat. Hi van participar les següents persones i col·lectius: Lacol, l'Apostrof, Curro Claret, We Question Our Project, Inèdit, Òscar Guayabero, Guifi.net, Alehop! COdisseny, Liquen Data Lab, Decidim, Becoming, Taller Esfèrica, Diambaar, La Casa de Carlota, Makea Tu Vida i Oblicuas.

A més a més de compartir recursos i pràctiques la sobretaula va donar espai per obrir diverses converses al voltant d'altres temàtiques:

- Qui finança el treball més compromès? Crítica de Papanek i la seva dependència de l'administració i acadèmia.
- Balanços entre carteres de clients de contractació privada i pública. Limitacions inherents, tant burocràtiques com dimensionals de treballar amb el públic.
- Estructures organitzatives òptimes i balanços entre flexibilitat i precarització del treball.
- Criteri a l'hora de decidir si treballar o no amb un client i els equilibris inestables entre les limitacions de la moral estricta i les possibilitats de gran impacte en la realitat.
- El desdibuix progressiu entre les vides professionals i personals.

La jornada va ser molt ben acollida pels professionals que hi van assistir. Aquesta primera presa de contacte podria ser la llavor d'una comunitat formada per persones vinculades al món del disseny. Juntes podem aprendre com introduir intencionalitat en els nostres apropaments polítics des de la professió i, d'una forma o una altra, mantenir viu i actualitzat el llegat de Victor Papanek.

# CONVERSANT SOBRE PAPANEK





# Amelie Klein Retratant Papanek

L'exposició *Victor Papanek: La política del disseny*, ha estat la primera gran retrospectiva centrada en el dissenyador, autor i activista austríac. Un dels pioners més influents del segle xx pel seu discurs entorn el disseny social i ecològic. És una col·laboració entre el Museu del Disseny de Barcelona i el Vitra Design Museum, juntament amb la Fundació Victor J. Papanek, Universitat d'Arts Aplicades Viena. Parlem amb una de les comissàries, Amelie Klein, sobre en què consisteix aquesta mostra.



Pintura digital: Inés Maestre

## Qui va ser Victor J. Papanek?

Victor Papanek va ser dissenyador i sobretot professor, escriptor i pensador. És conegut pel seu llibre *Disseny per al món real* (en anglès, *Design for the Real World*), una feroç crítica del disseny amb un llenguatge molt provocatiu, fent afirmacions com ara «Hi ha professions més perilloses i danyoses que el disseny, però no gaires». Parla amb un to molt crític i rígid sobre el disseny dels anys seixanta i setanta, l'hiperconsum, la societat i el rol de responsabilitat social i mediambiental que juga el disseny, en tant que fomenta un estil de vida que no és sostenible.

## Què el fa referent?

No va ser l'únic ni el primer d'estudiar la responsabilitat del disseny, però sí que va ser un dels primers a apuntar amb el dit els dissenyadors d'acord amb la seva responsabilitat. Ho va fer amb un

llenguatge accessible per a un públic més ampli. Al llarg de la seva vida, Papanek es va esforçar a fer entendre que cap disseny no és neutre, sempre té conseqüències. Ningú dissenya del no-res: tot ve de i va a algun lloc.

## Aprofitant el títol que dona nom a l'exposició, quines polítiques defineix la seva manera d'entendre el disseny?

Per a Papanek, el disseny és una activitat política en si mateixa. Pot estar a favor o en contra de la inclusió, la sostenibilitat... i això el fa inherentment polític. La majoria de dissenyadors encara no entenen que tot el que creïn tindrà un impacte polític. Per exemple, grans companyies com Google poden decidir dissenyar les condicions d'ús de manera que l'usuari vulgui llegir-les o amb una lletra que deliberadament dificulti la lectura. Aquesta és una decisió política allunyada de partits i

parlaments, perquè influeix en els meus drets personals com a membre de la societat. Els dissenyadors haurien de ser conscients de la dimensió política de la seva professió.

### **Has comissariat l'exposició conjuntament amb Alison Clarke.**

#### **Com ha estat el procés curatorial?**

Alison Clarke, directora de la Fundació Victor Papanek, va contactar amb el director del Vitra Design Museum, Mateo Kries, que ha estat sempre un fanàtic del dissenyador. Aleshores vam visitar l'immens arxiu de la Fundació, a la Universitat d'Arts Aplicades de Viena, i vam debatre quins objectes formarien part de l'exposició, quina història volíem explicar i quina és la narrativa que seguiríem de manera que el públic tingués una experiència no només intel·lectual més sinó també visceral.

### **A l'exposició hi ha més de 300 peces, algunes d'elles inèdites, entre les quals s'inclouen dibuixos, pel·lícules, manuscrits... Quin debat es planteja a través d'aquesta selecció?**

Les qüestions que Papanek va debatre als setanta no podrien ser més actuals. Si visqués avui dia, odiaria Google, Apple i Facebook, perquè violen molts dels seus principis. L'exposició planteja que el disseny és molt més que donar forma o bé convertir quelcom en bonic o funcional. Es tracta de decidir a qui es permet utilitzar un tipus de disseny específic i a qui s'exclou d'aquest ús. Ell entén el disseny com un sistema, i això és el que hem intentat fer, establir el disseny com una manera de pensar i no de fer.

### **Com es vol interpel·lar el públic?**

M'agradaria que el públic entengués que té un poder d'influència, i això comença per qüestionar-se el seu comportament. Què compro? Menjo tot el que tinc a la nevera? Quant gasto? Em fixo com s'ha produït un disseny? Són qüestions que estan en mans del consumidor. És important que els visitants entenguin que els dissenyadors tenen responsabilitats, però a la llarga tots en tenim. L'exposició és un bon punt de partida per a iniciar aquesta conversa.

### **La nostra responsabilitat com a societat deriva, en gran part, del consum de productes de disseny.**

El que és interessant d'eines que utilitzem en tot moment, com ara els smartphones, no és el seu disseny o la seva funcionalitat, sinó com canvien el nostre comportament i les nostres interaccions amb la resta. Ara no fem reserves ni fem plans sinó que ens enviem missatges i decidim sobre la marxa. Tampoc utilitzem guies de viatge quan preparem les vacances, fem servir Google mentrestant. Nosaltres podem optar o no per participar, però arriba un moment en què és més difícil escapar.

### **El disseny està actuant com a catalitzador de canvi sistèmic?**

Crec que sí. Oferint solucions aparentment senzilles s'obren moltes portes. Per exemple, en les ciutats austríaques i alemanyes, la vorera està rebaixada en els passos de vianants, de manera que portar un cotxet o circular en cadira de rodes és més senzill. No semblen grans canvis però suposen una gran diferència. A la llarga, si l'entorn construït per l'home permet participar a aquells qui ha privat

de fer-ho fins ara, aleshores ja no seran discapacitats.

**A la seva obra més destacada, Design for the Real World, Papanek va sentenciar que 'els dissenyadors s'havien convertit en una raça perillosa'. Encara es considera així o aquesta creença s'ha perdut pel camí?**

Existeix una dita alemanya que diu: «El camí a l'infern està asfaltat amb bones intencions». Les bones intencions són sovint el principi d'un desenllaç fatal. Estem veient molt disseny motivat per bones intencions, i això és bo, però no suficient. Moltes activitats volen fer d'aquest un món millor. Millor per a qui? Qui decideix què és millor? Bones intencions, però no bons resultats. El moviment del disseny social ha d'afrontar aquestes reivindicacions tan ingènues.

**Papanek defensa el disseny com una eina política de transformació, i el dissenyador com un actor polític. El sector ha assumit aquesta responsabilitat?**

Alguns sí, d'altres no. Veiem productes fets amb plàstic reciclat i considero això problemàtic, perquè el que em transmeten és «Afanya't a comprar-ho!». Hem de ser molts més clars sobre com ser disruptius amb el sistema. Treballant amb materials reciclats només l'enfortim. No podem aspirar a millorar el món consumint més productes. No serà mai sostenible, i el disseny n'és còmplice. Cal un canvi d'actitud.

**Injustícia social, canvi climàtic i consumisme són crítiques que Papanek ja va introduir en la seva**

**manera d'entendre el disseny i que avui dia no només no s'han resolt, sinó que s'han intensificat. Què diria Papanek que estem fent malament?**

Seria molt crític amb els mecanismes i les estructures de poder instaurades en el nostre sistema. Dubto que estigués content amb l'actual president dels Estats Units d'Amèrica i tampoc no estaria segura si li agradaria veure milers i milers de persones ofegant-se al Mediterrani.

**Com està adreçant el disseny aquestes qüestions?**

Mentre ideàvem l'exposició, érem molt conscients fins a quin punt el disseny social pot emprendre la via errònia. Per això, hem inclòs uns vint objectes contemporanis que no ofereixen necessàriament una solució sinó que inicien el diàleg entorn d'aquestes qüestions d'una manera fascinant i molt interessant. Encara veiem projectes que fan el gest però de forma equívoca en alguns aspectes. L'objectiu final és redirigir el procés com es fan les coses i fer que la gent sigui conscient del seu comportament com a consumidors.

**El disseny crea o soluciona problemes?**

En el millor dels casos, els solucionen; tot i que en molts casos només encallen el problema i l'allarguen. Sovint els que l'empitjoren ho han fet amb bones intencions. Els dissenyadors tendeixen a oferir solucions simples a problemes complexos. El disseny és contradictori. El que és beneficiós per a un col·lectiu pot ser perjudicial per a un altre. Mentre les voreres faciliten la circulació de les persones en cadira de rodes, alhora originen un problema a persones amb

discapacitat visual, que no perceben diferències en el nivell de la calçada i de cop i volta es troben enmig del carrer. Sovint quan inclous un grup, n'exclous un altre. El disseny, en aquest sentit, té la capacitat de debatre i negociar.

### **Com?**

Els problemes són tan complexos que no podem descriure'ls sense fer injustícia a la seva complexitat i molt menys solucionar-los. És un dels aspectes que intentem expressar en l'exposició. Victor Papanek defensa que és difícil dissenyar en solitari, es necessiten equips multidisciplinaris per abordar problemes complexos i trobar-hi solucions. El membre més important del teu equip, segons Papanek, és un representant de l'usuari final del teu producte. El que els dissenyadors poden fer molt bé és unir diferents persones i traduir d'un llenguatge a l'altre. Si em preguntessis per la meua definició de 'disseny', diria que és allò que apropa conceptes, idees, persones i objectes que no correspondrien les unes a les altres en primera instància.

### **El disseny és inclusiu?**

El disseny ha esdevingut més inclusiu, perquè ara les persones en cadira de rodes o amb discapacitat visual poden navegar per la ciutat millor que en els setanta. Són les nostres ciutats inclusives? No ho són. Som nosaltres 100% inclusius com a societat? Tampoc. El disseny és un reflex de la societat. Pot el disseny ser més inclusiu en la nostra societat? Idealment hauria d'encoratjar la inclusió. El disseny sempre serà millor si és inclusiu. Si el disseny abordés allò que ha ignorat a priori, serà millor disseny per a tots.

### **Papanek promovia el compromís amb allò que ell anomenava 'les minories socials del disseny'. Quina és l'agenda social del disseny, en cas que en tingui?**

L'agenda del disseny va en consonància amb el que veiem a la societat. Estem presenciant els mateixos moviments socials que ja vam veure als seixanta i setanta. Veiem gent jove manifestant-se als carrers demanant més injustícia social, més responsabilitat mediambiental... Vull dir, la lluita contra el canvi climàtic és qüestió d'urgència, però alhora és tendència, oi? Hi ha res que el disseny pugui fer perquè sigui una moda i la gent continuï pensant-hi? Podem dissenyar d'una manera que motivi el comportament sostenible en comptes de fomentar el consumisme de les últimes novetats en productes? Pot el disseny convertir un comportament incòmode en atractiu? I pot fer-ho de manera sostenible?

### **Sovint pensem que el dia de demà serà millor. El disseny està exercint el seu poder de canvi per a fer-ho possible o hem caigut en el tòpic?**

Si més dissenyadors fossin conscients de la seva responsabilitat, podrien fer canvis potencials. Això, però, és molta responsabilitat per a un sol dissenyador. Necessitem un moviment més gran i més responsabilitat per part de la política i la indústria. Mentre agafar un vol de Viena a Londres sigui més barat que anar de l'aeroport de Gatwick al centre de Londres, la gent continuarà volant. Això no és responsabilitat exclusiva del dissenyador, però sí que té el poder per a fer possible aquest canvi.

# Raquel Pelta

«Dissenyar per al món real és sortir a la vida de les persones»

Raquel Pelta és investigadora i historiadora del disseny, i comissària de l'exposició permanent «Dissenyes o treballes? La nova comunicació visual. 1980-2003». Amb motiu de l'exposició *Victor Papanek: La política del disseny*, el Museu del Disseny ha elaborat dos projectes de col·laboració amb diverses escoles de disseny. A principis del mes d'octubre de 2019 va tenir lloc la Jornada de Formació, dirigida al professorat i l'alumnat inscrit en els projectes. L'objectiu era proporcionar eines de coneixement al voltant de la figura de Victor Papanek i els seus postulats i va comptar amb la participació de diferents especialistes. El programa va ser organitzat per Pelta, gran coneixedora de l'obra de Papanek.



## **En què va consistir la Jornada de Formació de les escoles?**

Amb ocasió de l'exposició de Victor J. Papanek, l'obra del qual és poc coneguda, el Museu va decidir comunicar-la fent alguna cosa realment pràctica amb estudiants i escoles. Arran d'això, em van encarregar generar una jornada de formació per donar unes pinzellades sobre com han d'orientar-se els projectes de disseny. El fil conductor va ser Papanek i les seves idees, com ara la sostenibilitat, el disseny socialment responsable, el disseny per a persones amb discapacitat... Per això es van buscar conferencians que poguessin aportar el seu punt de vista al voltant d'aquest camp del disseny.

## **El museu planteja dues línies de treball. Quines són?**

La primera serà treballar la senyalització de la col·lecció, perquè no totes les peces estan fetes sota els paràmetres que defensava Papanek; algunes, però, sí que integren qüestions de disseny accessible, disseny de codi obert, ecodisseny... L'altra consisteix a generar jocs al carrer, en una mena de parc infantil, dins el pla de joc de l'Ajuntament de Barcelona, que donaria peu a participar als qui tenen una vessant de disseny de producte i espai.

## **Com creus que treballaran les escoles les seves propostes?**

Dependrà de cada escola. En el moment de valorar els projectes, es tindran en consideració les línies que marcava Papanek. S'haurien de fer uns dissenys amb una clara perspectiva mediambiental, perspectiva de responsabilitat social i que impliquin el barri d'alguna manera. Això últim,

l'open design, és més difícil. Tinc alguns dubtes que els estudiants puguin fer-ho realment, perquè treballar amb el barri és codisseny, i a vegades no coincideix amb els temes que tenim a les assignatures. Mai se sap però: la gent jove té una gran imaginació i creativitat.

## **Per què consideres important la col·laboració entre museus i escoles?**

El Museu del Disseny de Barcelona és l'únic de l'Estat que es dedica al disseny. Des de fa temps, i en contra del que creu molta gent, els museus ja no són mausoleus, sinó institucions on hi ha investigació, una relació amb la ciutadania, on acullen iniciatives de la professió. Això inclou la formació dels seus futurs professionals. El museu, com a institució cultural, té la capacitat i també el deure públic de formar i ajudar els estudiants a conèixer qüestions que moltes vegades queden fora del seu abast.

## **Com està actuant el sector davant el disseny social?**

A Espanya és encara un enfocament emergent i poc estès, i és difícil treballar-lo. Primer, per la resistència dels mateixos dissenyadors, que no acaben d'entendre què és el que implica, la seva complexitat; i segon, per la resistència dels col·lectius i especialistes en treball social i inclusió, que associen el disseny a la creació de marques, logos i mobles caríssims. Encara s'ha de picar molta pedra. Però si entenem el disseny social d'una manera àmplia, de millorar els serveis, d'implicar els ciutadans en el benestar, ja s'està començant a treballar en alguns sectors.

## **Les entitats socials estan fent un esforç per entendre'l?**

Alguns encara desconeixen què és. Hi ha informes europeus elaborats per polítics i tècnics que no tenen res a veure amb el disseny sobre a on estem anant. En la majoria d'ells es menciona el codisseny, el disseny centrat en les persones, la necessitat de treballar en l'experiència d'usuari i d'incorporar la participació ciutadana; i això és un fet molt significatiu.

## **Precisament, Papanek va introduir aquestes idees en el seu llibre 'Disseny per al món real'. Per què les recuperem ara, 50 anys més tard?**

Els anys vuitanta es va produir una onada neoliberal, una de les representants de la qual va ser Margaret Thatcher. En els seus discursos parlava constantment del disseny com a valor afegit i diu que un bon disseny és el que ven. La discussió es desenvolupa més al voltant de la tecnologia que en l'impacte social que ha de tenir el disseny. Des de 2007 hem viscut una crisi econòmica terrible, que ha deixat Occident en una situació molt dura: cada cop hi ha més distància entre països rics i pobres, les migracions són massives, el canvi climàtic és ja una realitat... Això ha portat als dissenyadors a revisar la seva pròpia cultura i mirar cap a aquell passat de compromís social i pensament crític.

## **Quins són els conceptes clau del pensament de Papanek?**

El que ell va fer va ser divulgar idees i identificar en l'ambient qüestions que ja existien. En aquell moment ja hi havia molta mobilització anticonsum i moviments hippies. Les seves idees se situarien al voltant de la necessitat de dissenyar per a les persones, la reducció de l'impacte mediambiental, la participació de l'usuari en la presa de decisions dels objectes

que l'afecten, la viabilitat i el manteniment dels projectes a llarg termini, la lluita contra les patents i la defensa del codi obert...

## **Com es dissenya per al món real?**

Mirant al món real i no basant-se únicament en el brief del client, perquè a vegades demana coses que no sempre es corresponen amb la realitat. Dissenyar per al món real és sortir a la realitat de la vida, de les persones i les seves necessitats.

## **Papanek contraposa creativitat i conformisme en un dels capítols del llibre. Estem pecant de conformisme?**

Fins ara hem estat massa conformistes. Tot i això, comencen a produir-se canvis, per exemple, el moviment contra el canvi climàtic.

## **Com podem sobreviure a través del disseny?**

Cal tenir en compte les conseqüències que té l'acte de dissenyar, perquè moltes vegades escapen del teu control, i també ser conscient de la responsabilitat a l'hora d'escollir materials, veure els processos de producció, veure què passa després de l'ús del producte o servei...

## **Papanek va dirigir una forta crítica al disseny i el dissenyador en relació al seu rol de responsabilitat davant de problemàtiques que encara avui romanen sense resoldre. Què falla al sistema?**

El disseny encara segueix la lògica de mercat. Fins que no hi hagi canvis socials importants, tampoc no canviarem el disseny. Els dissenyadors treballen per a empreses, persones i institucions. Mentre aquestes no canviïn les seves pautes, serà difícil per als dissenyadors plantejar alternatives i exercir el seu poder de canvi, que és limitat.



**Què és el disseny de codi obert?**

És un tipus de disseny de caràcter col·laboratiu en què es posa a disposició de la gent el procés de disseny perquè puguin introduir les seves experiències.

**Per què és essencial que el disseny cridi a la participació activa?**

Els usuaris són experts de les seves pròpies experiències. Com a dissenyador pots empatitzar, però moltes vegades no coneixes les circumstàncies de la persona. És important i cada cop més l'experiència de la persona, dissenyadora per i amb l'usuari; d'aquí les pràctiques col·laboratives.

**El disseny ens facilita o complica la vida?**

Ens la pot facilitar quan ens té en consideració, i complicar quan no ho fa.

«DISSENYAR  
PER AL MÓN  
REAL ÉS SORTIR  
A LA REALITAT  
DE LA VIDA, DE  
LES PERSONES  
I LES SEVES  
NECESSITATS»



Raquel Pelta durant la Jornada de formació a les escoles © Museu del Disseny de Barcelona

# John Thackara



Pintura digital: Inés Maestre

## Dissenyar relacions per a un món més sa

John Thackara és dissenyador bioregional, escriptor, assessor i organitzador d'esdeveniments. És investigador del Royal College of Art i professor visitant a l'Escola d'Arts Visuals de Nova York i la Universitat de Tongji a Xangai, i ha comissariat la celebrada conferència *Doors of Perceptions* durant dues dècades.

Amb motiu de l'exposició temporal *Victor Papanek: La política del disseny*, Thackara ha impartit la conferència «Els camins cap a la sostenibilitat. Com adaptar-se a l'economia del futur». Parlem amb ell sobre disseny relacional, el seu poder de transformació social i mediambiental i els efectes d'utilitzar termes com «futur» i «resiliència» a la natura.

### **Et consideres dissenyador bio regional. Què vol dir?**

Durant la meua trajectòria professional, he intentat entendre per què els debats sobre el mal que estem influint al planeta mai no han persistit. M'he adonat que hem estat conversant en un sentit molt abstracte, utilitzant paraules com «sostenibilitat», que no necessàriament ens afecten en la nostra vida diària. Hi ha un buit metabòlic entre el món natural i el món fet per l'home. A causa d'aquesta ruptura, hem estat capaços de continuar dient que el món està malalt, però sense ser conscients que és la nostra responsabilitat. Aquí és on entra l'assumpte de la bio regió. L'entorn té el poder de connectar la gent a la realitat de la situació i de proveir un espai per connectar amb persones amb qui altrament discreparíem. La bio regió és una alternativa a totes aquestes paraules abstractes, l'utilitzo per provocar que la gent es preguntí «Com podem fer que el nostre entorn sigui més sa, i tenir un futur millor?».

### **El teu últim llibre, Com prosperar en l'economia del futur: Dissenyar avui el món de demà, explora un futur escenari econòmic. Quin rol hi pren el disseny?**

És divers, però té un fil conductor: el disseny té més a veure amb relacions entre persones que amb productes. El tipus de pràctica present en tots els projectes que hi presento és com organitzem un sistema alimentari o abordem una qüestió de mobilitat treballant plegats. La majoria dels dissenyadors que he conegut han pres la decisió de fer la seva feina de manera que puguin fer d'aquest món un lloc millor. Aquesta és una gran línia

divisòria, perquè moltes persones, poc satisfetes amb els seus projectes, han dit «Fem el menor mal possible».

### **Als anys setanta, Victor Papanek va centrar el seu debat en el poder de transformació social del disseny. Els dissenyadors estan assumint aquesta responsabilitat?**

Molts dissenyadors estan nerviosos per afrontar la transformació social d'una manera molt explícita. La transformació social és el resultat d'un projecte que lluita per un planeta més sa. Necessitem establir una relació amb l'entorn. Al passat, vàiem la natura com una font de recursos o un lloc on construir un edifici, sense pensar gaire en les conseqüències per a la vida preexistent. No es tracta que els dissenyadors facin una passa al davant i diguin a altres com han de viure, sinó que cal permetre que les persones puguin relacionar-se i afrontar les seves necessitats de diferents maneres.

### **El disseny contemporani està actuant amb suficient eficàcia per garantir aquest futur?**

El disseny contemporani és molt divers. Hi ha qui opta per ignorar qualsevol conseqüència negativa de la seva feina com a dissenyador, perquè potser pensa que això és tasca d'algú altre o queda lluny de la seva responsabilitat. Mentrestant, a la Xina, per exemple, molts dissenyadors estan dient «No, no només volem abordar la situació, sinó també millorar-la». No es tracta de ser crític amb aquells que treballen des d'una perspectiva més convencional o de negoci; simplement, existeixen diferents punts de vista en el món del disseny.

## **‘Transformació’ defineix una realitat o és una paraula buida?**

Igual que *sostenibilitat* o *transició*, *transformació* és un pèl abstracta i potser poc controvertida. No penso que els dissenyadors hagin d'utilitzar-la sense pensar-hi, perquè no estic segur que cap de nosaltres tingui el dret de transformar la vida d'algú altre sense que aquest sigui part del procés. En termes de disseny, transformació és la diferència entre crear condicions que propiciïn el canvi i imposar el que els dissenyadors creuen que són les solucions correctes. Jo sóc del primer grup.

## **Com pot el disseny facilitar el canvi, aleshores?**

Als setanta Victor Papanek parlava de dissenyar per al món real i no per a un d'imaginari. El món real, com més t'hi apropes i l'escoltes, més ric, complex i excitant és. Un cop poses l'atenció al progrés vital, hi ha una increïble quantitat de coses a aprendre i entendre, i ser part d'aquest procés és una oportunitat per al disseny.

## **També has deixat d'utilitzar la paraula ‘futur’. Per què?**

Perquè desvia la nostra atenció i la nostra pràctica de la possibilitat de ser actius en qüestions que ja existeixen. Entenc que el disseny s'ha plantejat com un ecosistema amb la vista posada al futur durant molts anys. Però quan penses que les coses es podrien fer d'una manera diferent, particularment una manera abstracta o utòpica, tendeixes a passar per alt i a menysprear el que ja existeix. El futur naixerà de persones que busquen noves maneres d'alimentar-se, cuidar la terra i moure's d'un lloc a l'altre. Jo ja no sóc futurista sinó presentista, i sóc optimista, perquè està produint-se una gran quantitat de creativitat i innovació.

## **Quines són les conseqüències d'haver utilitzat aquests termes durant tant de temps?**

Hem extret recursos que són finits i hem acabat amb sistemes vius per després reemplaçar-los amb quelcom que ha començat en la nostra imaginació. Aquesta és la ruptura metabòlica en acció, si penses en un producte aïlladament i no en el seu possible impacte en alguna part del món.

## **Què queda per resoldre?**

No hi ha una gran qüestió. Queden 101 problemes per resoldre. Per exemple, una granja en transició d'una agricultura industrial a una ecològica obliga el granger a tenir una relació diferent amb la gent que menjarà els productes que conrea. Crear aquesta relació és un servei, i aquestes connexions necessiten ser dissenyades, de manera que encara hi ha una gran feina a fer pels dissenyadors.

## **Som a les portes d'una nova crisi econòmica. El disseny sostenible és la fórmula màgica per esquivar-la, o ja no hi ha cap esperança?**

El disseny sostenible mai no ha estat una fórmula màgica. La gent tenia esperança que sí que ho fos. Per descomptat som a una crisi econòmica, que no és nova sinó de llarga durada. Si el disseny sostenible es practica acceptant la nostra prioritat no només de fer productes, sinó també de trobar maneres d'ajudar els llocs a ser més sans, podem ser optimistes.

## **En una conferència deies que «no podem créixer infinitament en un món finit». A què et referies?**

Estic totalment perplex per la incapacitat del moviment verd per guanyar el debat que no podem créixer infinitament. Sembla que és una qüestió incontestable, però la gent

directament ho ignora i continua amb la seva vida. Per descomptat el món continuarà creixent i canviant, però necessitem concentrar-nos en formes de creixement saludable. L'economia es mesura i descriu només en termes monetaris, i el creixement és necessari per sobreviure. Però, i si suposem que els diners són només una de moltes maneres de mesurar el progrés, com també ho seria el benestar? Potser és més important per als nostres fills créixer sans que el creixement de l'economia.

**Com estan responent les comunitats per assolir una economia més justa i sostenible?**

Les comunitats se senten confiades i còmodes buscant solucions basades en els seus propis recursos i no en un reglament abstracte. El que és molt inspirador per a mi és la varietat de coses que vam inventar en el passat. No hem de crear-ne de noves, sinó preguntar-nos: «Com s'ho feia la gent abans per garantir que tothom tingués per menjar o que els seus fills estiguessin vigilats? Podem aleshores reinventar, modificar o millorar aquells sistemes històrics utilitzant les nostres eines?».

**Consideres que les grans indústries de béns de consum estaran mai disposades a assumir el canvi en el seu model de producció, fins i tot si això signifiqués augmentar inversió i reduir beneficis?**

La paraula 'consumidor' és bàsicament l'ADN de la nostra economia. El model de negoci de les grans companyies consisteix a entregar un producte o servei al preu més alt possible, i gastar el mínim en recursos. Si la relació és entre

«NECESSITEM  
CONCENTRAR-  
NOS EN FORMES  
DE CREIXEMENT  
SALUDABLE.  
ELS DINERS  
SÓN NOMÉS  
UNA DE MOLTES  
MANERES DE  
MESURAR EL  
PROGRÉS»

proveïdor i consumidor, mai no serà completament sana, a causa d'aquesta lògica. Hi ha una bretxa gegant entre el cost dels inputs i els outputs, comprant barat i venent car. És molt difícil per a les indústries de béns de consum fer aquest salt d'una economia transaccional a una relacional.

Des del Museu del Disseny vam pensar que l'exposició *Victor Papanek: la política de disseny* era una oportunitat per col·laborar amb les escoles de disseny. D'una banda, els continguts de l'exposició centrats en el disseny social i ecològicament responsable i, de l'altra, l'àmplia xarxa de centres d'ensenyament superior de disseny a Catalunya amb els que tenim una relació continuada era una excel·lent oportunitat per proposar-los un projecte educatiu de col·laboració museu-escoles de disseny al voltant de la figura de Víctor Papanek i l'exposició.



# En el camí de Papanek

Projecte de col·laboració entre el Museu  
i les escoles de disseny

CARMINA BORBONET I TERESA BASTARDES

Les dues propostes de treball que es van fer a les escoles van ser:

**EL MUSEU EN CLAU PAPANEK:** Intervenció a les exposicions permanents del Museu (disseny de producte i disseny gràfic). Es demanava als alumnes una relectura de les col·leccions del Museu segons els preceptes divulgats per Victor Papanek. Un anàlisi del disseny espanyol, des de la creació contemporània als treballs de Papanek fins a l'actualitat, tot entenent que aquells principis segueixen vigents avui. Per altra banda calia treballar en el disseny d'una proposta de senyalització de les «peces Papanek» presents a les exposicions permanents del Museu.

**JUGANT AMB PAPANEK:** Disseny d'elements o entorns de joc infantil per a espais exteriors. En aquest cas s'ha proposat als alumnes un projecte de disseny d'elements o entorns de joc infantil a l'aire lliure també a partir dels principis defensats per Papanek. El projecte havia de tenir en compte el canvi de la política del joc que es proposa a la ciutat de Barcelona i que recull el Pla de Joc.

Un cop confirmada la participació de pràcticament totes les escoles de disseny de Catalunya, des del Museu vam organitzar una jornada de formació per proporcionar als alumnes el coneixement imprescindible sobre la figura de Papanek i els conceptes per ell predicats, amb l'actualització dels mateixos, així com els recursos i eines que el Museu posava a la seva disposició per facilitar-los el desenvolupament dels projectes.

Aquesta formació es va fer els dies 1 i 2 d'octubre i vam comptar amb Raquel Pelta, professora de la UB i especialitzada en disseny social, Joan Rieradevall, professor de la UAB i especialista en temes de sostenibilitat, Mireia Juan i Alberto Flores del col·lectiu Makea Tu Vida, Anita García d'Alehop! [COdisseny] Sostenible, Alex Dobaño d'Avanti-Avanti Studio i Ariadna Miquel, cap de Prospectiva, Model Urbà i Ecologia Urbana de l'Ajuntament de Barcelona, que va presentar el Pla de Joc.

Han participat un total de 383 alumnes de les escoles BAU, EINA, ELISAVA, ESDAP (Campus Deià, Campus Llotja, Campus Pau Gargallo, Campus Tàrraga, Campus Vic), ESDI, IED, LCI, Escola Massana i Universitat de Barcelona. El resultat dels treballs es va donar a conèixer en una presentació pública al Museu el passat 19 de desembre. Els 110 projectes s'han pogut veure a l'exposició *En el camí de Papanek*.

# El dissenyador generarà controvèrsia en parlar de justícia social, sostenibilitat i inclusió

Sessió formativa per als estudiants

Raquel Pelta (professora UB), Joan Rieradevall (investigador ICTA UAB), Mireia Juan & Alberto Flores (Makea Tu Vida), Anita Garcia (alehop! [CODisseny], Alex Dobaño (Avanti-Avanti Studio), Ariadna Miquel (cap de Prospectiva de Model Urbà de l'Ajuntament de Barcelona)

01.10.19 — 02.10.19



# El dissenyador del segle XXI va morir el XX

GERARD E. MUR

Més tard o més d'hora, els espais infrautilitzats acaben trobant el seu sentit. És el cas del pàrquing de l'Escola d'Art i Disseny de Vitòria. Un aparcament actiu és un lloc en constant alteració: entren i surten vehicles. En canvi, un pàrquing en què l'activitat és baixa pot acabar convertint-se en una zona morta; en una frustració. Més encara, si aquest espai és exterior. Els alumnes del centre vitorià han vist com, durant un temps, el pàrquing no reunia grans quantitats de vehicles. La naturalesa de l'equipament, però, no permetia construir-hi cap mena d'infraestructura fixa: no es podia impedir la circulació. Aquí arriba Makea Tu Vida, una entitat catalana que treballa en la frontera de dos territoris còmplices: el disseny i l'ecologia. L'entitat va proposar als alumnes crear mòduls individuals mòbils (amb materials reutilitzats) que permetessin crear diferents composicions i així poder reunir-se a l'aire lliure sense alterar l'ús principal del lloc. Aquesta i altres accions de Makea Tu Vida descansen sobre l'ideari de Victor Papanek, precursor del disseny social i ecològic.

Abans de la inauguració de la mostra *Victor Papanek: La política del disseny*, el museu va organitzar un parell de jornades de formació que servien per endinsar els alumnes de diferents escoles de disseny de Catalunya en l'univers de Papanek. Els estudiants, que tot just començaven a treballar en dues propostes: una relectura de la col·lecció permanent del museu en 'clau Papanek' ('El Museu en clau Papanek') i una concepció de parc infantil accessible i sostenible ('Jugant amb Papanek'), van poder adquirir les nocions bàsiques de la filosofia del dissenyador, pensador i activista. El programa de la jornada va combinar veus expertes (Raquel Pelta o Joan Rieradevall) amb experiències d'empreses (Makea Tu Vida, Alehop! [COdisseny] o Avanti-Avanti Studio) que han aplicat els principis de Papanek. La conclusió elemental és que som davant d'un pensador plenament

# El disseny és una eina de transformació política

vigent. Tot, per tant, acaba en una bella contradicció: el dissenyador del segle XXI va morir el XX (1998).

Nascut el 1923, Papanek farà carrera als Estats Units, on arriba el 1939 des de Viena, ciutat natal engolida pel nazisme. Dissenyador i filòsof del disseny, Papanek, que haurà començat en el camp del disseny industrial, serà un dels pioners a treballar el disseny social i ecològic, als anys seixanta i setanta. S'enfrontarà a la febre consumista; conduirà el programa de televisió *Design Dimensions* (a partir de 1961), on abordarà la relació del disseny amb la natura o la del dissenyador amb la tecnologia. El 1971 publicarà *Disseny per al món real*, el llibre amb què es farà un lloc a les escoles de disseny (avui encara és lectura). El dissenyador generarà controvèrsia en parlar de justícia social, sostenibilitat i inclusió. El conjunt de la societat de la seva època no s'empassarà el que Papanek difon i defensa; quedarà certament relegat. De fet, l'Associació de Dissenyadors dels Estats Units l'expulsarà de les seves files. Papanek, avançat incomprès, és avui influència de Tomás Saraceno o Curro Claret. Actualment, és la Papanek Foundation qui divulga el seu pensament. «El disseny és una eina de transformació política», sostenia el dissenyador.

## Disseny interdisciplinari i coral

Raquel Pelta, investigadora i historiadora del disseny, va ser l'encarregada de desgranar els conceptes que orbiten entorn de Papanek, principalment el concepte de disseny social. Pelta admet que la definició de disseny social és «complicada». «Resulta una mica imprecisa. Quan parlem de disseny social no tothom entén el mateix». La gent es pensa que el disseny social està fet per a la societat i aquesta concepció és incompleta. Està fet per i per a la societat, que intervé en el procés de concepció del producte. El disseny social sorgeix necessàriament de la societat i és, de fet, un reflex d'aquesta.

Pelta també subratlla el pes que el disseny social ha guanyat dins del món del disseny. «Ja és una pràctica de ple dret». El centres, doncs, formen en disseny social, que «no és només un enfocament». Tot i així, «encara no tenim del tot clar

Sessió formativa amb  
futurs dissenyadors  
© Museu del Disseny  
de Barcelona



què és». Aquí, Pelta dona definicions i tesis de diferents teòrics. Per Víctor i Sylvia Margolin, el disseny social ha de cobrir les necessitats humanes, oposar-se al mercat i implicar treballadors socials, educadors, metges, col·lectius vulnerables, etc. Ezio Manzini pensa en un disseny que resolgui problemes socials «aguts i específics». Creu que han de ser iniciatives que sorgeixin per canviar alguna cosa, amb les dificultats que implica que no sempre les solucions les originen els col·lectius i correm el risc d'oblidar-los. Per la seva part, Ernst i Tromp comprenen el disseny social com un camp del disseny que es dirigeix a «realitats socials molt clares»: pobresa, aïllament social, abandonaments escolar, atur, etc. Pelta destaca que en gairebé totes les tesis el disseny social apareix com una pràctica interdisciplinària i coral. Intervenen sociòlegs, psicòlegs, professors, metges... La participació és indispensable. Finalment, tenim la definició de la Design Comission: «Disseny orientat a finalitats socials». Pensar en l'usuari ha de ser una de les conductes nuclears d'aquells que es dediquen al disseny social.

Joan Rieradevall, investigador de l'Institut de Ciència i Tecnologia Ambiental, una altra veu experta, va abordar l'ecodisseny. En va donar algunes línies mestres. Una de les que va quedar més clares va ser la idea de pràctica circular. El disseny social —i tota la resta, de fet— no pot cometre errors de previsió que eludeixin la sostenibilitat, sempre buscada. Cal pensar en el naixement i la mort del producte. Per exemple, una peça de fabricació sostenible no la comprarem a Corea del Sud perquè el seu transport implica una agressió mediambiental. Això pel que fa a la fase inicial de composició. També, però, cal preveure què demanarà el producte un cop acabat. El seu manteniment acostuma a generar conflictes, ja que comporta una tensa vida sostenible. Pensem, per exemple, en la marquesina d'una parada d'autobús: algú ha de traslladar-se de parada en parada per assegurar-ne les mínimes condicions. Exigim coherència. Les jornades acabaven amb altres exemples d'aplicació de la teoria de Papanek. En projectes d'Alehop! [CODesign] i Avanti-Avanti Studio, per exemple. Projectes que podrien estar guiats per les paraules del professor Richard Buchanan, síntesi del pensament del nostre dissenyador: «El disseny es fonamenta en la dignitat humana i els drets humans». No sempre és així, és clar.

Hem pogut escoltar futurs  
dissenyadors cuirassats  
d'idees sòlides  
i perspectives crítiques

# Deixebles de Papanek

GERARD E. MUR

Una gran part dels estudiants de disseny acaben passant tard o d'hora per Papanek. El seu llibre *Disseny per al món real* —una mena de manifest *fundacional* del disseny social i sostenible— és lectura recomanada —o obligatòria, fins i tot— a les aules on es formen els futurs dissenyadors. Papanek va publicar el llibre el 1971; el seu contingut pot estar avui més o menys discutit però és innegable que l'essència de les seves tesis la recullen els nostres dissenyadors amb consciència ecològica. Direm que la lectura és el primer tram del camí per integrar Papanek.

La segona part del recorregut consisteix en l'aplicació pràctica del seu ideari, que és també una forma de qüestionar-lo, de dur-lo a corrents de pensament actuals. I això és el que han fet els estudiants de diferents escoles de disseny de Catalunya. Han treballat el fons teòric de l'austríac per abocar-lo en dues propostes. Dues propostes plantejades pel Museu del Disseny: 'El Museu en clau Papanek', una relectura de les peces de l'exposició permanent (disseny gràfic i de producte) a partir de les tesis de sostenibilitat, accessibilitat i codisseny, relectura que se senyalarà temporalment; i 'Jugant amb Papanek', una invitació a la concepció d'un parc infantil exterior sostenible, accessible, mòbil i, és clar, lúdic.

Totes dues propostes han convertit els estudiants —383 alumnes— en una sort de deixebles de Papanek. El centenar de treballs resultants de les propostes s'exposen a la mostra *En el camí de Victor Papanek*, ubicada a les parets exteriors de l'exposició central i visitable fins al 2 de febrer, dia en què finalitzaran tots dos muntatges. Els prop de 400 estudiants implicats van presentar aquests treballs el 19 de desembre passat en una sessió única. Els assistents vam poder veure futurs dissenyadors cuirassats d'idees sòlides i perspectives crítiques. Han assumit el sentit comú de Papanek sense renunciar a posar al dia el seu guió filosòfic.

Les escoles de disseny participants han estat BAU, EINA, ELISAVA, ESDAP (els campus Deià, Llotja, Pau Gargallo, Tàrrrega i Vic), ESDI, IED, LCI, Escola Massana i Universitat de Barcelona. A continuació, podeu veure un recull del centenar de projectes elaborats per l'alumnat.

# El Museu en clau Papanek



Sessió formativa amb futurs dissenyadors  
© Museu del Disseny de Barcelona



30/10/19  
02/02/20

Museu del  
Diseny de  
Barcelona

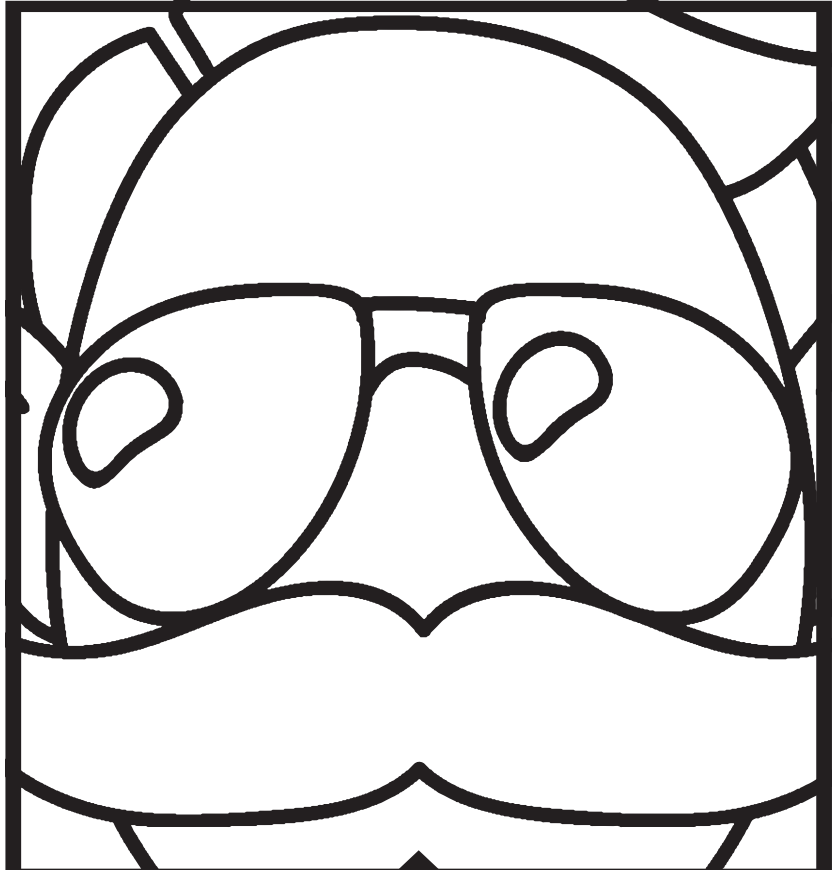
*Diseñador VS Papanek*

BAU

Natàlia Viguera, Ariana Aguilar,

Judit Alcázar





# ¿Hola?

Soy PapaNek y me acabo de despertar en un mundo sin sentido... ¡TODO TENDRÍA QUE SER DIFERENTE! Como no se me escuchó en su momento, ahora se me va a oír. Os guste o no, voy a analizar los objetos de diseño de las últimas décadas para criticarlos y abrirlos los ojos.

**Perdona, pero me siento un poco ignorado en esta exposición.**

Creo que necesitáis un pequeño empujón! Así que voy a introducirme en la exposición de "Del món al Museu" para que podáis ver con mis ojos los objetos que nos rodean en el día a día.

Atrévete a criticar lo ya establecido!

*PapaNek: me siento ignorado*

BAU

Almen Palomino, Maya Salvato,

Mercè Gallego, Laura Dueñas

# INTERVENCIÓN LUMINISCENTE

## 1 CONTEXTUALIZAR

esquema "qué es el diseño según Papanek" en la entrada

## 2 FOCALIZAR LA ATENCIÓN

se iluminan solo 10 obras seleccionadas

## 3 ACOMPAÑAR AL/LA VISITANTE

a través de flechas luminiscentes se marca el recorrido

## 4 INVITAR A LA REFLEXIÓN

proponer preguntas en los objetos seleccionados

## 5 RECIBIR FEEDBACK DEL/LA VISITANTE

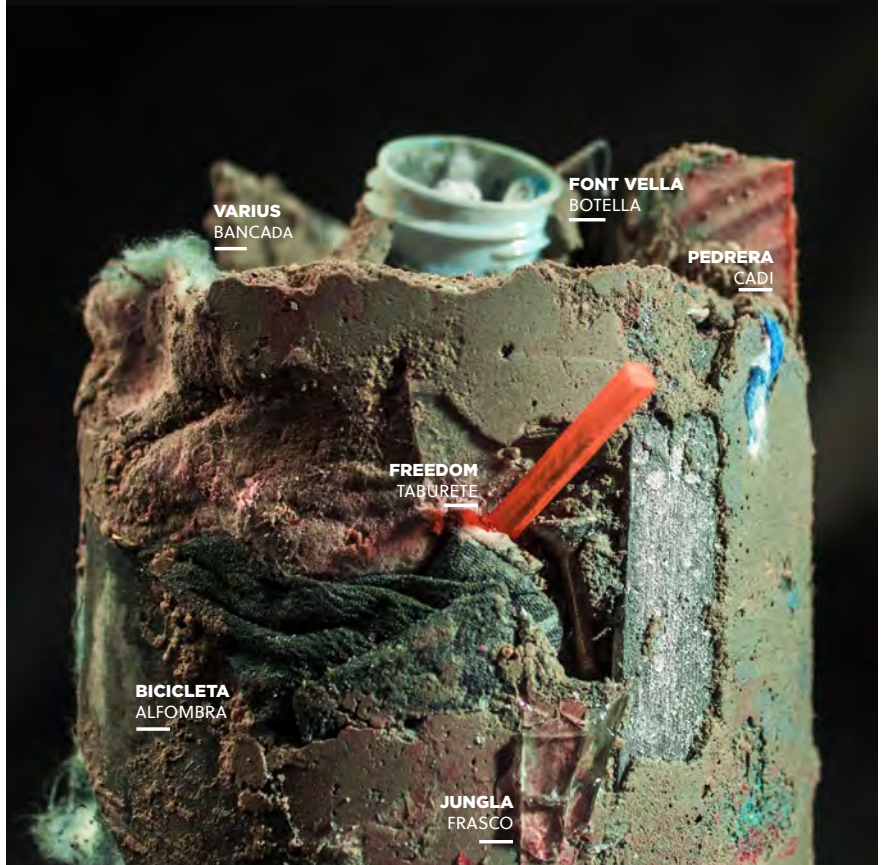
colocando una ficha en uno de los recipientes ¿respondían a la definición de Papanek?



*Intervención luminiscente*  
BAU  
Irene Rocher, Sandra Párraga

# TODO SERÁ BASURA

¿QUÉ FUTURO TENDRÁN ESTOS OBJETOS?



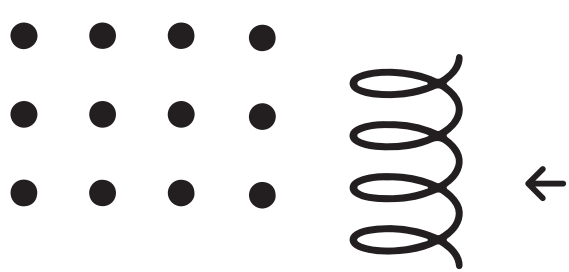
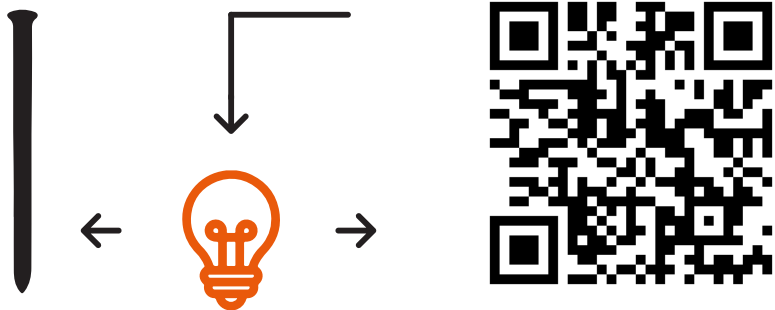
*Todo será basura*

BAU

Laura Garcés, Alba Soto,  
Victoria Perea, Marina Bachs



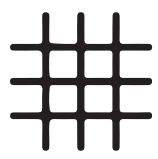
*La escobilla de la Mari.*  
*Del barrio al museo*  
BAU  
Alicia Gil



\*Descárgate ya la app para descubrir una nueva forma de recorrer este museo.

# La audioguía\* de Papanek.

Museu del Disseny  
de Barcelona



*La audioguía de Papanek*  
BAU  
Ray Sánchez

# RES A VEURE



**"Hi ha professions que són més nocives que el disseny industrial, però molt poques...  
Ja va sent hora que desaparegui el disseny industrial tal com el coneixem actualment."**

Així començava Victor Papanek "Disseny pel món real". Un cop llegit això ens preguntem: És disseny pel món real el que trobem a "Del món al museu"? Què pensaria Papanek d'una exposició sota aquest títol? Per transmetre el seu pensament decidim tapar totes les peces exposades a la primera planta del HUB i anul·lar tots els textos de la sala. Pro- posem, doncs, una experiència immersiva que va més enllà d'allò visual ja que el discurs del teòric Victor Papanek sonarà en bucle i en tres idiomes diferents. Un full de sala acompanyarà la intervenció per a major comprensió del públic.

Res a veure

BAU

Marina Muñoz, Andrea Crusat



Entrades gratis  
BAU

Nausica Musach, Berta Trabado,  
Judith Pinyol, Mireia Lladó



*Made in China*

BAU

Santi Benítez, Lola Giménez, Cira Pujol





*Redissenya*

BAU

Gerard Albajar, Fran Bueno,

Joan Gonyalons

¿Y POR QUÉ NO ...



... PODRÍA SER UN COHETE  
PARA GATOS?

*¿Y por qué no?*

BAU

Mireia Picó, Judit Agüera

# DISEÑO EN EL MUNDO REAL



Exposición temporal  
que presenta las  
piezas en su contexto  
real, poniendo el foco  
en las personas y su  
convivencia con los  
objetos diseñados.

Intervención en clave  
Papanek en la exposición  
*Dissenyes o Treballes?*

*Diseño en el mundo real*

BAU

Laura Anglès, Mercè Lledós,  
Laia Ochoa, Sílvia Vallhonrat

# Del món al museu



Exposició  
permanent

Museu del Disseny  
de Barcelona

*Papanek not approved*  
BAU  
Laura Jalón, Anna Falcó



# AHORA ME VES

En esta experiencia, el espectador focaliza la atención en todo aquello que nunca ve y pasa desapercibido, todo aquello que se malgasta en la producción, el exceso de materiales que se desperdician solo en un único producto.



*Ahora me ves*

BAU

Vicky García-Romeral, Cristina

San Román, Noelia Cascales



# AIXÒ ÉS NOMÉS UNA MINIPIMER?

MIRA EL VÍDEO!



*Això és només una minipimer?*

BAU

Lola Bertran, Martina Gatnau,

Carolina Martín, Èlia Medina



Instalación realizada en la planta cuatro, colocando los materiales sobre el suelo de la exposición «Obras o trabajos». Esta instalación pretende mostrar in situ los desperdicios materiales que se producen tras la impresión de carteles y piezas gráficas.



Instalación realizada en planta dos, colocando los materiales sobre el suelo de la exposición «Extraordinarias! Colecciones de autor (siglos II-XX)». Esta instalación pretende mostrar in situ los desperdicios materiales que se producen tras la producción de los objetos.



Proveedor de papel:  
AGPOGRAF





# FILTER VICTOR PAPANЕК

30/10/19  
02/02/20

This intervention consists in recreating a real physical filter that shares the vision that Victor Papanek would have on the works of the permanent exhibition of product design. We invite you to interact with this filter created so that all audiences can enjoy it.



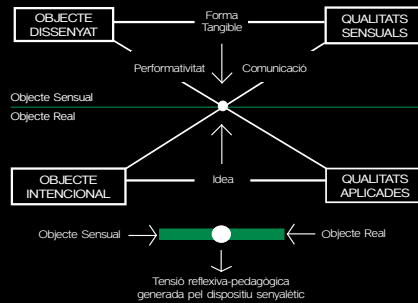
*Filter Victor Papanek*  
BAU  
Ben Hirschi, Laia Pi, Andrea  
Pascual, Pedro Marinho

# OBSERVANT L'OBJECTE COMPOST

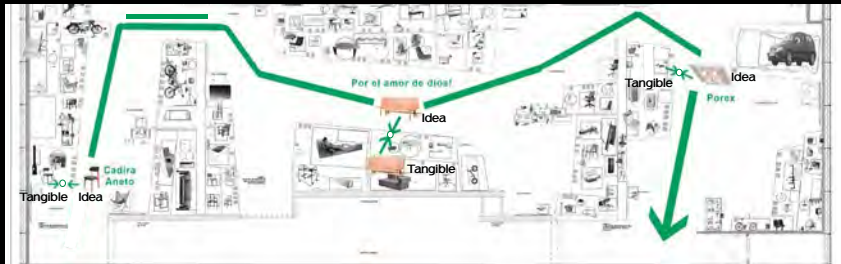
Disseny Social  
Transition Design  
O.O.O (Ontologia Orientada a Objectes)  
Decreixement  
Performativitat  
Wicked Problems  
Terry Irwin  
Victor Papanek  
Ezio Manzini  
Graham Harman

Qualsevol objecte, pel simple fet d'ocupar una posició en el que anomenem espai físic, és a dir, existir, esdevé actor en la comunicació que establim amb el nostre entorn o en les relacions que es creen entre elements d'un pla existencial. És per això que adherint-se a les idees de Graham Harman i les del realisme especulatiu s'han interpretat l'objecte com a element compost dins de les nostres capacitats cognoscibles.

Partint d'aquí s'ha estructurat un sistema de senyalètica que es basa en la contraposició frontal i de caràcter poètic-narratiu de dos objectes de disseny. El primer és l'objecte expositiu situat en les peanyes del museu (forma tangible), el qual escenifica de forma estàtica i hieràtica les qualitats físiques d'aquest, la forma tangible obté dues qualitats que són la capacitat performativa de ser part actuant o receptora d'una acció i la capacitat de comunicar o també estimular certes idees a través de la pròpia visió d'aquest. Però per comprendre realment l'objecte cal la fusió d'aquestes dues qualitats, és aquí on apareix la tensió narrativa del format expositiu. Per fusionar les capacitats performatives i comunicatives de les idees que hi ha rere el disseny formalitzat, proposo afegir un segon objecte que és continent de les idees d'aquest (idea). Aquest està situat frontalment davant del primer, sota la peanya, i pot ser utilitzat. D'aquesta forma les idees inherents a l'objecte són percebudes de forma sensible per l'usuari: Algu que per exemple, utilitzi la Cadira Aneto, podrà percebre que la seva altura és menor a l'estàndard i per tant, serà sensible a les intencions de Santiago Pey d'establir un procés de normalització ergonòmica basat en estudis sobre la inflexió lumbar de l'ergònom suec Bengt Akerblom, idea social i innovadora en el seu context cultural i històric, i clarament "Papanek". Amb aquest dispositiu es pretén establir una senyalètica interactiva que dialoga amb l'usuari i l'objecte a través de la performativitat de l'acció i cerca els límits pedagògics i narratius del museu.



Els objectes seleccionats, mencionats en la part inferior, han estat analitzats sota una línia argumental basada en idees com quina era la seva capacitat performativa, és a dir, la capacitat simbòlica-narrativa de la seva usabilitat, l'afinitat d'aquesta a les idees de decreixement sostenible i la filosofia pròpia del transition design, que defensa un disseny que condueix i estimuli a la re-estructuració de les formes d'organització i pensament de l'ésser humà per solucionar problemes complexos. Aquesta forma de pensament ha estat entesa com una continuació moderna dels ideals de Victor Papanek o altres dissenyadors afins com Ezio Manzini. Per això s'ha i creat un recorregut que mostra les incidències en el disseny Català més proper, d'idees que tinguessin la capacitat d'estimular o ser precursors de formes de dissenyar que conduïssin la societat cap a una deriva de pensament més empàtica i sostenible.



Observant l'Objecte Compost  
EINA  
Josep Rojas Capell

# COMUNICA I RELACIONA'T

## PROJECTE

Aquest projecte es basa en la filosofia de que els objectes són el que són degut a la seva funció i a la seva relació amb les persones, quan deixen de ser utilitzats, continuen tenint la seva aparença formal però perden la seva essència, és a dir la seva raó de ser.

Al ser exposats al museu, sobre un "pòdium" o darrere una vitrina sense complir les seves funcions que són les que expliquen què, per a què, perquè, quan i com són i han estat fabricats, es converteixen en escultures i no pas en el que realment eren en el seu moment. Per aquesta raó que he desenvolupat un projecte que afavoreix la comunicació i la relació dels objectes exposats amb els visitants del museu que, sense veure els objectes sent objectes, no reben cap informació que els orienti i els ajudi a comprendre'ls. Com que en una situació com aquesta el que es necessita és informació, qui millor que els mateixos objectes per explicar des del seu aïllament qui són, de què, perquè i com estan fets?

Això es faria mitjançant un telèfon interactiu situat en una peana just davant de la vitrina on es troba la fruitera de Curro Claret, que seria qui ens parlaria a través del telèfon. Aquest telèfon sonaria cada cop que entrés un nou visitant a la sala i, simulant una trucada telefònica, l'objecte el donaria l'informació d'una manera informal, com si parléssis amb un amic de tota la vida. També, igual que els serveis d'ajut telefònic, reconeixeria algunes paraules per tal de que tu accceptessis o deneguessis si vols continuar rebent informació o no.

## OBJECTES SELECCIONATS



Mulda, Curro Claret



Arriba, Santiago Pey



Per al amor de Dios, Curro Claret

## REFERENTS

Aquest còmic es situa en un futur on el continent ha sigut enterrat pel gel i tracta d'un grup d'historiadors i arqueòlegs que busquen conèixer la història. Ho fan gràcies a una nova espècie d'animal que es comunica amb els objectes antics per saber-ne coses mitjançant un olfacte historiologic.

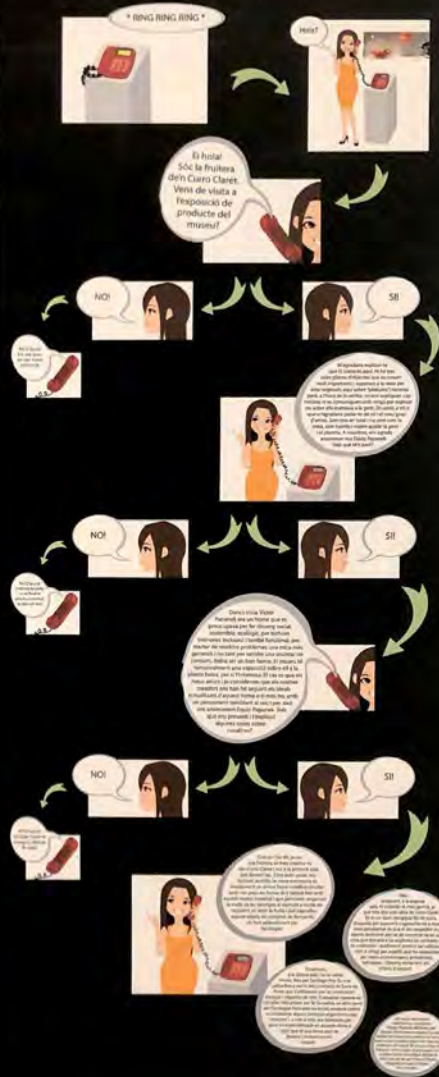


Per tota la història

L'audioguia també és un referent important ja que és l'alternativa a les grans parrafades de text que ningú vol llegir o a la falta d'informació, tot i això, es fa bastant monòtona raó per la qual s'havia d'anar més enllà.



Els telèfons interactius per a nens petits em van donar la clau per acabar de concretar la idea, no podia ser una guia al telèfon mòbil ni una conversa real per whatsapp perquè hauria sigut massa complicat per aplicar-ho a totes les visites del museu, però un "telèfon interactiu" per a grans, sí.



Comunica i relaciona't  
EINA  
Mar Lozano Sans

## Reflexión atemporal y antiutilitarista\* como alternativa al copy&paste\*\*

### ¿Qué?

La búsqueda de conocimiento constante dentro de cualquier tipo de exposición genera una necesidad incansable de *Copy&paste* sin llegar a desarrollar un conocimiento pleno de las piezas expuestas, además de un sobreesfuerzo temporal que normalmente no disponemos.

A partir de un hilo conductor, se genera un nuevo punto de vista en el método de aprendizaje, que podrá obtenerse DURANTE el camino entre cada obra mediante una "perdida de tiempo" constante. En el desplazamiento por gran parte del museo, el público, ahora activo y no pasivo, conocerá las ventajas y límites en el acceso de cada espacio.

Y entonces, cuando no puedan acceder, ¿esperarán o se plantearán una alternativa a su visita?

**\* Antiutilitarismo:** Se basa en un vínculo social e intercambio de conocimiento, sin tener en cuenta el egoísmo y el sentimiento individualista y de autosatisfacción. Defiende un proyecto político recíproco y cooperativo. Romano, O. (2015). Antiutilitarismo. En G. d. (eds.), *Decrecimiento*. Vocabulario para una nueva era. (págs. 63-67). México: Icaria Antrazyt.

**\*\* Copy&Paste:** Expresión que se podría atribuir al momento en el que un visitante absorbe y copia la mayor información en un mínimo tiempo posible [tour express], para después pegarla en una conversación sin procesar la pieza ni entender las cartelas/hojas de sala al completo.

### ¿Cómo?

Una cuerda de dos centímetros de diámetro de color naranja, haciendo énfasis de forma visual a la relación de las obras Papanek y las correspondientes dentro del museo, hacen del recorrido una experiencia.

Este pasará por distintas zonas del museo, entre ellas: las exposiciones permanentes de diseño de producto y diseño gráfico, la biblioteca *El Clot-Josep Benet*, el archivo dentro del centro de documentación y la colección del museo.



### Durante su visita a un museo:

El **77%** del público desearía recibir la ayuda de un cicerone o de un amigo.

El **67%** querría que la visita estuviera orientada con flechas.

Y el **89%** que las obras estuvieran acompañadas por paneles explicativos.

Bourdieu, P. (2003) *El amor al arte*. Los museos europeos y su público (pág. 91) Barcelona: Paidós.

Reflexión atemporal y antiutilitarista  
como alternativa al copy&paste

EINA

Fayna Nieves Ramos

# AVUI, QUÈ INTUEIXES?

Veure i observar no és el mateix, les dues accions es poden realitzar de manera independent. Un cec pot veure igual o més que la persona que té visió

Cegueses, 1997. Museu d'Art de Girona

*Even visual perceptions are fused and integrated into the haptic continuum of the self;*

*Touch is the sensory mode that integrates our experience of the world with that of ourselves. and integration. Juhani Pallasmaa, 1996. The eyes of the skin. El tacte és el mode sensorial que integra la nostra experiència del món amb la de nosaltres mateixos.*

Des del llarg de la història i la filosofia s'ha plantejat un món dividit en dos: món intel·ligible i món dels sentits. L'últim compta amb: el tacte, la vista, l'olfacte, l'oïda i el gust. Per als vidents, el primordial n'és la vista, mentre que per als invidents n'és el tacte. El tacte compta amb una infraconsciència (ignorància, món instintiu), deguda l'immediatesa sensorial. L'oïda, plena de connotacions, fa referència a un passat temporal, que transmet coneixements o interaccions.

La proposta inclou aquests dos sentits. A partir del tacte; es poden transmetre sensacions, textures, pesos i temperatures. Mentre que a través de l'oïda, es rebra informació útil per a reconstruir la peça mentalment. Privar de visió als usuaris farà que aquests siguin més ignorants, ja que no podran corroborar a través de la vista que els pareix allò que veuen, i el farà més intuïtiu.

Així doncs, el projecte tracta de donar visibilitat a la manera de percebre i aprendre dels invidents, fent que l'usuari treballi la imaginació i el camp de visió d'una manera intuïtiva, partint de l'experiència. Com també donar la possibilitat de gaudir de l'experiència no només a un col·lectiu en concret.

Es proposa una senyalètica per a la zona de la sala de producte, dividida en dos espais. El primer; es troba a l'entrada de la sala, on hi ha un mur que uneix els accessos de l'exposició. Aquí s'ubicaran cinc cubs, corresponents a les cinc obres escollides.

Binària, 2004 - Jordi Badia / Otto Canalda

Fruco, 1968 - André Ricard

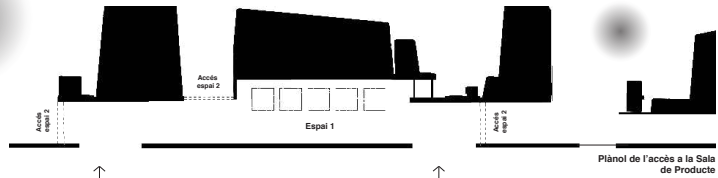
Malla, 1999 - Curro Claret

Vaho Trashion Baggae model Tokio, 1999  
- Vaho Works SL (Patricio Abreu/Luca Leonard)

H2O Chair, 1999 - Martí Guixé

Cada cub estarà format per tots els materials que fan l'obra representada, i acompanyat d'una audioguia; que narrarà l'ordre de muntatge de la peça, i relatarà quan s'interactua amb el cub. El recorregut de l'exposició estarà indicat amb un itinerari peatonal accessible per als invidents.

Al segon espai s'hi podrà entrar pels tres accessos, ja que la intenció és que l'usuari es vagi trobant les obres senyalades a través que va passejant l'exposició. Els plafons de la descripció d'aquestes cinc estaran duplicats amb el llenguatge del braille i amb un fons identificatiu de color taronja.



*sense of the viewing point of the central perspective, but as the very locus of reference, memory, imagination*

*el mistic del meu món, no en el sentit del punt de vista de la perspectiva central, sinó com el nucli dels de referència, memòria, imaginació i integració.*

*my body remembers who I am and where I am located in the world. My body is truly the navel of my world; not in the*

Avui, què intueixes?  
EINA  
Nela Domenech

55 cm Ø



**Sostenibilitat**

Durant el procés de disseny de la peça, s'ha procurat utilitzar materials i adhesius el menys perjudicials per al medi ambient en la mesura del possible.

**Co-Disseny**

Aquest element s'ha dissenyat abarquant altres disciplines (no només des del punt de vista de dissenyador), incorporant a l'usuari com a punt central del projecte.

**Codi Obert**

Realitzat amb materials accessibles i adaptable a diverses necessitats, l'usuari pot veure com està realitzat aquest element, podent interactuar amb aquest.

**Universal**

El disseny està pensat en un fàcil ús per a tothom, així com la incorporació d'idiomes, segons els usuaris, buscant una bona transmissió de la informació donada.

**PAPA-NEK!**

100 cm

20 cm Ø

La Roda és un prototip relacionat directament amb Papanek, amb la forma hexagonal, creat una infinitat de combinacions, podent jugar amb ell com un trencaclosques.

La seva forma principal és una estructura amb un peu que suporta un hexàgon que aquest a la vegada pot rotar sobre si mateix, permetent una interacció amb l'usuari i combinacions de textos diferents.

S'ha utilitzat cartró de niu d'abella reforçat amb una fina planxa de fusta MDF, i fusta de faig pel suport. Pels enganxos, s'han utilitzat cargols d'estrella, i pels cartells informatius, silicona ecològica.

La informació als cartells es troben en 3 idiomes: català, castellà i anglès. La forma hexagonal permet una bona divisió per l'organització de la informació, així com per incrementar el nombre d'idiomes.

Tot això, junt amb els cartells externs informatius, conformen La Roda, un element informatiu, visual i proper a l'usuari, complementari a la informació de les exposicions i elements exposats.



*La roda*

ESDAP Pau Gargallo

Karen Romero, Adrià Tomàs,

Eric Olmedo

# IMMATERIAL

// [ variant d'in- davant b, m o p ] Prefix, del llatí in, que indica negació o privació d'allò significat pel mot amb el qual forma el compost. //



@hub\_guiapapaneke



## RESPOSTES USUARI

"Puc seguir instruccions en anglès i en Francès, però no li ha res a Francès pel que veig."  
 "Tinc una relació molt dolenta amb les noves tecnologies..."  
 "No crec que funcioni amb vídeos, em distreu de la visita".

## Fotografies

Marquen el recorregut de les diverses sales.



## Publicacions

Trobem informació adicional sobre les obres destacades de cada sala, en diferents idiomes com són el Català, Castellà, Anglès i Francès.



## IDEA PRINCIPAL

Crear una senyalística que no utilitzi un suport físic i que per tant no generi residus. D'aquesta manera obtenim un prototip que no ocupa espai, utilitzant la plataforma d'Instagram.com.

## PAPANEK - ECODESSENY- DESMATERIALIZITZACIÓ

Es tracta d'una proposta econòmica que planteja reduir al màxim la producció innecessària de béns de consum per reduir l'impacte ecològic.



## Destacats

En el recorregut destaquem certs objectes relacionats amb Papaneke.

Prement a la fotografia ens dirigeix a l'apartat de publicacions.



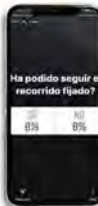
## "Quiz"

La nostra intenció és fer intervenir a l'usuari mitjançant l'opció "Quiz" que ofereix Instagram.



## Valoracions

Per tal de que l'usuari pugui donar la seva pròpia valoració a la guia virtual, hem utilitzat l'opció "Encuesta".



## MATERIAL COMPLEMENTARI

A conseqüència de la bretxa digital i generacional, hem elaborat un pamflet informatiu per guiar als visitants que no poden accedir a la guia virtual. El material triat per elaborar-lo és el paper pedra, per les seves característiques ecològiques.



## 280€

Utilizamos dos tintas. Los acabados. El transporte. Impresión.



*Immaterial*  
 ESDAP Pau Gargallo  
 Germán Altabella, Mónica  
 de la Calle, Mar Saldaña

# EL MUSEU EN CLAU PAPANEK

## OBJECTIU



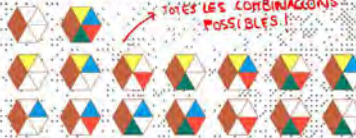
Cada triangle és un concepte!  
Amb la nostra senyalètica  
indiquem si l'objecte compleix  
cap o tots els conceptes Papanek,  
d'aquesta manera juguem amb el  
ple i el buit comunicant en ambdós  
casos.

Apliquem aquests conceptes al nostre  
procés de creació de la peça.  
Volem transmetre a través del nostre  
treball els conceptes de Papanek per  
tal de crear un bon disseny.

El nostre objectiu és la creació d'una  
senyalètica modular que serveixi per  
indicar si la obra que està indicant  
compleix algun dels conceptes  
Papanek: sostenibilitat, accessibilitat,  
co disseny i codi obert.



no compleix  
cap concepte



Vermell = Co Disseny  
Verd = Sostenibilitat  
Groc = Codi Obert  
Blau = Accessibilitat

## LA PEÇA

Hem reciclat material i  
l'hem esmicolat, creat  
el motlle dels triangles,  
parlat amb professionals  
(del disseny, art,  
ceràmica...) i creat un  
fanzone i una web per  
compartir tota la feina!

[kenapap.wordpress.com](http://kenapap.wordpress.com)

VISITANS



ELS DISENYADORS ESPANOLS  
DE LA PE, V I P

*Kenapap*  
ESDAP Pau Gargallo  
Mercè Baños, Amanda Espinosa,  
Pol Seguí, Joana Uribe





# Concepts

Coneix el nostre projecte per a les exposicions permanents del DHUB!

## Els nostres objectius:

### 1 Informar

No hem d'oblidar que aquesta senyalètica té com a finalitat donar a conèixer adissenyador Papanek i relacionar-lo amb les obres de les exposicions fixes. Volem que la informació sigui suficient i correcta.

### 2 Conectar

Cal tenir en compte que el museu és visitat per persones de diferents països cada dia, així que ens hem de plantejar l'usuari sense un llenguatge concret, treballant amb icones i símbols que tothom pugui entendre.

### 3 Dinamitzar

Volem que l'usuari senti que ha entrat en un joc en el qual ha de trobar la informació que se us oferirem. Així la curiositat per informar-se sobre Papanek vindrà donada per un detonant que els oferim.

### 4 Personalitzar

Amb la nostra proposta busquem que l'usuari senti que el museu s'està dirigint a ell, així la visita li acaba oferint alguna cosa directament fent-lo participant de l'exposició. A més una experiència tan personal ajuda a que recomani visitar el museu a futurs usuaris.



Consegueix el teu filtre en instagram > [papanekfilter](#)



**Projecte seleccionat**

Concepts

ESDAP Pau Gargallo

María Mazariego, Marta Oliva, Quique Castro, Victor Rubio

# EL MUSEU EN CLAU PAPANEK:

## INTERVENCIÓ A LES EXPOSICIONS PERMANENTS



### QUI SOM... I DE QUE TRACTA EL NOSTRE PROJECTE?

Som els Papaneks, un grup de tres estudiants -Óscar, Alba i Lucila- de disseny gràfic a l'escola ESDAP campus Pau Gargallo.

El projecte està compost per diferents estructures senyorialitzades que informaran l'usuari sobre els objectes de Papanek i el fet de participar.

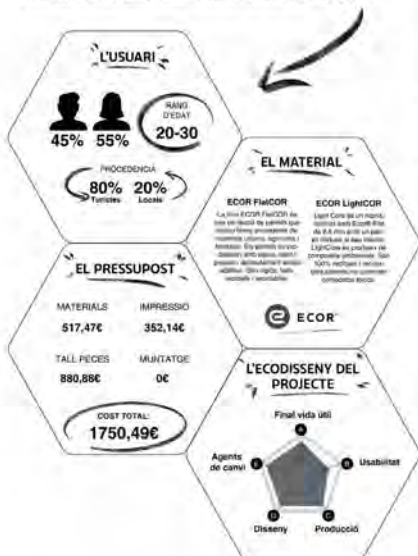
En primer lloc, es va decidir que el projecte només entregats conformet per un únic material i una única línia, respectant la sostenibilitat i es va fer en col·laboració amb l'usuari, testejant amb ell i fent-ho participar en la senyorialització final.

Amb aquestes idees inicials, es va aconseguir un resultat fidel als objectius plantejats.

- Es va crear un panell introductor i on s'explicava als usuaris que est trobaran i el perquè del nostre projecte.
- En les dues plantfes, l'usuari trobarà un per sobre una taula on trobarà els conceptes explicats i el mapa de situació dels objectes destacats.
- Els objectes seleccionats estaran destacats per unos icones hexagonals. Hi ha un disseny diferent per cada concepte.
- Al final de les exposicions, un cop finalitzades les exposicions, l'usuari trobarà tres estructures diferents: la primera comença a la no això, ja que com es podrà veure, no tots els conceptes es tracten amb la mateixa magnitud, després, trobarà una mena de caixa on podrà votar quin concepte creu més important, on s'anirà creant un gràfic de barres segons les votacions dels usuaris i per últim, un panell on podrà recomanar professionals que treballin amb algun concepte.

### COM HO HEM ACONSEGUIT?

S'han hagut d'estudiar quatre aspectes essencials per tirar endavant el projecte:



*El museu en clau Papanek*  
 ESDAP Pau Gargallo  
 Lucila Pérez, Óscar Pelegrín,  
 Alba Cortegano

# TOTS TENIM VEU

Que podem fer  
per a que tots formem  
part del museu?

Hi ha moltes persones, que se senten fora de lloc quan entri a un museu, se senten fredes quan surten de les exposicions. I això observem en el museu del disseny. Veiem que el museu s'estava convertint cada vegada més en un lloc difícil de desxifrar. No hi havia cap connexió amb les persones, no existien vincles ni la mínima intenció d'obrir-se a la resta de món. Sembla com si només poguessin entrar si estaves ficat de ple en el món del disseny. Ens vam preguntar en què moment el disseny s'havia convertit en una cosa exclusiva.

El disseny no ha de convertir-se en una cosa elitista, el disseny és de tots. Tots formem part d'ell i li donem un sentit. Perquè al final el disseny no és crear una gran obra d'art, sinó crear una cosa útil. Un disseny que sigui inclúsiu, que ajudi a la resta i ens faci la vida una mica més fàcil. Per tot això, el que volem és donar veu a la gent. Volem que participin per fer més seves les exposicions del museu. D'aquesta manera creem un disseny on tots i totes se sentin identificats i identificades i apropiat-ho a la gent que no són d'aquest món.

Per a la senyalística volem materials reutilitzats, donar una segona vida a objectes que vagin a ser llençats a les escombraries, però que encara estiguessin en bon estat. Per això, vam utilitzar: caixes de fruita i llibres.

Per a que la gent se senti integrada en les exposicions hem pensat que siguin elles les que finalitzin la senyalització, escrivint elles mateixes una frase en el seu propi idioma, els altres idiomes anirien escrits amb un stencil.



Un dels missatges estaria escrit per la pròpia persona



Prestatgeria amb caixes de fruita en l'entrada de les exposicions



Llibres explicant cada concepte de Papanek



Panells informatius amb les portades de llibres en la exposició de Disseny de Producte



Panell informatiu a l'exposició de Disseny Gràfic

*Tots tenim veu*  
ESDAP Pau Gargallo  
Ana Hoyos, Ariadna Mir, Sara Vega

# La visió de Papanek

Hem agafat el concepte de la visió de Papanek i mitjançant una rèplica de les ulleres que portava volem que l'usuari s'apropriï als conceptes que tenia un cop hi miri per elles.

Volem que l'usuari es fiqui a la pell de l'artista i d'alguna manera heredi la seva visió del disseny apropant-se així als seus pensaments i empapant-se del seu coneixement.

## Conceptes Papanek



Social



Sostenible



Codi obert



Col·laboratiu

## Funcionament:

Quan l'usuari trobi les obres marcades tindrà que triar les ulleres que s'adaptin al seu idioma.

Català



Castellano



English



## Visió Papanek!



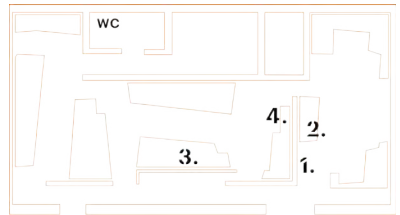
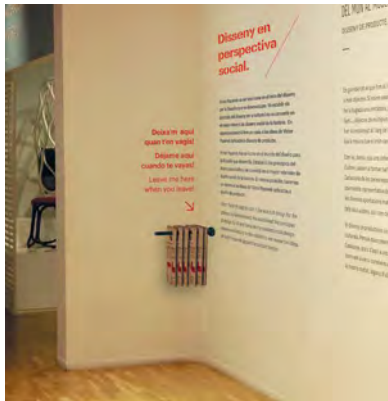
Nom projecte: La visió Papanek  
Escola: ESDAP Catalunya, Pau Gargallo  
Curs: 3r  
Autors projecte: Carla Lecha, Marta Blanco, Joel Duch

*La visió Papanek*  
ESDAP Pau Gargallo  
Carla Lecha, Marta Blanco, Joel Duch

La taca de color representa un focus de llum i que posa ènfasi en allò que és important segons Papanek. El material utilitzat per crear la superfície feltre. Per realitzar aquest projecte s'ha utilitzat material reciclat i reciclable, s'ha evitat el màxim possible el plàstic i s'han evitat totalment els objectes d'usar i llençar.



Disseny en perspectiva social



↖ Entrada

**Projecte seleccionat**  
*Disseny en perspectiva social*  
 ESDAP Llotja  
 Àlex Sànchez, Àlex Lòpez

# ENCAIXOS

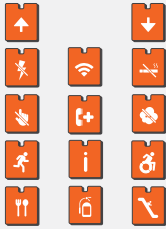
El museu en clau Papanek  
 Museu del Disseny de Barcelona

Victor Papanek era un filòsof del disseny, que va promoure i reconstruir el disseny a partir d'altres principis tots ells relacionats amb la sostenibilitat, l'accessibilitat, el codi obert i el co-disseny. Va ser un dels pioners més influents del s. XX en enfocava el disseny a l'àmbit social i ecològic.

Recollint totes les idees i creacions de Papanek, hem escollit formatzar-los en dos dels seus principis, la sostenibilitat i el co-disseny. Aquests estan representats amb els materials que utilitzem i la realització d'aquests.

Hem construït una estructura modular basada en 4 peces de diferents grandàries i forma que entre elles poden tenir nombroses combinacions. Es tracta de peces rectangulars, molt simples de caràcter modular que són modulars, sostenibles i molt econòmiques. Aquesta mateixa estructura l'hem dividit en 2 dimensions segons la utilització on està representada. En les exposicions de disseny gràfic i producte, l'estructura està penjada per una corda de cotó amb unes dimensions de 21x100 cm, a l'entrada de les portes per emular les peces seleccionades de 50x100 cm.

Per relacionar el co-disseny amb el nostre projecte, hem creat un "joc" perquè els visitants del museu interactuin amb l'estructura creada. Deixant lliure la creativitat dels usuaris per crear una peça nova i feta per tots.



## Gamma Cromàtica



Pantone 166 C



Pantone 350 C



Pantone Black C

## Tipografia

Helvetica Neue Bold

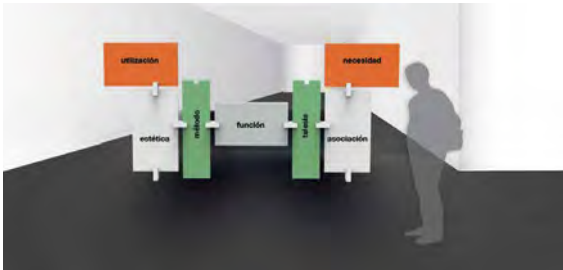
Helvetica Neue Medium

Helvetica Neue Light

Aa

Aa

Aa



Encaixos  
 ESDAP Lotja  
 Andrea Castillo, Andrea Vico

# Valores Y Diseño

Victor Papanek

Victor Papanek (1923-1998) tenía unos ideales un tanto peculiares en cuanto a diseño.

Para él, lo más importante de un diseño era la forma que tenía de relacionarse con las personas.

Para ello, hay ciertos puntos que un buen diseño debe cumplir, y nuestra labor ha sido resumirlos en seis clases y encontrar una pieza de la exposición que sea el claro ejemplo de cada una de ellas. Además, nuestro proyecto busca cumplir también algunos de estos aspectos, siendo así un diseño con gran legibilidad y contraste, adaptado a distintos públicos y que cumple su función de forma excepcional.

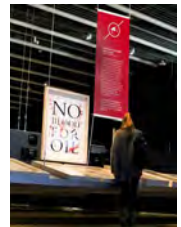
Por último, es un proyecto que sustituye materiales perjudiciales para el medio ambiente por otros más ecológicos como tintas UV con base acuosa y libros de disolventes, vinilos adhesivos de poli-propileno y lonas de fibras naturales en lugar de PVC o plafones de papel compacto en lugar de los típicos paneles de foam.



Sequel Sans Light Head  
Sequel Sans Light Old Head  
Sequel Sans Medium Head  
Sequel Sans Medium Old Head  
Sequel Sans Bold Head  
Sequel Sans Bold Old Head  
Sequel Sans Black Body



“  
**Lo único importante del diseño es como se relaciona con la gente.**  
”



Valores y Diseño  
ESDAP Lotja  
Christian Martínez, Joan Vadim Marco



# VICTOR PAPANEK: MIRADA PER UN FUTUR

Disseny Gràfic  
Projecte de senyalització  
2019/2020

Projecte de senyalització de l'exposició  
*Victor Papanek: Le Política del Disseny*  
Ekaitz Sanchez i Marc Comas

El museu en clau Papanek és un projecte de senyalització en el qual es proposa identificar diversos àmbits del museu dels apartats de producte i disseny gràfic, situats a la planta 1 i a la 4 respectivament; sota la mirada de la filosofia de Victor Papanek.

El nostre projecte s'inspira en els diferents àmbits que va tractar aquest teòric del disseny. És per això que escollim un pal·lestre per plasmar polifacèticament la gràfica. D'altra banda hem tingut en compte l'interès de Papanek per les minories per crear un disseny més accessible.



Open Sans

Aa

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
OPQRSTUVWXYZ  
1234567890

Estil:

Open Sans Regular  
Open Sans Italic  
Open Sans SemiBold



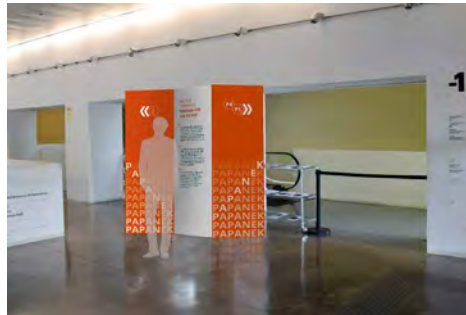
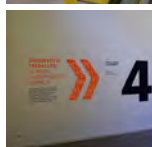
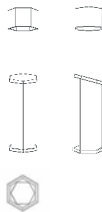
PANTONE  
021 C



PANTONE  
Black C



PANTONE  
0961 C



Victor Papanek: Mirada per un futur  
ESDAP Llotja  
Ekaitz Sanchez, Marc Comas



## Concepte\_

Per aquest projecte de senyalística inspirada en Papanek s'han volgut tenir en compte els seus aspectes essencials de senzillesa, treball cooperatiu, manual, intercanviable i ecoeficient, és per això que les nostres construccions es formen a base de caixes de cartó reciclades i mòbils. D'aquesta manera la informació necessària juntament amb la senyalística es pinta a sobre amb stencils, per aportar també modernitat al projecte, d'una manera simple i senzilla.



Planta 4  
Dissenys o treballes?



Planta 1  
Del món, al museu



## MONTSERRAT

ABCDEFGHIJKLM  
NOPQRSTUVWXYZ  
\_0123456789

MONTSERRAT MEDIUM  
MONTSERRAT BOLD  
MONTSERRAT BLACK

C	0	R	255
M	17	G	210
Y	95	B	0
K	0		
PANTONE 109 C			
STENCIL RV-1021 Amarillo Claro			

C	100	R	0
M	27	G	130
Y	31	B	161
K	0		
PANTONE 7712			
STENCIL Ital. 6026 - Verde Opalo			

C	0	R	255
M	0	G	255
Y	95	B	255
K	100		
PANTONE Black C			
STENCIL Negro Mate			

# MÒDULS RECICLATS



Mòduls reciclats  
ESDAP Llotja  
Anna Carrasquedo, Meritxell Julià,  
Mireia Lao

# Papanek: Triple R

## Concepto principal:

Visitar las obras permanentes del museo desde un punto de vista acorde con las ideas de Papanek, sin generar residuos. Que la información efímera llegue al usuario de forma cómoda, clara y reutilizable para otros usuarios.

## Funcionamiento:

Los conceptos Papanek estarán representados por unos pictogramas que podremos encontrar en las obras elegidas para destacar. Cada obra estará serializada con los pictogramas acordes con los conceptos Papanek que representa. Formas circulares y orgánicas: más cercanas al usuario y a la naturaleza.

Cada usuario podrá coger un panfleto donde se hallará la información de cada obra destacada. Al terminar, el usuario deberá volver a dejar el panfleto en su sitio para que otro usuario lo pueda reutilizar.

## Helvetica:

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn  
Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Xx Yy Zz  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 @ # % ? ¡ ¡ & " ; :



PANTONE  
Black C



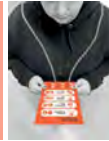
PANTONE  
7579 C



Cartón piedra  
3mm



Lana



Sostenibilidad



Ecológico



Accesibilidad



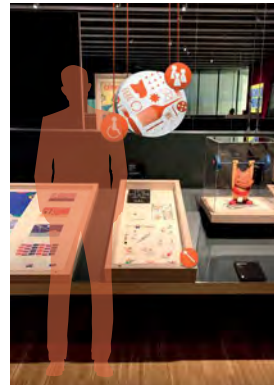
Social



Ergonomía



Innovación



*Papanek: Triple R*  
ESDAP Lotja  
Steven Bechara, Ona Lorca,  
Diana Lacasa



# SOTA EL PRISMA DE PAPANEK

Intervenció a les exposicions permanents del Museu

## CONCEPTE

Victor Papanek va obrir una línia de pensament ecològic entre els dissenyadors i es va convertir en un referent d'ecodisseny i sostenibilitat.

"Sota el prisma de Papanek" és un projecte de senyalització que destaca 8 peces de les col·leccions permanents de disseny, de producció i gràfic del Museu que promouen els principis defensats per Papanek. El concepte es basa en mostres, a través de la llum, el camí cap a un futur socialment responsable amb més consciència sobre el medi ambient.

## MATERIALS



LUMINADIS EN FORMA DE CUB

estructura feta de llistons de fusta envoltada amb paper d'arròs



IDENTIFICATIVES

moiteixa estructura envoltada amb una tira led

## COLORS

Pantone 2728 C  
4A PLANTA - gràfic  
Disseny social



Pantone 802 C  
1A PLANTA - producte  
Disseny sostenible



## CUBS LUMÍNICS



## TIPOGRAFIA

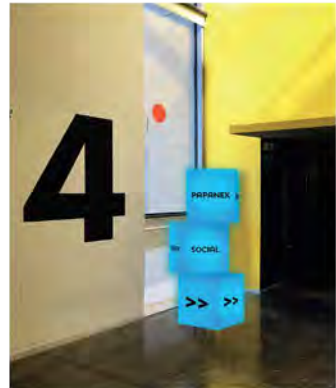
Bw Modelica

**Bold**

**ExtraBold**

abcdefghijklmnop  
qrstuvwxyz  
123456789

## FULLETÓ INFORMATIU



*Sota el prisma de Papanek*  
ESDAP Llotja  
Lorena Ramiro, Aida  
Rodríguez, Maria Soler

# Projecte Senyalística

## Emmarquem Papanek

**Transparència, accessibilitat, sostenibilitat i funcionalitat.** Aquestes han estat les nostres màximes a l'hora d'idear el projecte. El resultat ha estat un conjunt de diferents peces modulars de fusta que mantenen el sentit d'unitat i d'una mètrica basada en la màxima funcionalitat dels elements gràfics.

Per crear les estructures de fusta de pi hem jugat amb la combinació d'espais buits. A partir de formes rectangulars, se creen marcs que destaquen les diferents peces i espais on trobem informació sobre els productes senyalitzats.

Totals les estructures s'adapten al mida de la peça que senyalitzen, i els espais buits permeten que l'usuari pugui visualitzar sense cap obstacle el que hem dissenyat.

Per tal de **millorar la llegibilitat i generar contrast** amb l'espai, hem utilitzat una paleta de colors molt reduïda (groc, negre i blanc) i una tipografia d'èmfasi de contrast (Cooper Hewitt Light) que fa de la part gràfica, hem transformat les lletres en elements que no només aporten un valor estètic, sinó que guien el visitant de l'exposició a través de les diferents sales i peces del Museu.

### Gamma cromàtica

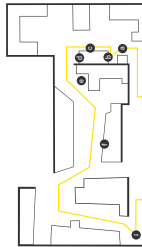
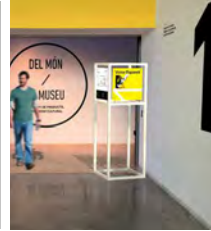
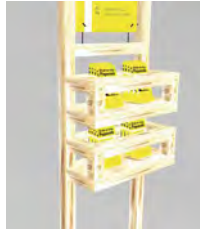
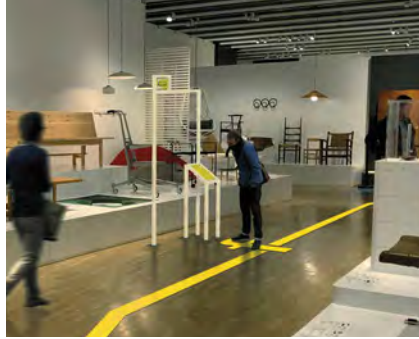
Pantone Black 6 C

Pantone medium Yellow C



### Tipografia

Cooper Hewitt bold  
Cooper Hewitt semibold  
Cooper Hewitt medium  
Cooper Hewitt book  
Cooper Hewitt light  
Cooper Hewitt thin



*Enmarquem Papanek*  
ESDAP Lotja  
Àlex Alcàntara, Marc Pérez, Maria Rigat

# Museu en clau Papanek



**Victor J. Papanek** (1923 - 1998). Diseñador, antropólogo, escritor y profesor. Dedicó su vida a estudiar la responsabilidad social del diseñador contemporáneo. Papanek era filósofo del diseño, el promotor del diseño crítico y los acercamientos sensibles a las consideraciones sociales y ecológicas. Las ideas y preguntas que Papanek ya abordaba durante los años sesenta continúan siendo de gran relevancia hoy para el diseño y corroboran la esencia del diseño crítico, social, inclusivo e interdisciplinario.

El diseño según Papanek:

- Universal (Design for all)
- Sostenible
- Colaborativo
- De código abierto

La filosofía Papanek se centra en temas como la política sobre dibujos y sobre los medios, las estructuras sociales digitales, la biotecnología, la metodología del diseño o design thinking, la sostenibilidad y la inclusión social con una reflexión de fondo: la importancia del diseño como herramienta política.

## Planos de la señalética



1 Papanek

Ecodiseño



Ergonómicos



Pioneros



Versátiles



## Nuestra propuesta de señalética

Para diseñar una señalética con una estética coherente con la filosofía del autor, hemos escogido el círculo como forma geométrica perfecta para hacer referencia a la economía circular y universal de la que habla el autor. Dicha figura es el elemento principal de la propuesta. La gráfica para identificar los objetos que forman parte de su filosofía se complementa con la señalética ya dispuesta en el parquí de la exposición.

Al detectar que todos los elementos pertenecientes en cada sección coincidían o no con las premisas del diseño Papanek, se planteó la idea de no señalizar objeto por objeto, sino hacerlo utilizando la señalización del pavimento ya vigente y así, ahorrar recursos materiales siendo responsables con el medio ambiente.

Así pues, el resultado de agrupar una señalética y la obra son dos círculos concéntricos. El círculo mayor, propuesto por nosotros es el identificativo de la filosofía Papanek. La porción que comparten los dos círculos incluye una breve justificación de por qué el concepto del círculo mayor tiene relación con el pensamiento del diseñador.

Cabe mencionar que se ha acogido la misma paleta cromática, con el naranja como color protagonista, que se utiliza en la exposición de Papanek del mismo museo para facilitar su identificación.

## Ejemplo de nuestra señalética aplicada al museo



Como nuestro diseño se adhiere al suelo y el material utilizado debe ser sostenible, los adhesivos se obtienen a partir de materiales elaborados al 100% con residuos de posconsumo fabricados por la empresa Codinbec, especializada en la fabricación de etiquetas adhesivas en bobinas, lo que nos permite generar un 16% menos de residuos, ahorrar recursos naturales reduciendo un 31% el consumo de agua, ofrecer blancura, brillo y opacidad similares a los materiales no reciclados e imprimir en gran calidad tanto por transferencia térmica como tradicional.

Filosofía Papanek

ESDI

Marc Rodríguez, Mireia Torres,

Antonio Morales, Jan Solà

# EL MUSEU EN CLAU PAPANEK

Simbolo distintivo de la ruta que indicará al visitante que el objeto cumple con características de la filosofía Papanek.



Se creará un apartado en la web del museo para la ruta Papanek llamado "Papanek en tu bolsillo" diseñado para todos los formatos.



En la entrada del museo estará colocado este poster informando a los visitantes de la existencia de la ruta Papanek y del apartado en la web del museo.

## Funcionamiento de Web QR "Papanek en tu bolsillo"

El visitante escaneará el código QR con el teléfono de Papanek para ver datos del producto que sigue la filosofía de diseño de Víctor Papanek.

Al hacer clic en el diseño Papanek? Encontraremos información de la obra en un área de sostenibilidad, diseño crítico, cuál es tu aportación social, con qué es un diseño inclusivo o sostenible/diseño. Entre otros, también se mostrará Víctor Papanek desde sus orígenes, filosofía y sus valores como diseñador y su impacto. Esta información también tendrá la opción de ser descargada al hacer clic en el ícono de la web.



Al escanear el código con el móvil a la pantalla de inicio. Aquí se mostrará un diseño interactivo que nos llevará más información sobre la obra.

En la pantalla de inicio también encontraremos los productos de la colección Papanek en tu bolsillo. Al hacer clic en el ícono de audio escucharemos descripciones detalladas.

En esta lista podremos ver todos los datos del museo que forman parte del recorrido Papanek.

*Papanek en tu bolsillo*  
ESDI

Fatima Barro, Mariona del Pulgar,  
Daniela Kogel, Elena Melero

# EL MUSEO EN CLAVE PAPANEEK



Universo Papanek

ESDI

Marta Jou, Ainara Navarrete, Lidia Rosa

## MUSEU EN CLAU PAPANEK



*Papanek Soul*

ESDI

Anna Invernón, Marta Fernández,  
Georgina Fornaguera, Paula Domingo



# 19/23 PAPV

Realizar una intervención afimera sobre los objetos de la exposición permanente que están inspirados en la naturaleza, analizándolos bajo la mirada de Victor Papanek.



## ALUMINIO



Es eternamente reciclable; además su reciclado es muy rentable; lo cual garantiza que jamás será un residuo, y cada vez más barato. Si para generar una Tn de aluminio se necesitan 100 uds. de energía, para reciclarlo sólo hacen falta 5. Y así eternamente sin perder jamás características técnicas.

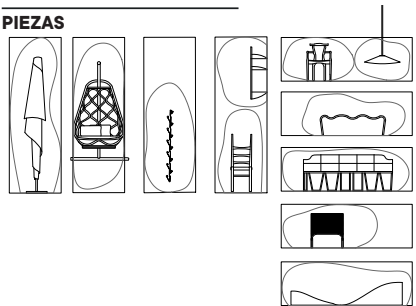
El reciclaje del aluminio generalmente produce varios ahorros importantes en materia económica y energética aún cuando se tienen en cuenta los costes de recogida, separación y reciclaje.

## PAPANEK

Creamos bastidores que visten y realizan el objeto de una manera ergonómica y sobria, limpiando el espacio para que puedas enfocarte en los objetos seleccionados desde la mirada Papanek

Victor Joseph Papanek fue un diseñador y educador austriaco-estadounidense que se convirtió en un firme defensor del diseño social y ecológicamente responsable de productos, herramientas e infraestructuras comunitarias.

## PIEZAS



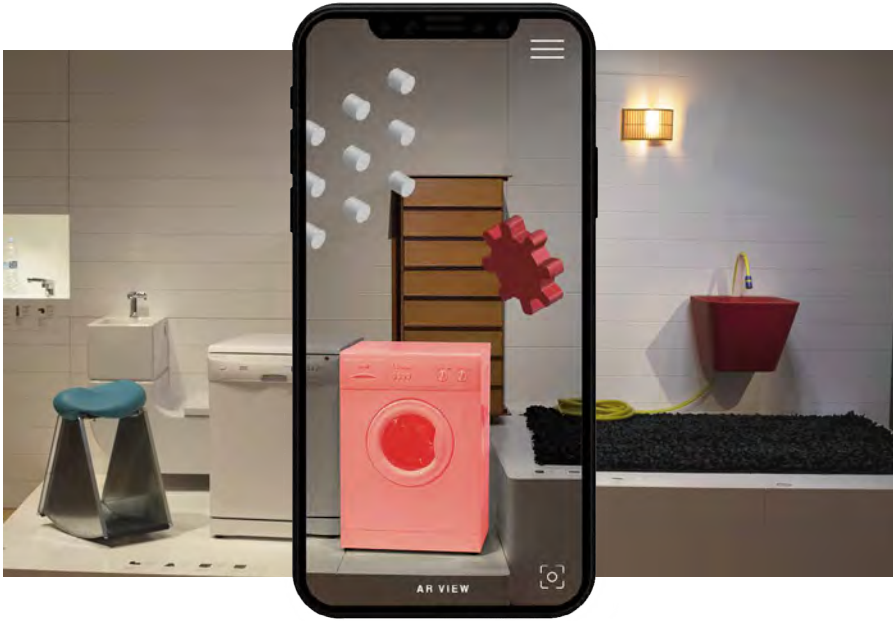
19/23 PAPV

IED

Elna Sanchís, Alejandro Alorda



ARX es una aplicación de realidad aumentada desarrollada para mejorar la experiencia del usuario durante exposiciones permanentes y efímeras. Los visitantes interactúan con el entorno circundante y reciben mucha más información y detalles sobre el contenido de la exposición. Gracias a la señalización y las gráficas existentes utilizadas en la exposición, pudimos utilizarlos como puntos de interacción con la aplicación para ofrecer una experiencia innovadora y enriquecedora. En el contexto de la exposición permanente de diseño de productos del Museo de Diseño de Barcelona, ARX filtra y organiza los productos exhibidos con la visión y los valores de Victor Papanek.



**ACCESIBLE**

En la era del digital todo el mundo posee un smartphone. Es por esto que acceder a nuestro servicio es fácil e intuitivo. Todo el mundo puede hacerlo!



**INCLUSIVO**

Este servicio está pensado para que todos las personas puedan acceder y utilizarlo, aprovechando de todas lo que pueda aportar.



**FUNCIONALIDAD**

La aplicación de realidad aumentada ayuda a optimizar la experiencia de la visita a la exposición.



**SOSTENIBILIDAD**

Desde el primer momento buscamos un concepto que no generara ningún tipo de residuos. Por esta razón, hemos optado por una solución digital.



**SOCIAL**

Nuestro proyecto, siendo aplicable en diferentes contextos y/o museos ayuda en el proceso de divulgación y sensibilización social y cultural.



**INNOVACIÓN**

Creemos que el museo debe dar un paso hacia una experiencia más innovadora y atractiva.



**TIPOLOGÍAS**

Gracias a la señalización en el museo, podemos dividir todos los productos que se muestran en tipologías. Etiquetando los círculos en el móvil, aparecen videos descriptivos que explican las tipologías de productos en detalle.



**CATEGORÍAS**

Cada producto etiquetado con la cámara aparecerá en un color que se refiere a una categoría, que permite al usuario una experiencia más agradable e intuitiva.

**INTRODUCIR**

Ya introducido en la escena del lugar aparece la introducción a la expo que explica que la interacción está pensada en línea Papanek.

**INFORMAR**

El segundo paso es la dar informar al usuario sobre los conceptos clave de Papanek y su filosofía para que sea consciente de lo que verá en la exposición.

**OBSERVAR**

El siguiente paso es la observación más general de los productos para que el usuario pueda observar y empezar a entender los conceptos.

**EVALUAR**

Además de interactuar con una descripción más detallada de los valores que acompañan los productos, el usuario puede también dejar su opinión personal.

**ARX**  
**IED**  
 Camilla Morandi, Francesco M. Lucini

# A RAY

## PAPANEK DESIGN EXHIBITION

Creating a signage to highlight certain products according to PapaneK's philosophy through light.

### Main Concept:

The signs indicating the selected products are presented in arrows with the year it was created. Walking inside the exhibition is made more clear and helps the user to navigate. The design draws the visitor's attention and directs them near the selected product which further activates a spotlight and creates a chance to be interested in them.

### Installation:

Connect the motion sensor to the light bulb through bluetooth or wifi. Install the light bulbs on the ceiling and mount the motion sensors near the arrows on the ground.

### Disassembly:

To create the arrows, use transparent self adhesive paper and print the arrows on it. Either hand cut the arrows or use the laser cutter for the same.

The spotlights can be removed and saved for later use. And the arrows can be removed easily as they are like sticker paper. These can be recycled.

The motion sensor can be connected to the light bulbs through bluetooth or wifi. The setting of the motion sensor can be modified from the phone. The light will turn on when a person stands in front of the sensor and will turn off after 15 seconds of inactivity.

### Brochure:

At the museum counter, the visitors will be provided a brochure to start the experience and also to help understand the new signage and the context better. The brochure is made interactive to enhance the user experience. This brochure will guide them throughout the museum.

### Materials:

- Motion sensor
- Spot light
- Connection wire
- Transparent - adhesive paper
- Print & laser cut

A total of 30 products are chosen under the philosophy of PAPANEK

**YELLOW:** Social Design  
**GREEN:** Eco Design  
**BLUE:** Innovative Design

The motion sensor lights come in three different colours: Yellow, green and blue. Depending upon the product classification, the lights will match the product and papaneK philosophy.

**Nom projecte:** A Ray

**Escola:** IED Barcelona Escola Superior de Disseny

**Curs:** 4rt Curs Títol Superior en Disseny Especialitat d'Interiors i Producte

**Autors projecte:** Aditi Malpani & Magdalena Mikolajuk

A RAY  
IED

Aditi Malpani, Magdalena Mikolajuk

# THROUGH THE EYES OF FUNCTION AND INNOVATION

This booklet informs its visitors in a fun and innovative way about the exhibitions' purpose. Inviting the visitors to interact with the exhibited products, we focused on creating an unusual booklet that can be used throughout the entire space.

"Who designed that product? Why is this exhibited? What is so special about it?" All the answers to your questions and other fun facts will be shown in the booklet. Through the eyes of Victor Papanek. Through the eyes of function and innovation.



1



2



3



Our booklet evaluates each object from Victor Papanek's point of view, based on his design criteria. The information provided is minimal but significant, thus sticking to the essence of things, the way Papanek would have liked it. Inclusivity and functionality are primary characteristics of good design according to Papanek. We made sure to provide our booklet in different languages, making information easily accessible to everyone.

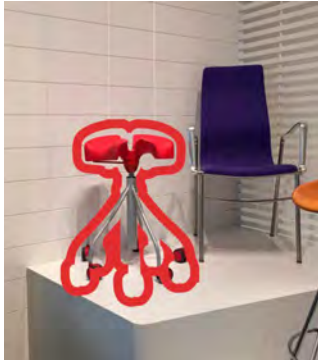
*Through the eyes of function  
and innovation*

IED

Mila Tawil, Gabriela Beek, Avik Soni

# NEW PERSPECTIVES

"Altering perspectives and concealed messages to reveal the hidden significance of Papanek's principals in design."



**DOCTORS AND MEDICAL  
PROFESSIONALS SAT IN  
STANDARD STOOLS**

**EOS DOCTORES Y  
DENTISTAS SE SIENTAN  
MA EN TABURETES Y  
CONVENCIONALES**

**AQUELS DOCTORS EY S HI  
DENTISTES ES SENTEN  
ME EN TABURETSA I  
CONVENCIONALES**



## RED SENTENCES

The first sentence you see without the red lens is a sentence that generally assumes the current understanding of the product as a whole.

## BLUE SENTENCES

The second sentence that is revealed once you put on the red lens provides context to the specific product and its impact on society based on Papanek's principle.

## HANGING FRAMES

The frames are scaled and placed to only outline the product when standing in a specific spot. Unless in said spot, the view of the product is disrupted by the frame.

## PRODUCT SELECTION

The products selected are all seemingly ordinary for the standard citizen of 2019. However, they all have very specific facts about material, context or design process that make them quintessential designs for Papanek's principals and philosophy of design.

*New Perspectives*

IED

Naomi Pham, Ana Carolina Fabrega

# art awareness

Victor Papanek



Art awareness es un proyecto con espejos reutilizados, con frases que se relacionan con Papanek, en el principio de la exposición, o demás hacer unas pegatinas para justificar cada una de las piezas.

Inspirado en la concienciación que daba. Intentando que el usuario que lo este leyendo se vea él/ella mismo en el reflejo y pueda reflexionar sobre eso, ya que ahora es cuando más lo necesitamos, reciclar y reutilizar. Por que como decía Papanek, todo el mundo esta implicado en los asuntos de la ecología.

Así también, gracias al sistema gráfico creado para la concienciación, (espejos y los pegatinas) ver que están relacionados con los principios propugnados de Papanek.

Los colores principales son negro, naranja, azul y rojo. Los colores escogidos son representativos en Victor Papanek.

Los 4 principios propugnados de Victor Papanek representados en 4 colores e impresos como pegatinas para poder pegar en cualquier pieza de la exposición, justo al lado de su nombre y explicación. Añadiendo debajo la explicación del concepto.

Los espejos situarlos en las entradas de la exposición o por alguna otra parte del museo. En el caso de los espejos aplicar los los cuatro círculos, con los conceptos como un mini sistema gráfico de los 4 principios.

Añadiendo una frase representativa de Victor Papanek en formato de pegatina, pegado en el espejo, para que el que lo este leyendo se vea él/la mismo y pueda reflexionar sobre la del artista, así trasladar el pensamiento de Papanek a la actualidad.

Los materiales utilizados serian espejos reutilizados y pegatinas. La tipografía utilizada es Mark Bold y Mark Book.

## aplicación



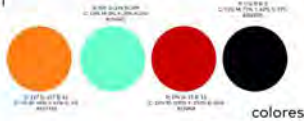
## frases espejo



espejo



espejo



colores



Art awareness  
LCI  
Maria Roca Minguell

**EL MOCADOR DE PAPANEK**

Aquest projecte s'ha basat en les idees del dissenyador, antropòleg, escriptor i professor, Victor Papanek. S'ha centrat en la idea de dissenyar un element que no sols sigui bonic, sinó que sigui, a més a més, útil.

**Perquè un mocador?**

Estem en èpoques de fred i tots volem protegir-nos per no emmalaltar. Aquest mocador es recollirà a l'entrada de l'exposició i gràcies a ell entendrem els símbols afegits a l'explicació de les obres. Aquest mocador serà en nostre guia personal durant el transcurs de a l'exposició i ens ajudarà a comprendre al complet la filosofia de Victor Papanek.

En aquest mocador es destacaran els 4 requisits bàsics de Papanek d'una manera molt fàcil d'interpretar perquè l'espectador li quedi clar el que esta veient i el que volem transmetre.

**És possible realitzar-ho amb un pressupost ajustat?**

Sí, és possible. Segons els pressupostos demanats a diferents empreses, es podrien produir 1000 mocadors amb aproximadament 1200 euros.

**M'ho puc emportar a casa?**

Sí, per a reforçar encara més els valors de Papanek i donar-li un segon ús real a aquest mocador, l'usuari s'ha pot endur i usar-lo en el seu dia a dia.

**Mocador Dissenyat.**  
Resalta els valors de Victor Papanek utilitzant 4 patrons fàcilment diferenciables entre sí i ens ajuda a entendre la informació afegida a les marquesines del museu.

**REUTILITZAM, SEGUIM ELS VALORS DE PAPANEK**  
EMPORTAM A CASA I UTILITZAM QUAN TINGUIS FREU

**SOSTENIBILITAT** - PER A PAPANEK ES LA REUTILITZACIÓ O ESTALVI DELS NOSTRES RECURSOS I CAMBIAR ELS NOSTRES PATRONS DE CONSUM.

**ACCESSIBILITAT** - PER A PAPANEK ES EL GRAU EN QUE UNA OBRE POT SER USADA, INDEPENDENTMENT DE LES SEVES CAPACITATS.

**CODI OBERT** - PER A PAPANEK ES POSAR A DISPOSICIÓ DE LA GENT UN PROCÉS CREATIU I AIXÍ INTRODUIR PRÒPIES EXPERIÈNCIES.

**CO-DISSENY** - PER A PAPANEK ES LA COL·LABORACIÓ DE DIFERENTS DISSENYADORS, AMB EL FI D'OBTENIR UN DISSENY ÚTIL I ADAPTAT A LES NECESITATS.

**VICTOR PAPANEK - LA POLÍTICA DEL DISSENY**  
31/10/2019 - 02/02/2020 / MUSEU DEL DISSENY BCN

A PARTIR D'ESTES MOCADORS CADASCUN D'UN D'ELLS REUTILITZAM I EMPORTAM A CASA I UTILITZAM QUAN TINGUIS FREU. ENTENDEM ELS VALORS DE PAPANEK SOBRE ELS DIFERENTS OBJECTES, UTILITZANT DIFERENTS PATRONS.

VICTOR PAPANEK INTERVEU LES EXPOSICIONS PERMANENTS DEL MUSEU DEL DISSENY DE BARCELONA AMB LA FINALITAT DE RESSALTAR ELS SEUS VALORS A LES DIFERENTS OBRES.

**ELS PATRONS**  
S'han dissenyat aquests 4 patrons i cadascun s'identifica amb un valor, així el espectador mitjançant el seu mocador descobrirà els valors del objecte que esta observant.

**SOSTENIBILITAT** ESTALVI D'AIGUA

**ACCESSIBILITAT** ERGONÒMIC

**CODI OBERT** AJUNT-HO BARCELONA CAT

**CO-DISSENY** PILAR VILLUENDAS JAUMBACH

**EXEMPLE D'APLICACIÓ**  
D'aquesta manera es relacionarà el mocador dissenyat amb la obra.



*El mocador de Papanek*  
LCI  
Oriol Polo Aguayo

# CAMÍ PAPANEK



Desenvolupament d'un sistema gràfic que es sustenta a través d'una paleta de quatre colors, una per a cada concepte Papanek. El verd per la sostenibilitat, negre pel co-disseny, gris pel codi obert i taronja per l'accessibilitat.

Aquests colors van aplicats amb vinils al terra formant un camí amb ratlles a un objecte/obra destacada. A l'exposició "Del món al museu" els objectes destacats són: "Aixeta monocomandament de lavabo de Ramon Benedito" (1945), per la sostenibilitat, la "Llum de peu TMC de Miquel Milà" (1931) pel co-disseny, el "Minipimer MR2" per l'accessibilitat i la Cadira Pedrera pel codi obert.

A l'exposició de "Dissenyes o treballes?" els destacats són: els rètols de les olimpíades pel co-disseny, les bosses de Vinçon per l'accessibilitat, "1986 Compra" per sostenibilitat i ISDIN per codi obert.

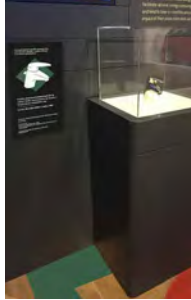
Per tal d'agrupar els destacats amb la resta d'objectes exposats s'utilitzaran les formes geomètriques. Cercle per co-disseny, triangle per accessibilitat, quadrat per codi obert i rombe per sostenibilitat.

Cada color anirà aplicat a la placa d'identificació de l'objecte. Si és un destacat serà amb la forma geomètrica i el plànol de l'objecte a sobre; si és un no destacat només sortiran en petit les formes geomètriques que té l'objecte dels conceptes de Papanek.

1.

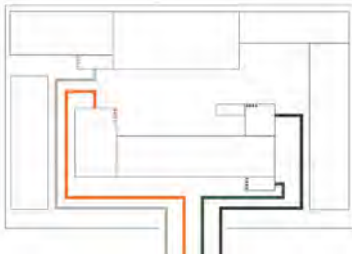


2.



3.

4.



1. Recopilació de plànols, aplicacions i mockups, paleta de colors i formes geomètriques junt amb el disseny de les etiquetes dels destacats i no destacats. El material utilitzat per les ratlles serà cinta de color adhesiva de 48 mm.
2. Exemple de l'etiqueta de destacats i no destacats a l'exposició de "Del món al disseny". Conté la informació bàsica de l'obra i l'objecte està envoltat d'un cercle del color corresponent al concepte Papanek.
3. Exemple de l'etiqueta de destacats i no destacats a l'exposició de Dissenyos o treballes. Conté la informació bàsica de l'obra i les formes geomètriques que l'identifiquen amb Papanek.
4. Mockup que representa l'aplicació de les etiquetes a les exposicions corresponents.
5. Plànol general de l'exposició "Del món al disseny" amb camins a les obres destacades i el seu respectiu color.



Camí Papanek

LCI

Javiera Delgado, Núria Jam



# EL MUSEO DE TABURETES

Victor Papanek

Victor Papanek decía que lo único importante de diseño es como se relaciona con la gente, por eso mi propuesta es realizar una serie de taburetes sobre los conceptos de Victor Papanek. Los taburetes son una reinterpretación de una de sus obras "The Simplest Support".

Cada uno de los taburetes están pensados para reflejar los conceptos de Papanek, el material para hacerlos serán de cartón un material sostenible y en cada uno de los lados irán escritos sus conceptos: Sostenibilidad, Codiseño, Código abierto y Accesibilidad. Para distinguir cada una de las piezas crear una serie de pegatinas con una ilustración de cada obra expuesta. En cada uno de los taburetes irán los conceptos que transmita la obra y una parte para que la gente pueda interactuar y escriba el motivo por el que creen que esta obra cumple ese concepto.

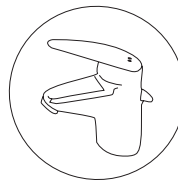
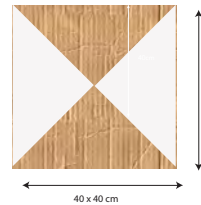
De esta manera la propia pieza se relaciona con la gente y puedan disfrutar de las obras observándolas cómodamente sentados en ellos. De esta manera sencilla plasmamos los conceptos de Victor Papanek en una pieza funcional y estética.

Para crear estas piezas necesitamos una pieza de cartón e imprimir encima la información, luego crear la estructura de cubo (taburete) i añadir dos piezas triangulares para que la gente se pueda sentar.

Las medidas están pensadas para que la base para sentarse sea de 40x40 cm y la altura de 50cm.

La pegatina en formato circular y aplicada a la caja de manera aleatoria sin necesidad de estar entrada en el rectángulo.

El Museo de Taburetes es una solución efímera para indentificar cada uno de los conceptos Papanek respetando la museografía existente de una manera diferente y funcional.



Pegatina de la obra

Para distinguir de que obra estamos hablando, utilizar una pegatina con una ilustración de la obra.



*El museo de taburetes*  
LCI  
Nayana Borrás Vicens

# PAPANEK

Papanek es un diseñador y educador austriaco que se convirtió en un firme defensor del diseño social y ecológicamente responsable de productos, herramientas e infraestructuras comunitarias. Es por esto que me enfoqué en 4 de sus temas. La sostenibilidad, Accesibilidad, código abierto y co-diseño.

Mi idea para estas señaléticas fue seguir el pensamiento de Papanek y por esta razón mi señalética son piezas de madera reciclada en la cual está recortada la frase, o el método de diseño. Estas llevan por encima un patrón hecho con serigrafía para ser distinguidos más fácil.

Cada pieza de arte, lleva un cuadro de madera pequeño con el patrón que le corresponda. De esta manera el usuario logrará identificar fácilmente el diseño.



SOSTENIBILIDAD

Esta señalética está creada con madera reciclada y cortada a láser. La señalética lleva un patrón por la parte delantera la cual ayuda al usuario a distinguir las piezas de arte. El patrón que lleva esta está compuesta con círculos ya que me dan la sensación de sostenibilidad.

CO-DISEÑO

Esta señalética está creada con madera reciclada y cortada a láser. La señalética lleva un patrón por la parte delantera la cual ayuda al usuario a distinguir las piezas de arte. El patrón que lleva esta está compuesta por una serie de líneas las cuales cuando están juntas crean un solo patrón, dando la sensación de co-diseño al ser todas líneas distintas.

ACCESIBILIDAD

Esta señalética está creada con madera reciclada y cortada a láser. La señalética lleva un patrón por la parte delantera la cual ayuda al usuario a distinguir las piezas de arte. El patrón que lleva esta está compuesta por una serie de círculos que al superponerse crean este tipo de tejido. Esto me da la sensación de accesibilidad ya que al sobreponer muestra distintos accesos donde las redondas pueden pasar.

CODIGO ABIERTO

Esta señalética está creada con madera reciclada y cortada a láser. La señalética lleva un patrón por la parte delantera la cual ayuda al usuario a distinguir las piezas de arte. El patrón que lleva esta está compuesta de líneas horizontales y verticales. Este patrón es de los más sencillos ya que quiere dar a entender el código abierto que está compuesto por varias piezas, pero ya que juntas crean algo nuevo.



*Senalética Papanek*

LCI

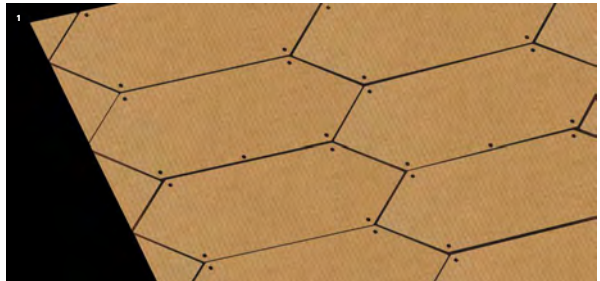
Valeria Maestre

# CUANDO LA IMPRENTA LLEGA AL MUSEO

Para la realización de este proyecto, es necesario el uso de una impresora portátil, y la instalación en vivo de la señalética para promover en directo los ideales de Papanek, y que la gente pueda disfrutar de la acción y participar en una de las actividades del museo. Todo esto de la manera más sencilla e inmediata posible: utilizando hexágonos de cartón que se imprimirán directamente en el museo utilizando el "Colop e-mark".

Los hexágonos de cartón aprovechan el techo del museo, desde el cual irán colgando. Para hacerlos lo más posible accesibles, tendrán escritas en los tres idiomas más usados. Aprovechar el techo nos permite hacer inmediatamente una distinción entre señalización ya existente y señalización alternativa que hemos creado.

Con este proyecto deseamos respetar y expresar máximamente la filosofía de Victor Papanek tanto de manera ideal como formal.



1 Para aprovechar el máximo material posible, la cartelería se cortará a láser y se aprovecharán los triángulos restantes para señalizar con "flechas" los objetos seleccionados.

2 Toda esta señalética irá acompañada de una explicación general en la entrada de la exposición.

3 El presupuesto total para el proyecto sería: unas cinco máquinas COLOP e-mark (299,90€), más los cartuchos de tinta (40€ cada uno) más la cantidad de cartón necesario para la señalética (87€ la tonalidad e hilo para colgar el cartón). Esto nos dejaría un gran margen de presupuesto, con el que podríamos comprar camisetas para personalizarlas con la impresora. Las dimensiones de los hexágonos no podrán superar los 12cm, ya que COLOP e-mark sólo imprime en 2cm de alto.

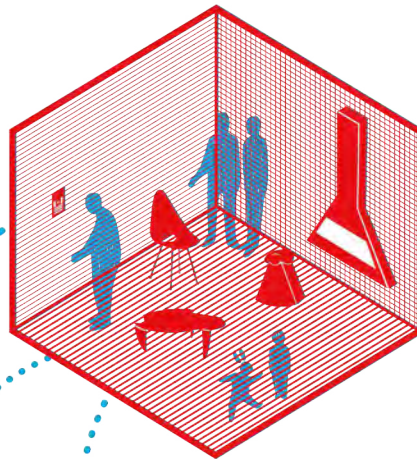


*Quando la imprenta llega al museo*  
LCI  
Marta Augé, Paola Morelli

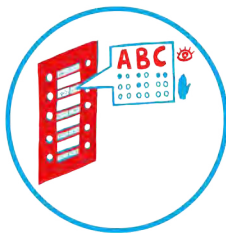
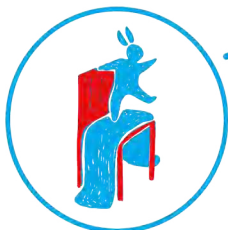
# DEL MÓN AL MUSEU

## EN CLAU PAPANEK

Aquesta proposta pretén conscienciar els visitants sobre l'exclusió intrínseca a tot objecte, en tant que dissenyat per a un perfil de persona concret. Mitjançant un procés de co-disseny entre les alumnes i certs col·lectius exclosos per aquestes limitacions, es duran a terme unes activitats col·laboratives amb l'objectiu d'intervenir la sala de disseny de producte.



Deixar constància de com el principi d'*affordance* és clau per pensar des de i per als infants. Se'ls demanarà altres maneres de pensar els objectes de l'exposició, així com plasmar-les en dibuixos per tal de resignificar-los.



Fer experimentar la ceguesa als visitants habituals. Uns fulls de sala contindran missatges escrits per persones amb discapacitat visual en dos llenguatges: el braille i l'alfabet visual. Aquest últim, imprès amb tinta que es fa visible amb la calor del tacte.



Posar en valor els relats objectuals llegats per gent d'edat avançada, per crear vincles entre passat, present i futur. Els missatges es col·locaran en un dispositiu mòbil, escrits en lletres grans perquè siguin llegides amb facilitat.

### Projecte seleccionat

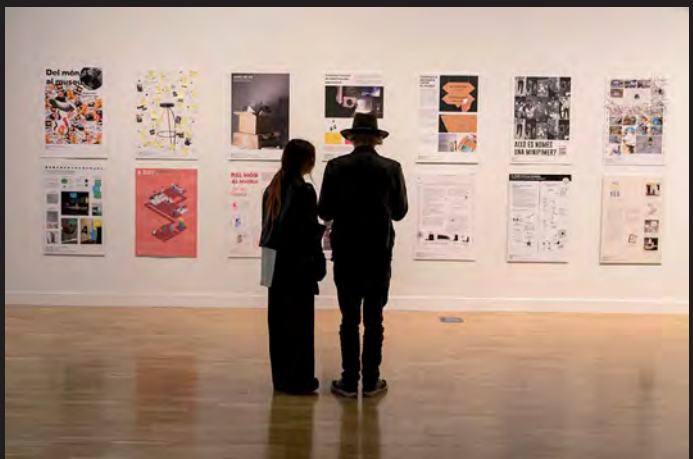
*Aquest món m'exclou*

MASSANA

Marta Cots, Aina Reguant, Elisa Gómez,  
Maria Bienvenido, Andrea Jiménez



Jugant amb Papanek



Presentació dels projectes  
© Museu del Disseny de Barcelona



Space ground es un espacio estimulante y diverso que cuenta con instalaciones (juegos) individuales, pero al juntarse forman todo un sistema solar interactivo y un conjunto de actividades lúdicas para niños.

Además de ser un lugar recreativo los niños encontrarán pequeñas frases de aprendizaje en cada instalación que se relacionan con el mismo.

Cada juego fue diseñado con el fin de satisfacer diferentes necesidades importantes enfocándose así en el desarrollo integral de los niños, y además fomentar valores de convivencia entre ellos.

**SOL** Las unidades son una estrella

**Columpio Múltiple Circular**

- 5m x 5m (25 m<sup>2</sup>)
- 4 columpios canasta
- Capacidad de 3 niños por columpio
- Estructura de acero inoxidable
- Canasta de cable de acero galvanizado envuelto en hilo de poliéster

**1**

**MERCURIO** Es el planeta más cercano al sol

**Trampolines de Cráteres**

- Propileno tejido
- 3 trampolines
- Roca falsa simulado a cráteres
- 1m de diámetro
- Altura desde el piso aumenta gradualmente de 10 cm a 50 cm

**2**

**VENUS** Un día en Venus equivale a 243 días terrestres

**Esfera Escalable de Red**

- 4m x 4m (16 m<sup>2</sup>)
- 3 m de altura
- Cable de acero galvanizado en hilo de poliéster
- Acero inoxidable

**3**

**TIERRA** Es el planeta más grande del sistema solar

**Cohete con Resbaladilla**

- Cohete de 3 niveles
- Cada nivel de 1,50m
- La estructura está a 50cm del suelo
- En el nivel 2 y 3 hay una salida a la resbaladilla
- Material polietileno

**4**

**MARTE** Es el planeta más cercano a la tierra

**Montículos en el Desierto de Marte**

- A la salida de la resbaladilla hay un espacio de montículos para correr y recostarse
- Rosetas de caucho antideslizante amortiguador

**5**



**JUPITER** Es el planeta más grande del sistema solar

**Salto de Luna a Luna**

- 7 Lunas
- Diferente tamaños, la medida más grande es de 100cm
- Concreto recubierto en caucho

**6**

**SATURNO** Es el planeta más grande del sistema solar

**Resbaladilla de agujeros**

- Diámetro de 200 cm
- Agujeros de diferentes tamaños
- Polietileno de alta densidad
- 50 cm de ancho en la resbaladilla

**7**

**URANO** Es el planeta más grande del sistema solar

**Rueda Giratoria de dos niveles**

- Diámetro 200 cm
- 2 niveles
- Acero inoxidable
- Cuenta con una red de seguridad
- Giratoria
- Capacidad de 3 niños por nivel

**8**

**NEPTUNO** Es el planeta más grande del sistema solar

**Planeta Giratorio para dibujar**

- Totalmente cubierto en pintura para tiza
- 1,30 m de alto y diámetro
- Puede rotar

**9**

**PLUTÓN** Es el planeta más grande del sistema solar

**Satélite New Horizons**

- Está a 50 cm del suelo
- Rueda de 1,50 m de diámetro
- Acero inoxidable
- Aluminio
- Capacidad de una persona

**10**

Solar System Playground  
EINA  
Emilia Jarrin, Gerard Sespluges



# SPACES

SPACES consists of modular buildings, adaptable to any space. It is intended to encourage children to bring their imaginations to life and to test them interactively with others. There are no limits to the imagination of children. Using this ability, different spaces contribute with changeable play units and room-designs to make a creative and intuitive learning experience possible. All game objects are based on the principle of ever-changing and never the same constellations. Diving into their own worlds the children experience and learn at the same time.

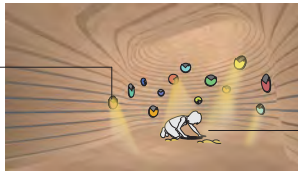


**Light Space**

Changing the atmosphere in a room can allow children to dive into completely new worlds of their own imagination. Panels on the wall can therefore be changed to three different settings. For the first one, light can shine through the opening and illuminate the room. The second one lets light through patterned holes and for the third one the panel can be closed so that no light can enter.

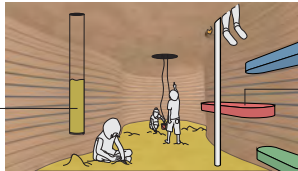


The children can be creative and decide which atmosphere they want to create, be it a completely dark room or covering the walls with tangled patterns.



A little hole on the floor of the Light Space, lets children interact with each other. Pull up the sand from below, bring it to another place, or just talk, advise and invent other adventurous stories to tell.

**Sand Space**



Whether climbing, jumping or sliding from one room to the other, this access point provides it all. By grabbing the pole, the children can quickly slide onto the sandy floor below, or use it as a support if they don't feel safe enough otherwise. The blocks act like a playful staircase with multiple usages as well.

**Action Space**

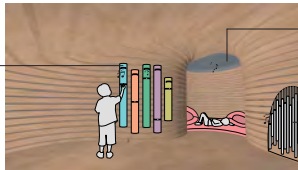
Combining social skills and the capability to communicate is a very important thing for children to learn in early ages. The need to support each other and exploring spaces together is a great way to do so. Sand can be delivered upstairs by one person to then be poured in to a tube from which the sand can also be released again by opening a hatch at the bottom.



Children need action, adventure and space for creation. With this Action Space, children can construct their own labyrinth, play hide and seek or simply dive into a new, ever-changing world, created by everyone together.

**Sound Space**

When the wind is blowing outside, the children can create their own acoustics. While air runs through the pipes, it is being transformed into a sound. By changing the pitch, the children can enjoy their own windy melody.



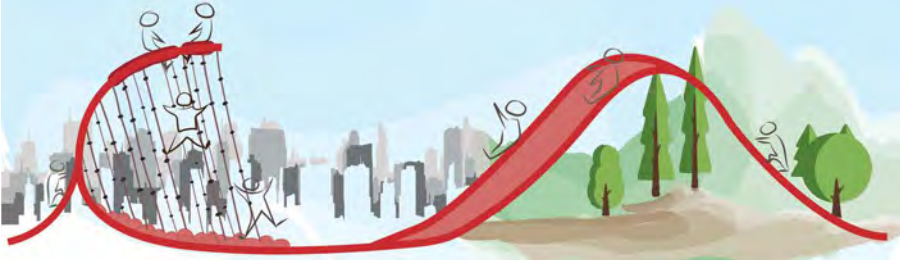
Rain can be part of the ambient sounds. A transparent ceiling, built by acoustic structure, lets children not only see what is happening outside, but also feel it, by enabling and improving the sensation of naturally, relaxing noise.

By entering or leaving the Sound Space, hanging bars make the other children aware of it. Using their own creativity and musical interest, the tubes can also be used to play along with other sounds, created by the environment and add to the children's own orchestra.

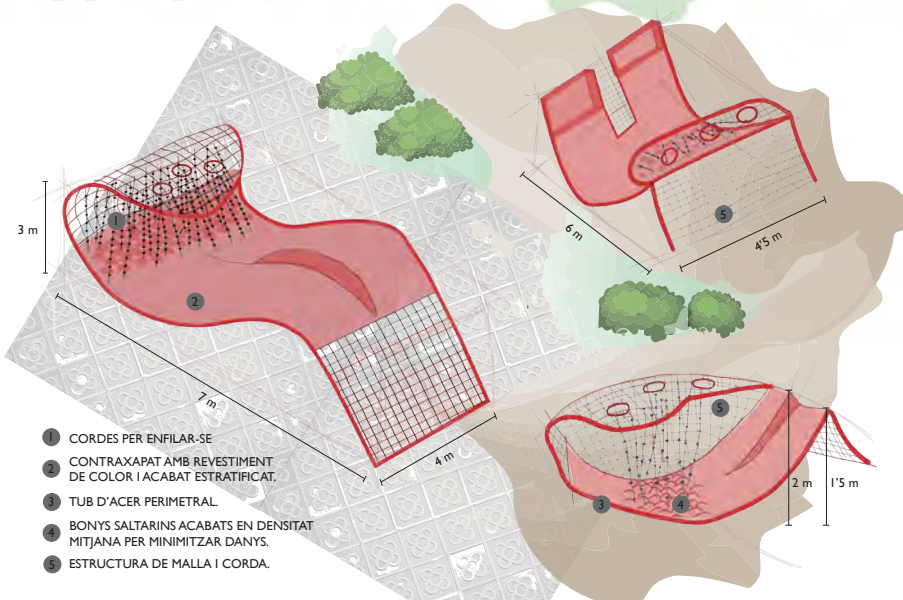
Spaces  
EINA  
Hanna Schöler, Milan Arau



El nostre playground Waves Park és un espai per jugar activitats lliures, escultòric, organícista i abstracte. Principalment està pensat per nens però és un espai obert a tothom i pot ser utilitzat per qualsevol tipus d'usuari. És un lloc diferent de l'habitual i multifuncional la qual permet fer-ne diferents usos i aporta alternatives de joc. El fet que parteixi d'una escultura, funcionaria per qualsevol espai, tant en àmbit rural com urbà, ja que l'escultura s'adaptaria segons les dimensions del lloc.



## WAVES PARK



*Waves park*

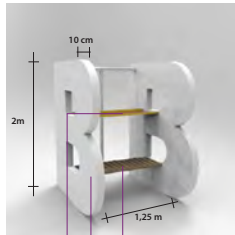
EINA

Martina Duran, Paula Tañá

# ABCITY

Nombre proyecto: ABCITY  
Universidad: EINA  
Curso: 2n  
Autoras: Clara Isern y Sonia Bragulat.

## GAMA CROMÁTICA



Panel fenólico, protección especial frente a la humedad.

Plano exterior de las letras hecho con polietileno rotomoldeado, de esta forma la cara exterior es retroiluminada y por la noche el impacto visual aumenta; ejemplo

Red 18 mm, resistencia de rotura 1250 kg. Entenimentada Sisal "Xitla".



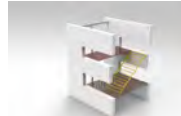
Plano interior de las letras hecho con panel fenólico para realizar la fuerza.

Columpio circular de 80 cm de diámetro con cuerda de plástico de resistencia 1250 kg. 18mm.



Tobogan y barra de bomberos de acero 316, acero inoxidable. Diámetro de la barra 6cm. Anchura del tobogan 1,25m

## RETROILUMINACIÓN NOCTURNA



## ¿PARA QUIÉN?

SU INTERIOR ESTÁ PENSADO Y DISEÑADO ESPECIALMENTE PARA NIÑOS DE ENTRE 4-10 AÑOS, PARA QUE DISFRUTEN DE LOS JUEGOS PROPIOS QUE ENCONTRAMOS EN CUALQUIER PARQUE INFANTIL, PERO DE MANERA DISTINTA A LA TRADICIONAL. SU EXTERIOR ES UNA ESCULTURA CON CARÁCTER MONUMENTAL Y IDENTITARIO PARA CADA CIUDAD, POR ESO NO DEJA DE SER UN ESPACIO TURÍSTICO Y ATRACTIVO PARA LAS PERSONAS QUE VISITAN Y/O VIVEN EN LA CIUDAD DONDE SE ENCUENTRA.

## ¿QUÉ ES?

NUESTRO PROYECTO SE BASA EN CREAR UN FORMATO DE PARQUE DISTINTO AL CONOCIDO TRADICIONALMENTE, CON LA FINALIDAD DE CREAR EN CADA CIUDAD UN ESPACIO PROPIO Y MONUMENTAL QUE APORTE IDENTIDAD Y CREE UNIÓN. NUESTRA INTENCIÓN ES CREAR UN IMPACTO VISUAL CON LA ESTRUCTURA DEL PROYECTO, CREANDO UN LUGAR DE ENCUENTRO Y ATRAVENDO A LAS PERSONAS QUE PASAN FRENTE A ÉL Y HACER QUE DISFRUTEN CON EL MUNDO QUE HEMOS CREADO EN SU INTERIOR.

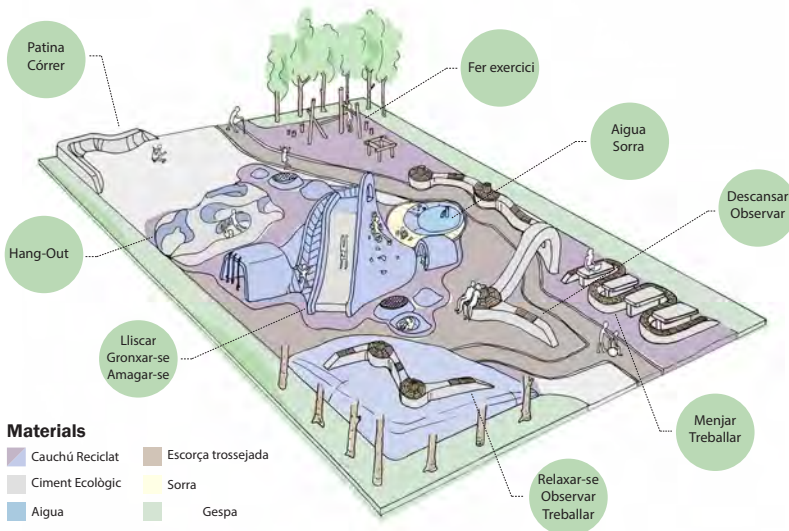
## APLICACIONES

ABCITY ES APPLICABLE A CUALQUIER LOCALIZACIÓN GRACIAS A LA ADAPTACIÓN DE LAS ACTIVIDADES A CUALQUIER LETRA, SIN ROMPER CON LA IDENTIDAD Y LA ESTÉTICA DEL PROYECTO. ES APPLICABLE A CUALQUIER CONJUNTO SIN NINGÚN LÍMITE.

*Abcity*  
EINA  
Clara Isern, Sonia Bragulat

# OASIS

Ofereix un espai lliure i abstracte al centre de la ciutat de Barcelona, al Passeig de Sant Joan per a que les diferents generacions interactuin i creixin juntes. Volem que els nens tinguin la llibertat de jugar, imaginar i crear sense cap mena de límit.



## Materials

<span style="display: inline-block; width: 15px; height: 15px; background-color: #8080ff; border: 1px solid black;"></span> Cauçú Reciclat	<span style="display: inline-block; width: 15px; height: 15px; background-color: #a08080; border: 1px solid black;"></span> Escorça trossejada
<span style="display: inline-block; width: 15px; height: 15px; background-color: #d3d3d3; border: 1px solid black;"></span> Ciment Ecològic	<span style="display: inline-block; width: 15px; height: 15px; background-color: #ffff00; border: 1px solid black;"></span> Sorra
<span style="display: inline-block; width: 15px; height: 15px; background-color: #add8e6; border: 1px solid black;"></span> Aigua	<span style="display: inline-block; width: 15px; height: 15px; background-color: #90ee90; border: 1px solid black;"></span> Gespa

## Usuaris



**Cristina (32) i Pau (3)**

A en Pau li encanta jugar amb la sorra i l'aigua, sobretot si és amb la seva mare. Però el que li agrada més en realitat és poder experimentar i embrutar-se.

**Carla (8)**

Al sortir de l'escola cada tarda, només desitja arribar al parc per escalar, córrer, saltar i imaginar nous mons amb els seus amics.

**Albert (16)**

Tot i que sempre entra a treballar a les 9, es lleva a les 7 i surt a córrer una hora. Sempre passa pel parc, ja que li encanta la natura que hi ha.

**Ramón (75) i Paquita (71)**

Cada matí surten a passejar, els agrada seure a la Zona Relax mitja hora cada dia, i a la tarda, seuen al banc gran per veure als seus nets jugar.

**Núria (27)**

Tot i que sempre entra a treballar a les 9, es lleva a les 7 i surt a córrer una hora. Sempre passa pel parc, ja que li encanta la natura que hi ha.

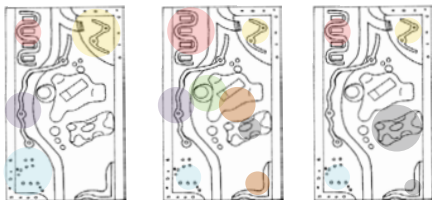
**Roger (37)**

Viu a la mateixa illa, i baixa a treballar a les taules. Prefereix l'ambient natural i de comunitat, que l'aldarull de la ciutat que veu des de la seva finestra.

**Marta (37) i Carles (36)**

Estan embarassats de 7 mesos. Els encanta passejar per alla a totes hores, sentir-se part d'una comunitat i seure al gran banc a la Zona Relax.

## Activitat durant el dia



Matí

Tarda

Vespre

## Ubicació



Passeig de Sant Joan, Barcelona

El passeig de Sant Joan es troba al centre de Barcelona entre els carrils de cotxes, hi ha un espai molt ample per poder passejar. Volem aprofitar-lo per a unir a tota la comunitat, tant els que hi viuen com els que estan de pas, i partir de la creació d'un espai intergeneracional, verd i inclús, que permet oblidar-se del soroll de la ciutat, fent-li funció d'un oasi.

## Projecte seleccionat

Oasis

EINA

Laura Bujan, Zarah Mommaert,

Alissa Arends

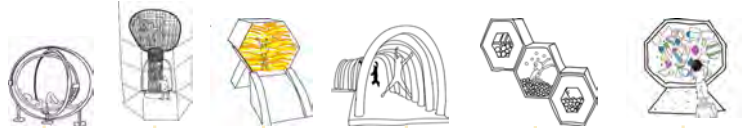
## sleepless playground



La apariencia de este diseño toma la forma de un panel hexagonal. La columna representa armonía y cercanía, y busca el acercamiento de los usuarios a través del ocio y el entretenimiento en este parque de recreo. El parque está destinado a los niños de 4 a 12 años, y a los padres y los ancianos, que pueden encontrar un lugar para el entretenimiento en este espacio.



Además, la característica del diseño es proporcionar un lugar que también puede jugar de noche, por lo que utiliza materiales fosforescentes que pueden emitir luz por la noche (de manera segura y viable para el ahorro de energía) durante hasta diez horas. El material base es madera.



*Sleepless Playground*  
EINA  
Jiale Liu, Yuan Cui

# Hemisphere Park

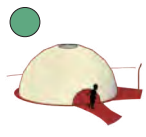


## ¿Qué aportamos?

Espacios pensados expresamente para niños de entre 3 y 7 años para desarrollar su creatividad

## ¿Cómo lo hacemos?

Diferentes mundos en blanco, donde los niños y niñas ponen el tema, su tema, creando el parque que ellos quieren.



### MUNDO CUPULA

**PENSADO PARA...** ACCIONES  
DESARROLLO CREATIVIDAD, EXPERIMENTAR, DESCUBRIMIENTO PERSONAL, JUEGO EN EQUIPO

Creación de una cueva pintada interior con pintura termocrómica para crear dibujos efímeros.



### MUNDO AGUJEROS

**PENSADO PARA...** ACCIONES  
INTEGRACIÓN SOCIAL, CONTACTO NATURA, RELAJARSE, TUMBARSE, MIRAR, ESCONDERSE

Creación de una cueva con diferentes overturas para la entrada de sol de forma diversa. En el exterior anexo a la cueva se instalan diferentes jardinerías.



### MUNDO MONTAÑA

**PENSADO PARA...** ACCIONES  
SUPERACIÓN PERSONAL, EXPERIMENTAR VERTIGO, NUEVAS EXPERIENCIAS

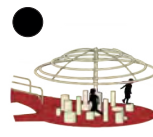
Creación de una montaña artificial con un túnel perimetral y dos toboganes laterales



### MUNDO MALLA

**PENSADO PARA...** ACCIONES  
DESARROLLO CREATIVIDAD, EXPERIMENTAR VERTIGO, CONVIVENCIA COMUNITARIA

Creación de un entramado de malla



### MUNDO PLATAFORMAS

**PENSADO PARA...** ACCIONES  
SUPERACIÓN PERSONAL, EXPERIMENTAR VERTIGO, DESARROLLO CREATIVIDAD

Creación de plataformas circulares a diferente altura sin un recorrido único.



### CONNEXIÓN

**PENSADO PARA...** ACCIONES  
EXPERIMENTAR VERTIGO, DESARROLLO CREATIVIDAD, COLUMPIARSE, SALTAR, HACER EQUILIBRIOS

Creación de barras en arco con diferentes combinaciones



### CONNEXIÓN

**PENSADO PARA...** ACCIONES  
NUEVAS EXPERIENCIAS, CONTACTO NATURA, JUEGO EN EQUIPO, RELAJARSE, ESCONDERSE, CORRER, DESCUBRIR

Creación de barras verticales creando un campo de maíz por el donde poder 'perdersse'.



### CONNEXIÓN

**PENSADO PARA...** ACCIONES  
NUEVAS EXPERIENCIAS, CONVIVENCIA COMUNITARIA, SALTAR, CORRER, HACER EQUILIBRIOS

Creación de semiesferas elásticas de diferentes tamaños e instaladas sin un orden único.



### CONNEXIÓN

**PENSADO PARA...** ACCIONES  
EXPERIMENTAR VERTIGO, JUEGO EN EQUIPO, HACER EQUILIBRIOS, SALTAR, COLUMPIARSE.

Creación de barras paralelas a diferente altura.

**EINA**

Nome: Hemisphere Park  
Reserva: EINA, Centre d'Innovació de Disseny i Art de Barcelona  
Curs 2019-2020  
Asser: Eloi Amal Mestre, Juan Manuel Valencia

Hemisphere Park

EINA

Eloi Amal Mestre,

Juan Manuel Valencia

# PUYS

El **natural** és el **joc**. El **joc** és **dinàmic**  
El **dinàmic** genera **comunitat**

El més **natural** en un nen o nena és voler córrer i interactuar amb l'espai de totes les formes possibles, trobant-ne sempre de noves, experimentant i divertint-se a través del **joc**.

Una de les característiques més valuoses del **joc** a l'aire lliure és tot l'espai del qual el nen disposa per a entretenir-se, amb tot aquest espai el joc esdevé **dinàmic** i nosaltres volem afavorir aquest factor.

Per a promoure el **dinamisme** les atraccions permeten que els nens i nenes no hagin de fer cua, de manera que es puguin dedicar al 100% al joc. Això s'aconsegueix a través d'aconseguir un gran aforament per atracció, cosa que fomenten el joc en **comunitat**. També hem procurat que tot i així segueixi sent possible utilitzar-les en cas d'estar sol.

## INSPIRAT EN ELS NENS

He donat a nens i nenes unes fitxes en les quals hi havia una forma abstracta dibuixada i els preguntava: com ho convertiries en una atracció del parc?



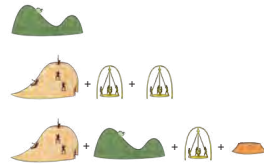
### ATRACCIÓ ICÒNICA



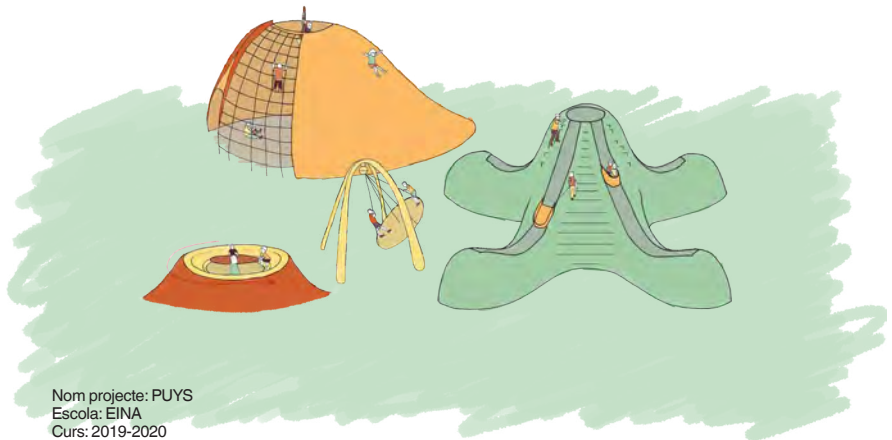
### MULTIFUNCIONAL



### MODULAR



### LLOC DE REUNIÓ



Nom projecte: PUYs  
Escola: EINA  
Curs: 2019-2020  
Autors projecte: Irene Alcázar Gallofré

*Puys*  
EINA  
Irene Alcázar Gallofré

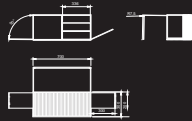
# HACK THE CONTAINER

When we first approached the space, we were very interested in the container and how it was used to bring the neighbourhood together, it belongs to Papallona Circus Arts Shop, who make activities, shows and sports events often for the neighbors to attend. Of course, we didn't want to interrupt this community, so we focused our project around it.

The idea is to modify the container already located in the plaza and to make it become the centerpiece, making it habitable and "hackable": people can open it and get stuff from inside, form the mats for yoga to jumping ropes and chairs. The less we design, the more freedom we give to the users.

The space would be evened, and painted with graphics of suggestional shapes that would hint what the space could be used for and how it may be distributed to hold many activities at the same time.

## PLANIETRÍA

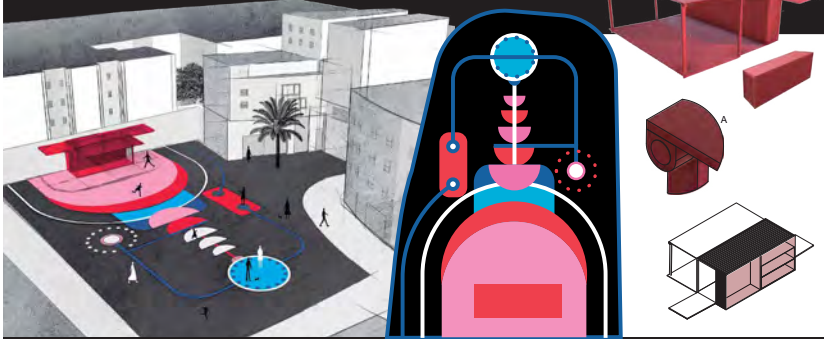


The main stage is colored pink and a bit elevated from the floor, to create the sense of a stage, from there we have a zone that could be dedicated to seating to watch the show, movie or play, and more geometrical forms meant to spark the creativity of the users to decide what you could do there. The circular shapes for example, could serve as a ring, or a platform to practice activities that need a defined space, the lines are meant to communicate the different zones as to not alienate them, bringing the whole drawing together.

The container is located in the upright center of the plaza, allowing it to be seen from all sides, and not interrupting the view. It can be opened from the two laterals and the front faces of the container, which open upwards, providing a sheltered zone beneath them, and from behind where there's a storage unit, where we can always find stackable chairs and tables, since we consider them to be very versatile, there are also multiple games and items that can be used to create activities for the youth.

When the front facing panel is open, the container then becomes this sort of stage, where a projecting curtain can be placed to watch movies from a projector installed in the container, or decoratives can be placed to create the background of a theatrical play or circus show.

To promote the activities hosted at the plaza and educate the neighborhood about how it works, there's an event board, where information about big events and changes in the plaza would be shown, and an infographic, explaining how the plaza and container work.



PAULA CEPEDA, VICTOR LAVELA, BAUTISTA FERNANDEZ, JAN JOFRE

ELISAVA

*Hack the container*  
**ELISAVA**  
 Paula Cepeda, Victor Lavela,  
 Bautista Fernandez, Jan Jofre





# e1 RUSC

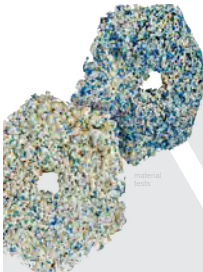
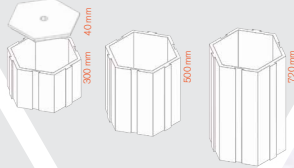
El Rusc is an open design project that proposes the creation of a space for the neighborhood built by the neighbors. With modular and abstract structures that enhance the game and creativity. El Rusc is for everyone

## HOW IT WORKS

- 1 bring the bottles
- 2 make the modules
- 3 build the park

## MODULAR PIECES

Made up of modules, the playground can change depending on the activities and social gatherings that take place in the square. The stackable geometric modules allow anyone to build and create new structures and after all it makes everyone designer of the places



## RECYCLED BOTTLES

The different modules that make the Rusc are made from plastic bottles that the people bring to the place. It was important to include the neighbors not only in the making of the actual playground but throughout the whole process. This material is a great way of giving another life to single-use plastic bottles



## PRECIOUS PLASTICS

Made from recycled plastic bottles (PET) the pieces of el Rusc are made with the machines of the project Precious Plastic. This project wants to rethink the recycling world by democratizing the recycling of the plastic, offering open source and free of charge plans to build your own machine

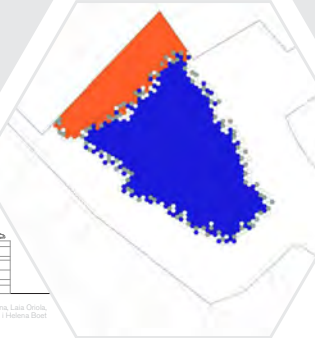
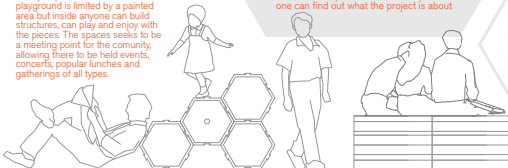


## THE CONTAINER

Being the only element left in the space, the container is used to store the machinery that produces the modules and the plastic recollected, but it is also an important information point where one can find out what the project is about

## MUTABLE DESIGN

Open design, the playground is actually designed by the people with already made pieces they have just produced. The form of the playground is limited by a painted area but inside anyone can build structures, can play and enjoy with the pieces. The spaces seeks to be a meeting point for the community, allowing there to be held events, concerts, popular lunches and gatherings of all types.



ELISAVA Escola Universitat de Barcelona Disseny i Enginyeria

Helena Osuna, Laia Oriola, Albert Puertas i Helena Boet

*El rusc*  
**ELISAVA**  
 Helena Osuna, Laia Oriola,  
 Albert Puertas, Helena Boet

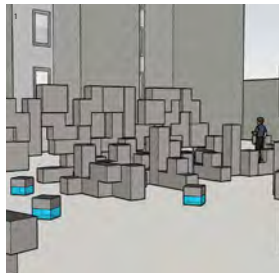
# Els Murs

Creus que la societat va denunciar crear una estètica supèrflua deixant de jutjar estèticament l'arquitectura i apostant per no emprar l'adorn i alçar-se per la seva mera fabricació i imperfectes? El Brutalisme sí, és un moviment arquitectònic que ha estat admirat per això. Aquest tipus d'arquitectura no pretén ser presumida o engalanar la ciutat sinó resoldre un problema a través de la funció i l'honestedat. Nosaltres hem trobat una certa similitud entre el Brutalisme i Papanek i darrere una investigació sobre aquests dos hem dut a terme el disseny d'aquest parc.

Trenquem amb els formalismes, dissenyant un parc per a la societat que resol unes necessitats del propi usuari. Per tant, estem dissenyant per a les persones, on és més important la funció que l'estètica i les parafernàlies. A més de donar-li importància a l'ecologia i economia, fent ús d'un únic material, el formigó ecològic.



Per dur a terme l'estratègia hem delimitat el target i ens hem centrat en nens de 3 a 12 anys, els seus pares i la gent que transita la plaça. Els nens de 3 anys són capaços de saltar, córrer i experimentar per sí sols, sempre que el pare estigui amb ell. A partir dels 12 ja tenen total mobilitat. Per això es planteja un espai on el nen pugui interactuar amb els elements alhora que amb el seu sistema físic i psíquic. De la mateixa manera volem que els pares estiguin a gust i entretinguts. També hem vist de gran importància els usuaris que transiten la plaça de manera indirecta, fent un disseny on el joc de l'infant i les estructures no impedeixin o dificultin dit trànsit.



1. Codi obert: Seguint la idea de Papanek, d'oreem al parc una estructura no delimitada per contornament extern, ja que ens vam insurcar a la seva ideologia de fer disseny pensant en les moltes accions que podrien ocórrer. D'aquesta manera l'infant no està cohibit, és lliure d'estar on ell vulgui.

2. Diagonal que creua la plaça: Aplicant la mentalitat de Papanek al construir per a un usuari concret ens fíem en què hi ha molt trànsit de bicicletes i patinets elèctrics. Es per això que és tan important crear l'estructura entorn al carril que recorre la majoria d'usuaris.

3. Murs i Tètric: Pensem que el joc de formigó pur amb peces sobreesortides de trets és dinàmic i no delimita l'espai jugable en alguna cosa que existeix. Ens remet a un altre planeta, inabarcablement real. Amb això també pretenem humanitzar i intentar evitar que aquest sigui un element dur o desagradable per als ús de l'infant.

4. Terra i bancs: Plaça no delimitada, creant així una sensació d'amplitud i infinitat perquè el nen senti llibertat per a ser. Els bancs serveixen per crear un ambient més amigable i humà entre usuaris, ja que no solament establim una interacció amb el mur sinó amb l'espai.



*Els murs*  
ELISAVA

Elisabeth Sebastia, Pol Pons,  
Paula Antón, Lidia Jurado

# PLAYMOVE

El Museo del Diseño de Barcelona nos propone realizar un proyecto de diseño de elementos de áreas infantiles, que recogiese este cambio en la política del juego que se propone en el proyecto de "Ciudad jugable", de acuerdo con las sugerencias que planteó en su momento Víctor Papanek.

## ¿Cómo?

El tipo de juego se estructura en torno a tres puntos esenciales:

• **Más y mejores lugares para jugar en el entorno urbano** (diferenciándose tanto en una ciudad jugable como en un juego y actividades fuera al exterior como también en una ciudad activa)

• **Incluir un cambio de modelo** entre juego generen un lugar en la ciudad

• **Por tanto, con el objetivo de solventar la problemática que afecta a la concentración y impulsar el movimiento de los niños.**

**Nuestra propuesta para el playground se integra como un elemento más en el "Plan de Juego" de la ciudad. Este plan primero debe abordar y cumplir diferentes criterios:**

**Criterio 1:** Múltiples propuestas de juegos creativos y retos para el desarrollo saludable de los niños. Favoreciendo el desarrollo integral, maximizando la actividad física de las actividades que promuevan y ofrecer retos para que los niños explore, decidan y experimenten, siendo protagonistas de la acción.

**Criterio 2:** Espacio físico diverso, estimulante, seguro, conectado y con accesibilidad. El tubo modula los diferentes elementos del juego como de mobiliario.

**Criterio 3:** Espacios inclusivos por edades, géneros, intereses y diferentes capacidades. Siendo atractivo para todo tipo de público que ayude con el fin de jugar, encontrarse e relacionar.

**Criterio 4:** Tener un contacto con la naturaleza y el juego con el agua y la arena. La vegetación actúa como generadora de sombras, decoración e incluso lugar de reunión para los niños.



**Criterio 5:** Juego compartido, intergeneracional y colaborativo. El conjunto del playground ofrece diferentes actividades con el fin de ser distribuido entre niños y adultos así como los cúmulos XL, redes de arena o zonas de estudio.

**Criterio 6:** Lugar de encuentro y convivencia comunitaria. La modulación del espacio genera una zona de encuentro para todos, con la intención de que este sea un lugar de convención y significativo para la comunidad.

Al jugar, dando respuesta a estos seis criterios propiamente de este plan de juego, observamos como el proyecto que planteamos del playground actúa como plataforma para generar, además, un impacto positivo en reactivar la zona y revertir las situaciones desfavorables para el día a día de la comunidad vecinal.

Con el objetivo, tanto conceptual como físico, buscamos generar un alivio no convencional, donde los niños puedan expresar y explorar su imaginación a través de acciones físicas que activen todas sus habilidades motoras. A la vez que interactúan y colaboran juntos a través de un pensamiento universal.

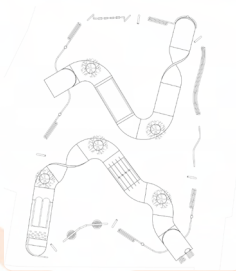
Los elementos que componen el parque infantil se entrelazan a dos lenguajes modulares que actúan de forma complementaria. Compuesto por estructura de hormigón, que se apoya y organiza según el espacio y las necesidades del lugar y el tubo que genera todos los elementos necesarios, tanto recreativos como de mobiliario. También cumple esta función de "tejer un tejido" y termina generando un lenguaje estético notable.

Para el desarrollo del parque creamos un sistema modular de unidades piezas de hormigón y discurrimos piezas tubulares, a más a más, creamos los sistemas de anclaje entre piezas y fijamos al suelo. Este sistema nos permite crear infinidad de parques de diferentes formas y tamaños según las necesidades del mismo.

Los módulos de hormigón modulan una serie de superficies, que se utilizan como tobogán, zona de escalada a baja altura e escondite para los más pequeños, entre otros. Son formas que crean de la naturaleza, superficies que se deforman de alguna manera para que los niños jueguen.

El lenguaje del tubo rodea los diferentes módulos de hormigón, creando una sensación de hilo continuo y envolvente. Además de interactuar con el principal elemento, creando movimientos simples que progresan a diseños más complejos. Ofreciendo una amplia variedad de áreas de juego como columpios universales, bolas de arena y equilibrio.

No sólo proponemos un diseño de espacio universal, sino también una gráfica aplicada. Es bastante útil no eliminar la importancia de estas estructuras en combinación con el tubo. Por lo tanto hemos confiado en el color naranja y la tipografía, donde se trata de jugar a colores y patrones de diferentes nacionalidades. Esto ayuda a mejorar la inclusión social del vecindario, ya que estamos en un espacio multicultural en el que queremos recibir una comunidad, evitando el movimiento social y vital.



SECCIÓN 01

PLANTA



Playmove  
ELISAVA  
Liam Kelly, Ferrán Cortés,  
Laura Yáñez, Judith Vidal

# LOIS

An artificial intelligence located in the neighborhood of la Ribera.

It knows each neighbor and its necessities to adapt to them. It is the heart of our project and definitely of La Ribera.

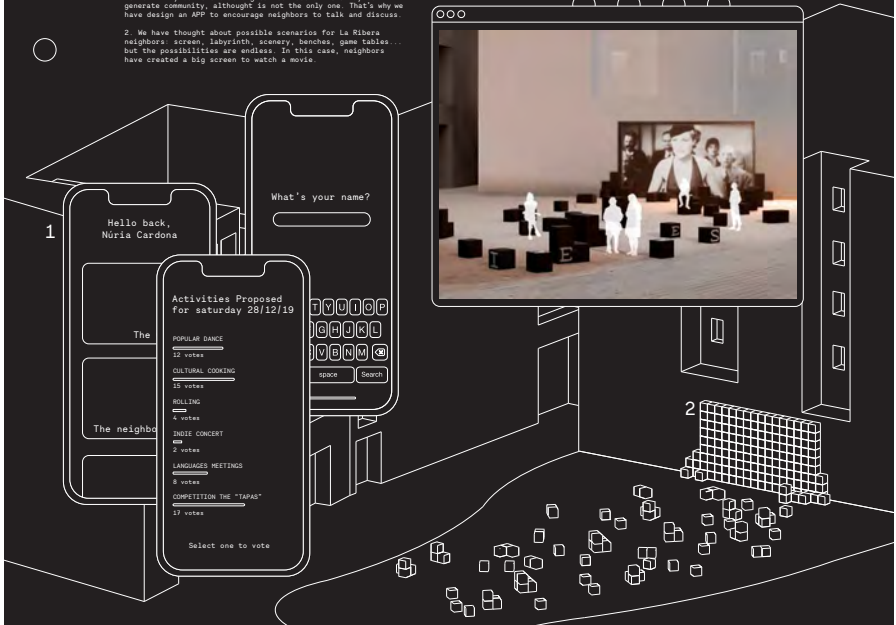
We propose a system made by a mutable and changeable element that can generate unlimited contexts.



The system is made of 256 cubes that can move through the space, to any direction, with a vibration system that creates momentum by applying a brake to an internal flywheel. Cubes can be joined together, climb up and climb down thanks to a magnet system. Each cube has a screen that allows text and icons to be projected and its voice sensor and speaker allows interaction between the user and me.

1. We firmly believe that digital connection is a way to generate community, although it's not the only one. That's why we have design an APP to encourage neighbors to talk and discuss.

2. We have thought about possible scenarios for La Ribera: neighbors screen, labyrinth, scenery, benches, game tables... but the possibilities are endless. In this case, neighbors have created a big screen to watch a movie.



Lois  
ELISAVA  
Núria Cardona, Marta Ferré,  
Maria Puigarnau, Daniel Verano

# TIERRAS

## OUR PLACES ON EARTH

TIERRAS is a project that results from organic, continuous shapes understood through the lens of open play, inclusion and collaboration. The sinuosity of desert dunes is the main formal inspiration for the development of this work – hence the use of sand (with other natural materials) the main building element.



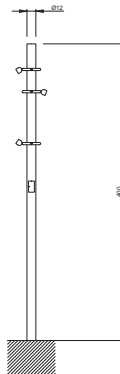
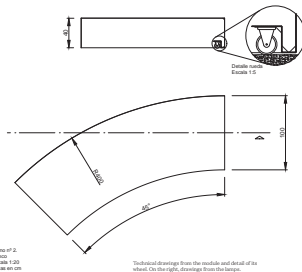
## WHAT?



TIERRAS is  
a workshop,  
a happening,  
an event.

## HOW?

This space will be developed in a workshop format. During a week, participants can move the sand (mixed with quicklime) and some wheeled modules. Once the happening is over, the team TIERRAS will blow the area to soften the edges, and finally spray it with water to solidify the playground.



TIERRAS is not  
only sand, it is  
also wind, water  
and bringing  
people together.



## PAPANEK?

The project connects to Victor Papanek in its process, as it directly involves the user in the creation of the space. Its universality and open code, as its form can change and it's not tied to the space, is also in line with Papanek's teachings. The collaborative aspect is reflected on the construction and sustainability is on the material.



Nerea Remírez, David Quintanilla, Luis Garí, Ale Alvear.  
3 GD5S ELISAVA. GLOBAL PROJECT I  
TUTORS: Ivan Pomés (Sp), Roger Arquer (Pr), Marta Linás (Gr)

ELISAVA  
Escuela de Arquitectura

*Tierras*

ELISAVA

Nerea Remírez, David Quintanilla,  
Luis Garí, Ale Alvear

# Come together 'built for you'

The Sant Pere, Santa Caterina i La Ribera district of Barcelona, where Mestres Casals i Martorell square is located, has a variety of nationalities. We saw the representation of this multiculturalism and diversity necessary to create an inclusive park that invited the entire neighborhood to play, regardless of the origin, age or gender of everyone. We want to create a free, clean and safe space in which children can develop through play and physical activity, with actions such as climbing, jumping, hiding and running, as well as being able to relate with each other. In addition, we consider interesting to stimulate the senses for the future learning of the little ones. That is why we have associated multiculturalism with shapes and colors, basic elements of children's early education.

*Come Together* is a system of structures that has the possibility of being able to be implanted in different spaces. Depending on the needs of the users, combinations of volumetric structures are proposed to create a unique and functional space.

- Five shapes:** The play space is constructed from five basic geometric shapes: triangle, rhomboid, rectangle, circle and square. In addition, each of the pieces will be assigned a specific color: yellow, orange, red, purple and blue, respectively. These pieces have certain proportions but all maintain a size relationship between them; the size is given by the final scale of the volumes, adapted to the potential user of the space. In addition, they present rounded edges to improve safety and with it, the user experience. The material chosen for the manufacture of the pieces is Syntal, a recycled plastic which goes along with the ecology and sustainability values of Victor Papanek.
- Five structures:** The union of pieces through the intersection of planes allows us to create different volumetric structures. A total of five combinations have been carefully thought out, taking into account its ergonomics, functionality and game value. One of the standards used to create these structures is the establishment of three different heights; the horizontal planes reach 30, 55 and 80 centimeters apart from the ground, proportional distances to the height of a child.
- Implantation in the urban space:** Analyzing the possible actions that could be carried out in the volumes formed by the five structures, the following is recognized: three or more structures placed relatively close to each other form a platform park where children can have fun jumping, running, climbing or hiding under; two structures combined with each other can provide multiple alternatives of use that small groups of people can spend some time together; finally, isolated and independent structures can perform the function of more reserved platforms, to use them alone or in pairs.
- Implantation in the square:** For the adaptation to the Mestres Casals i Martorell square, we propose the combination of multiple figures combined with each other forming a dense distribution of structures in the center of the square exactly how we want to represent the multiculturalism of the neighborhood: a place where diversity comes together. Although the distribution of this combination is planned to meet an objective, the final function will depend on the use that the user decides to give it.



**Projecte seleccionat**  
*Come together 'built for you'*  
ELISAVA  
Maite de Urrengochea,  
Gonzalo Hernández, Pilar Olona, Rita de Rivera

# PARC GRUYERE

Gràcies a les nostres investigacions sobre la localització del nostre projecte hem pogut adonar-nos-en d'una necessitat bàsica a millorar, com es la seguretat.

Papanek defensava enfocar-se només en resoldre una única necessitat ,per aquesta raó, hem volgut centrar-nos en la visibilitat per solucionar la inseguretat que hi ha a la plaça. Aquest parc té com a màxim exponent el concepte "visibilitat".

A partir dels conceptes anteriors, hem portat la "visibilitat" al nostre parc en forma de cercles jugant amb les profunditats. Així doncs, en tot moment pots tenir el control visual de quasi tot el parc i gaudir a la vegada de les diverses activitats que hi ha.



Hem escollit que la forma dels nostres forats siguin cercles perquè ens permet que no s'amagui ningú, que sigui incliusiu i molt més familiar.

1 En total tenim sis forats en els quals es pots trobar diverses activitats a fer desde saltar, córrer, experimentar, construir, tirar-se, escalar, etc. Amb tot això, volem fomentar un espai lliure on es pugui desenvolupar la creativitat, la convivència i el respecte envers els altres.

2 Els elements cilíndrics que tenen la contraforma dels forats tenen com a principal funció assegurar-los. No obstant, també són una zona on es poden realitzar altres activitats així com fer-ho servir com a esportiu, jugar en rolliana o estirar-se.

3 Gràcies a la barana que hi ha al voltant del forat podem assegurar-nos que no sigui perillós i no hi hagi risc de caiguda de qualsevol vianant. Els llocs on són situades estan estratègicament pensats tenint en compte la graduació de les baixades i la distància d'aquestes.

4 Referint-nos a l'enllumenat, està directament relacionat amb la idea de preservar el medi ambient gràcies a la llum solar. Té un sistema que treballa amb la recollida de la llum durant el dia, estalviant així energia. Cap al·legri que les formes representen la natura, recordant-nos a la flora del nostre planeta Terra.



*Parc Gruyere*

ELISAVA

Carla Galve, Pedro Glatzel,

Noelia Martin, David Fernandez



# BICWANT

## CONCEPTE

En el mateix contexte de una formació natural situada a l'entorn del carrer formada per unes roques amb disposició aleatòria que defineix una estructura.

Inspirat en la formació natural, el projecte crea una estructura formada per un conjunt de mòduls de diferents alçades que permet a l'usuari experimentar i utilitzar l'espai lliurement.



## EMPLAÇAMENT

L'estructura està situada a l'avinguda Diagonal, a l'espai que hi ha entre el carrer del capità Anes i el carrer de St. Ferran.

Actualment en l'espai hi ha situat un pont de Bicing, tres parades d'autobús interurbà, dues entrades de metro, un quiosc i un petit parc que consisteix en tres bancs i una font. Durant el dia hi ha una gran afluència de persones que experimenten dificultats que passen en temps lliures de feina i lleure, fet que provoca que s'hi acumulin persones. Amb els elements que hi ha al carrer no hi ha gens espai per a tallers per poder experimentar.

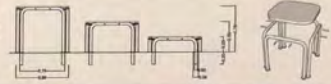
L'emplaçament de l'obra, ja que el projecte és de grans dimensions i a l'avinguda Diagonal tenim grans voreres que permeten la seva col·locació i el pas dels vianants.



## EL PROJECTE

A partir de l'objectiu d'aconseguir un espai més accessible de l'avinguda Diagonal, BIC W, un edifici urbà existent a la ciutat de Barcelona creem un mòdul juntament amb una taula de polígon irregular. Aquest mòdul amb una alçada i agrupació diferents de la del edifici BIC W permet crear una nova estructura. L'objectiu del projecte és la seva col·locació al carrer i la producció econòmica.

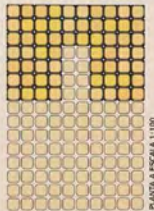
L'estructura està col·locada sobre un espai total igual a una parada d'autobús. S'ha fet seguint el mateix model i la seva alçada és de 2,61 m.



## TOPOGRAFIA

Es mòduls es poden trobar en tres mesures de fons.

- 75 cm d'alçada.
- 50 cm d'alçada.
- 25 cm d'alçada.



PLANTA A ESCALA 1:100

## ALÇATS



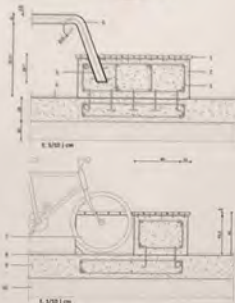
# LIMBE

VURE, GAUDIR I JUGAR LA NATURA, AMB AQUESTA PREMISA NEIX EL PROJECTE, INSPIRAT EN LES FORMES ORGÀNIQUES QUE FORMEN EL LIMBE, E' A DIR, ELS NERVIS PRINCIPALS I LES RAMIFICACIONS D'UNA FULLA.

Observar la naturalesa, ser conscients del gran valor que té i les mancances d'arquitectura a la ciutat de Barcelona. Conèixer un moment més després la imatge dels infants, i que també pugui ser útil per tota mena d'usuaris, han estat els objectius principals.

La natura es pot jugar? En plantegen, observen, riuen, m'algunes maneres controlades, calia un altre qualitat per aconseguir el joc. Si cal tenir a base i proporcionar l'entorn educatiu, com la sorra i l'aigua, el segon objectiu de l'arquitectura principal des d'un món la terra, tant en formes com plantes entrellaçades; el tercer de una ramificació formada i entrellaçada amb el quart de una construcció d'espais lletjos en espais més entrellaçats.

## Jugar la natura.



1. Fusta de gel tractada per aluminis.
2. Formigó de 10 cm.
3. Anella de 10 cm.
4. PVC i tubs de PVC i tubs de PVC.
5. PVC i tubs de PVC i tubs de PVC.
6. PVC i tubs de PVC i tubs de PVC.
7. PVC i tubs de PVC i tubs de PVC.
8. PVC i tubs de PVC i tubs de PVC.
9. PVC i tubs de PVC i tubs de PVC.
10. PVC i tubs de PVC i tubs de PVC.



## LOCALITZACIÓ

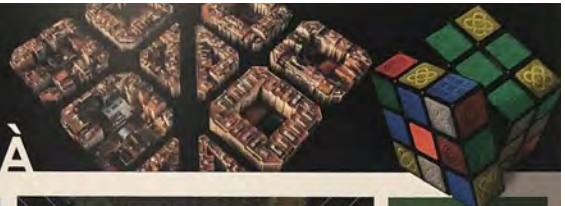


Plaça de Bosc 1  
Barceloneta  
Barcelona

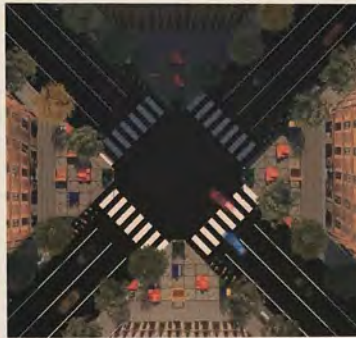


Limbe  
ESDAP  
Mireia Pascual Galera

# 20 X 20 AMFRÀ



**QUÈ PLANTEGEM?**  
 EL CONDICION E CONTEJEC  
 RECIPROCI EL AMPLIAR  
 INTERCANI BENEJEM URBAN  
 QUADRI PLOLA AIXA URBAN  
 COORDINAR EN EL URBAN  
 MEL ENVI EN LA TENDREJEC



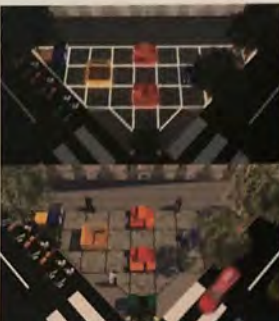
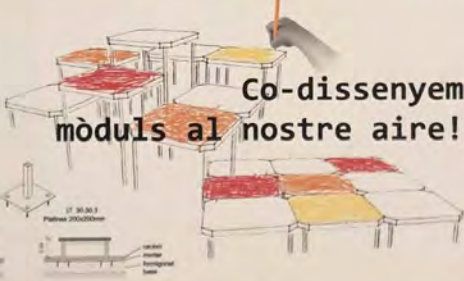
**ECO-EFICIÈNCIA  
 SOSTENIBILITAT**  
 LA CIUTAT DEIA FORME DE  
 PRODUIR CADA UN  
 RECIPROCI MEL AMPLIAR  
 RECIPROCI MEL AMPLIAR  
 RECIPROCI MEL AMPLIAR  
 RECIPROCI MEL AMPLIAR

**IDEA / CONCEPTE**  
 QUADRIOLA PLA CORDA  
 PAVIMENTS DE BARCELONA JOUJOU  
 EL RUBIC COM A JOC

**COM HO FAREM?**  
 RECIPROCI EL URBAN  
 RECIPROCI EL URBAN  
 RECIPROCI EL URBAN  
 RECIPROCI EL URBAN  
 RECIPROCI EL URBAN  
 RECIPROCI EL URBAN



Detall mòdul cadastre/taules Escala 1:20



20x20 Xamfrà  
 ESDAP  
 Gemma Tapias Hosta



*Play in tree*  
 ESDAP Lotja  
 Carlos Enes, Jordi Sanz



# cubops

Espai de joc que ofereix set maneres de pujar i tres de baixar per a dinamitzar l'espai i evitar cues.



## dinàmic

Cubops ofereix diferents maneres de pujar i baixar, evitant possibles cues i creant diferents recorreguts.

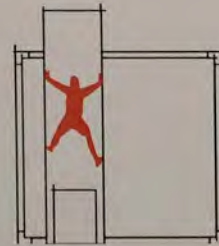
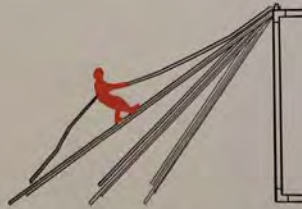


## sorprenent

La implementació del polícarbonat pretén sorprendre jugant amb les transparències que aporta el material.

## progressiu

Diferents mòduls ofereixen recorreguts de dificultat progressiva incorporant el repte al joc de l'infant.



*Cubops*

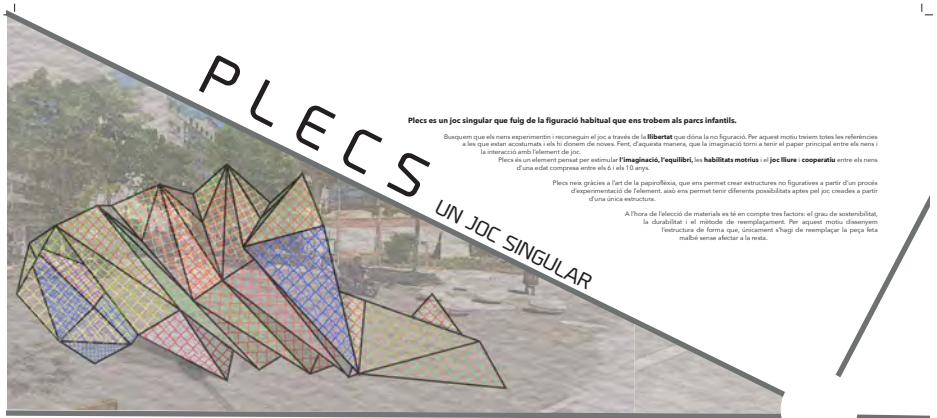
ESDAP Llotja

Guillermo Baeza, Adrià Retres









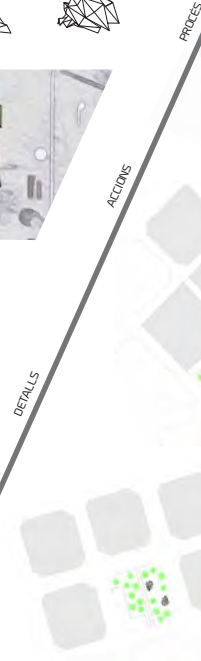
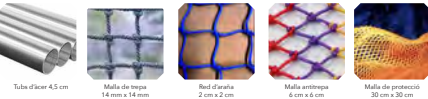
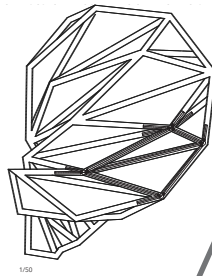
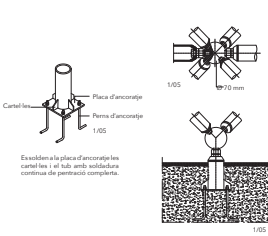
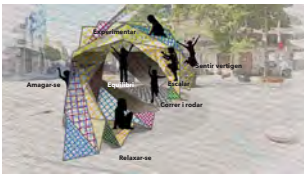
Plecs es un joc singular que fuig de la figuració habitual que ens trobem als parcs infantils.

Busquem que els nens experimentin i reconeguin el joc a través de la **llibertat** que dona la no figuració. Per aquest motiu tenim totes les referències a les que estan acostumats i els hi donem de noves. Fent, d'aquesta manera, que la imaginació torni a tenir el paper principal entre els nens i la interacció amb l'element del joc.

Plecs és un element pensat per estimular l'**imaginació, l'equilibri, les habilitats motrius i el joc lliure i cooperatiu** entre els nens d'una edat compresa entre els 6 i els 12 anys.

Plecs neix gràcies a l'art de la papiròfilia, que ens permet crear estructures no figuratives a partir d'un procés d'experimentació de l'element, així ens permet tenir diferents possibilitats aptes per joc creades a partir d'una única estructura.

A l'hora de seleccionar materials es té en compte tres factors: el grau de sostenibilitat, la durabilitat i el mètode de muntatge. Per aquest motiu dissenyem l'estructura de forma que, únicament a l'hora de muntar-la la peça feta malbé sense afectar a la resta.



*Plecs, un joc singular*  
**ESDAP DEIÀ**  
 Julia Peral Magaña,  
 Sandra Ramírez Gómez



# LA BOMBOLLA

## PROCÉS DE CREACIÓ

- 01** INVESTIGACIÓ  
Brainstorming  
Cremates reals
- 02** PROPOSTES  
Creació de 3  
proposals obertes
- 03** COWORKING  
Estudi de l'usuari i  
treballs d'enquestes
- 04** ANÀLISIS  
Conclusions a partir  
de l'estudi de l'usuari
- 05** DEFINICIÓ  
Decidir característiques  
i espais característics
- 06** EXECUCIÓ  
Plànols i rebossos  
del parc.

## RESULTATS

MOSTRA ■ 17 alumnes d'entre 5 i 10 anys



## COWORKING AMB NENS



ESCANEA EL QR  
PER VEURE EL VÍDEO  
DE L'ACTIVITAT!



## EL CONCEPTE

El parc gira entorn del concepte d'una bombolla: una forma que representa la infància, un espai que combina connexió i desconexió.

## LA PROPOSTA

La Bombolla és una parc multisensorial que amplia les oportunitats de joc lliure no estructurat, en un entorn semi obert envoltat de vegetació.

## LOCALITZACIÓ

Plaça Joanic, Barcelona



## USUARI

5-10 anys



## TIPOLOGIES DE JOC

- JOC SOLITARI
- JOC D'ESPECTADOR
- JOC PARAL·LEL
- JOC ASSOCIAT

## INCLUSIVITAT

La gama cromàtica està pensada per a que nens amb deficiència en la visió dels colors puguin distingir els diversos elements.

- ORIGINAL
- ACROMATOPSIA
- TRITANOMÀLIA

Al ser un parc multisensorial, també s'adapta a infants amb altres dificultats sensorials.

**AUDITIU + PROPIOCEPTIU + TÀCTIL**  
**+ VESTIBULAR + VISUAL**

## MATERIALS



LLOSA DE CAUTXÚ

POLIETILÈ

WOOD PLASTIC COMPOSITE

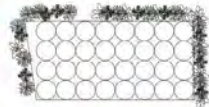
## SOSTENIBILITAT

Elements fabricats amb un sol material  
Fàcil de separar i reciclar  
Fàcil de transportar i reutilitzar



Prototips modelitzats amb CINEMA 4D i motor de render Redshift.

## ESTRUCTURA DE LA PLANTA



*La Bombolla*  
ESDAP Llotja  
Alba Santana, Cèlia Renom,  
Dèlia Nacente, Oriol Trujillo

# ENREDADOS

## LOCALIZACIÓN

Carrer de les Floristes de la Rambla, 12 // 08001 - Barcelona  
Escogido por la falta de zonas de juego infantil en el Raval.

Emplazamiento  
21,5m x 24m



## CONCEPTO

Partiendo de la idea de parque inclusivo, se busco dar la máxima versatilidad a todas las zonas, viniendonos a la mente una cuerda, sus nudos y formas orgánicas. Pues refleja la **polivalencia** que estamos buscando.



## MATERIALES SOSTENIBLES

### Lotumspport safe

Es un caucho reciclado de resinas de poliuretano que ofrece impermeabilidad, aislamiento, resistencia y flexibilidad y elasticidad.

Proveedores de proximidad  
Lotum, S.A. ó Rua Papel

### Madera de Pino

Nos proporciona una fácil mecanización, dureza y resistencia, acepta bien los acabados y facilita el encolado, clavado y atornillado.

Proveedores de proximidad  
Maderas Sans

### Metal Inoxidable

Es un material 100% reciclable, resistente, moldeable y de gran durabilidad en el tiempo.

Proveedores de proximidad  
Reciclajes EPA ó Grupinox

### Cuerda de cáñamo

Nos proporciona una fácil mecanización, dureza y resistencia, acepta bien los acabados y facilita el encolado, clavado y atornillado.

Proveedores de proximidad  
Maderas Sans

### Pintura exterior

Pintura con base al agua y que presente el certificado Ecolabel. Evitando así olores y contenidos de COV (Compuestos Orgánicos Volátiles).

Proveedores de proximidad  
Bruguer

## INCLUSIÓN

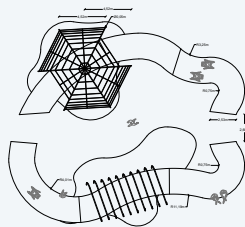


## COLOR Y ARMONÍA



Colores vivos que nos recuerdan a la niñez y pretenden romper con la rutina grisácea del Raval. Nos transmiten energía y nos transportan a la propia naturaleza.

## DISEÑO ORGANICO



Estructura orgánica de recorrido semicerrado compuesto por dos pasarelas con altura máxima de 60 cm, cumpliendo normativa de rampas CTE DB SUA 9.

Éstas incorporan elementos estructurales como:

- Una cúpula con cuerdas con estructura metálica.
- Espiral metálica

Suelo de caucho con manijas como otro elemento de juego.

## RESULTADO FINAL

Como resultado obtenemos un parque inclusivo donde los niños con dificultades psicomotrices se sientan partícipes del juego.

Gracias a las pasarelas y sus formas orgánicas, conseguimos delimitar el parque sin usar un elemento extra que lo cierre del todo creando un espacio abierto a todos los usuarios. Esta podría ser utilizada como banco para padres, adolescentes... que se verán integrados.

En conjunto el parque fomenta un desarrollo psicomotriz del niño como: trepar, colgarse, correr, saltar, esconderse, etc.

En contra del gris distante del Raval llenamos el parque de colores vivos que nos recuerdan a la niñez y su alegría.

En definitiva es un parque vivo, orgánico e inclusivo.



Enredado

ESDAP Llotja

Mireia Pascual, Armand Rodríguez,

Gemma Tapias, Diego Fernández

# TRUNCAT DE L'ALA

Un projecte que dona una segona vida als materials.

-inclusiu -disseny obert -sostenibilitat  
-accessibilitat -co-disseny

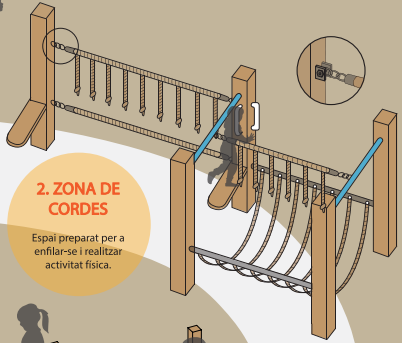
## 1. ZONA D'EQUILIBRI

Conjunt de llistons de diferents alçades. Es posa en pràctica l'equilibri.



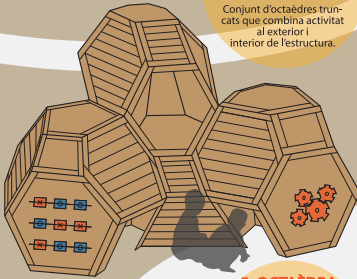
## 2. ZONA DE CORDES

Espai preparat per a enfilar-se i realitzar activitat física.



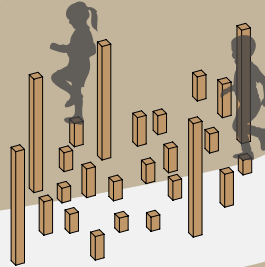
## 4. REDISSENY DE L'ESTRUCTURA DE PAPANEK

Conjunt d'octaedres truncats que combina activitat al exterior i interior de l'estructura.



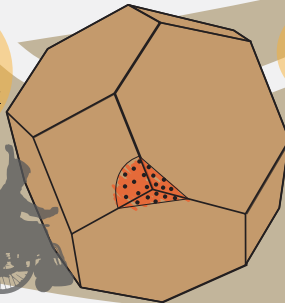
## 3. CIRCUIT DE BLOCS

Àrea de pujar i baixar blocs de fusta.



## 5. OCTAÈDRA TRUNCAT PRINCIPAL

Espai compost de diferents materials, destinat a la convivència i socialització.



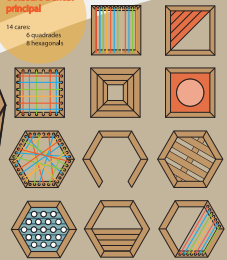
### Peça d'assemblatge

Redisseny de l'estructura de Papanek.  
Octaedre truncat principal.



### Octaedre truncat principal

14 cares  
6 quadrats  
8 hexàgons



Vicenç Martorell, Ciutat Vella, Barcelona

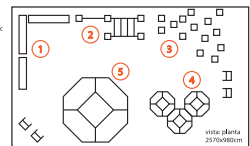


## REUTILITZACIÓ DELS MATERIALS

per a la creació de noves àrees infantils

### Plànol

Conjunt del parc amb vista aèria.



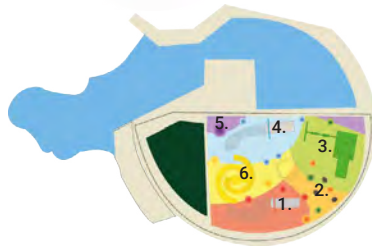
vista planta 25/100000m

Truncat de l'ala  
ESDAP Llotja












Paula Forcadell Ortiz, Paola Pérez Ballesteros,  
Alba Carlos Carbó, Ona Bosch Tremosa



- 1. FORTALEZA:** Camino de rocas en el que el niño salta, mantiene el equilibrio y se mueve dinámicamente hasta atravesar el círculo y bajar la rampa.
- 2. OPTIMISMO:** Trampolines pequeños a través de los cuales el niño puede saltar del uno al otro y acceder en varias zonas anchas.
- 3. CRECIMIENTO:** Estructura central piramidal en la cual se pueden escalar varios niveles o columpiarse. Se experimenta el sentimiento mediante las alturas.
- 4. TRANQUILIDAD:** Camino de arena en el que el niño pasea hasta atravesar el círculo y bajar la rampa.
- 5. CREATIVIDAD:** Montañas que se elevan del suelo de manera gradual. El niño puede subirse sobre, esconderse detrás o rodearlas.
- 6. ENERGÍA:** Cilindro central del cual parten dos toboganes creando una doble espiral. El niño puede ensartarse y jugar con las alturas.



Localización: Parc de la Creueta del Coll - Plano aereo de la distribución del proyecto.

- |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Uniones de acero para cuerda  | Presas de plástico 100% reciclado   | Reutilización de listones de madera   | Caucho reciclado  | Acero   | Bambú   | Polipropileno   | Material sintético reciclado, ignífugo y permeable                                  | Listón de madera reutilizado y cuerda   | Unión de acero para bambú   | Perfiles de acero galvanizado   |

**Sentot**

**ESDAP Llotja**

**Marina Jiménez López, Núria Lafuente Matias,**

**Laura Martínez Soriano, Anna Pasamontes Moratalla**

# In-out



## ABSTRACT

In-Out es un proyecto de parque efímero y desmontable pensado para sitios reducidos. Esta propuesta abarca problemas específicos para niños con diversidad funcional.

Los materiales son asequibles y accesibles para cualquier persona que quiera realizar cualquiera de las piezas del sistema y su fabricación está enfocada a fablabs.



El Cubo 1 está pensado para juegos de pelota. Su forma es cuadrada, se monta por encaje y tiene unos refuerzos de cuerda para asegurar la estructura. Para apilar unos encima de otros se necesita de 2 piezas de bambú.

CUBO 1



CUBO 2



El Cubo 2 está pensado para crear diferentes pasadizos, recorridos y escondites. Su forma es cuadrada, se monta por encaje y tiene unos refuerzos de cuerda para asegurar la estructura. Para apilar unos encima de otros se necesita de 4 piezas de bambú.

El Arco es una pieza compuesta por tubos de bambú y madera. Se asegura la estructura mediante nudos, 4 por cada tubo de bambú.

ARCO



BALANCÍN



El Balancín es una pieza compuesta por tubos de bambú y madera. Se asegura la estructura mediante nudos, 4 por cada tubo de bambú.

## PIEZAS SENSORIALES



ARAÑA



ABEJA



HORMIGA



TIERRA



AGUA



TRONCO



HOJA



RAMA



CAPARAZÓN DE TORTUGA



El panel de exploración táctil tiene 9 piezas impresas en 3D. Estas piezas han sido elaboradas mediante el proceso de pasar de un objeto físico a una malla 3D que se ha editado y posteriormente introducido en una pieza base estándar que se ha diseñado previamente.

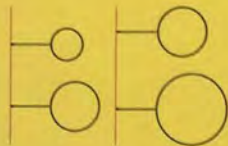
# walla

mínima intervenció, màxima diversió

Walla és una proposta per transformar murs en desús aplicant jocs d'encastellar per a tothom.

Es un sistema simple de cistelles, format per un conjunt d'elements amb un únic sistema d'ancatge, es regien per la simplicitat de les formes geomètriques i l'ús mínim de materials per crear espais jugables.

Ciutat  
Jugable



**kanasta**

bàsic Ø310  
curv Ø310  
S Ø200  
L Ø450



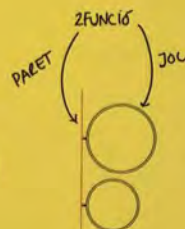
**korn**

bàsic 60 x 50 x 65  
S 60 x 60 x 65



**semi**

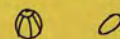
S R160  
L R300



**verk**

S Ø300  
L Ø400

+ PILOTES i ARCS



INCLUSIU

OBJECTIU:  
ENCASTELLAR

4 MINI  
JOCs

CO-CREACIÓ

MATERIALS  
ACER  
BIP-COATING

3 ACABATS



Walla

ESDAP Llotja

Marina Cortés, Carlota Javier



# EQUIPE

"més facilitats, més comoditat i més verd per a un parc de totes"

EQUIPE és un sistema modular amb un objectiu sincer i senzill, aportar solucions als problemes més observats dins les àrees de joc dels parcs i les places



El penjador satisfarà aquella necessitat d'emmagatzemar les pertinències dels més petits



El test implementarà més punts verds en l'espai públic



La peça mare de la col·lecció, genera espais d'espera més còmodes



El suport proporciona una estructura ferma, a més de guiar les peces



1



2



3



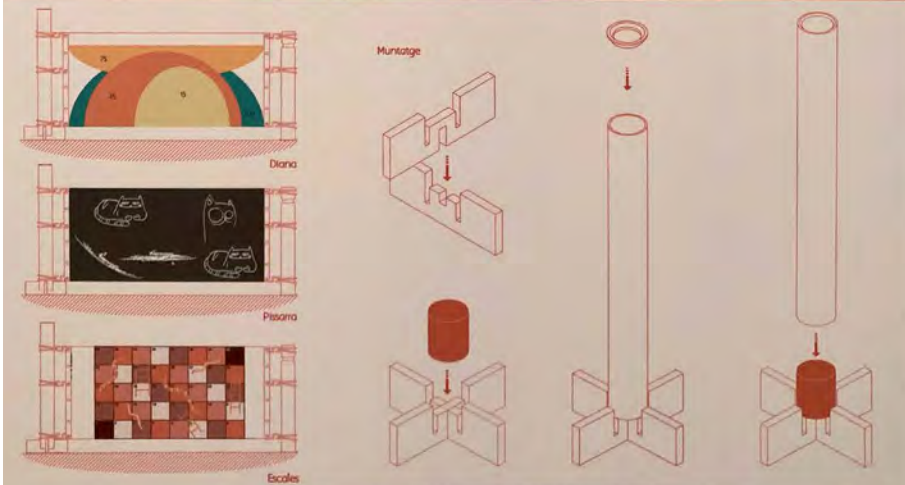
*Equipe*  
ESDAP Llotja  
Martina Oriol, Max Valls, Carlos  
Enes, Carlota Javier, Jordi Sanz

# XARXES

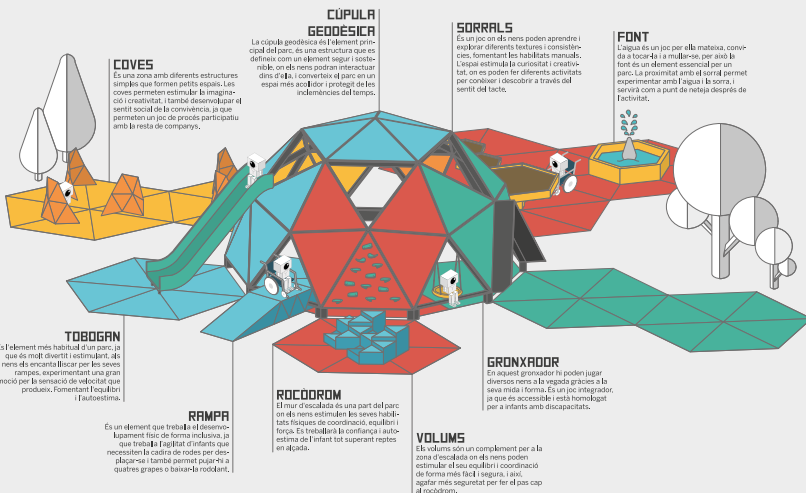
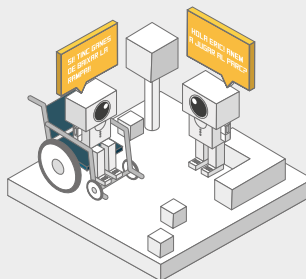
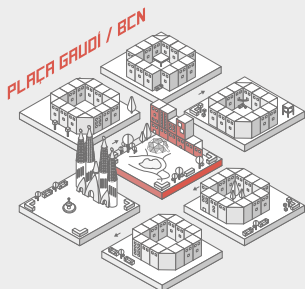
Xarxes és un sistema de caràcter lúdic que vetlla per l'autogestió, l'activitat física o través de l'aprofitament de mobiliari urbà però sobretot per la seguretat.

Està dissenyat per ser fàcilment transportat tant pel pes com la forma d'emmagatzematge. Tots els seus elements van amb relació a les pilones de Barcelona i el nou disseny. Aquesta permet guardar totes les unions i els components que formen el joc i per tant garantir que no es perdin.

L'usuari ha d'interpretar i muntar el joc com també fer-se responsable perquè es mantingui amb les mateixes condicions. Està fabricat per petits tallers, promovent així el co-disseny.



Xarxes  
ESDAP Llotja  
Mario Camayo, Maria Muñarch



**COVES**

Es una zona amb diferents estructures simples que formen petits espais. Les coves permeten estimular la imaginació i fomentar el sentit social de la convivència, ja que permeten un joc de procés participatiu amb la resta de companys.

**CÚPULA GEODÈSICA**

La cúpula geodèsica és l'element principal del joc, és una estructura que es diferencia amb un volumetria segura i accessible, on els nens podran interactuar dins d'ella, i convertir-la en un espai més anàtic i protegit de les inclemències del temps.

**SORRALLS**

Es un joc on els nens poden aprendre i explorar diferents textures i consistències. Fomentant les habilitats manuals. L'espai estimula la curiositat i creativitats, on es poden fer diferents activitats per conèixer i descobrir a través del sentit del tacte.

**FONT**

L'aigua és un joc per ella mateixa, convéda tocar-la i jugar-hi, per això la font és un element essencial per un parc. La proximitat amb el sorral permet experimentar amb l'aigua la zona, serviria com a punt de neteja després de l'activitat.

**TOBOGAN**

Es l'element més habitual d'un parc, ja que és molt divertit i estimulant, de nens els encanta lliscar per les seves rampes, experimentant una gran emoció per la sensació de velocitat que produeix. Fomentant l'equilibri i l'audaciament.

**RAMPA**

Es un element que treballa el desenvolupament físic de forma inclusiva, ja que treballa l'agilitat d'infants que necessiten la ajuda de notes per desplaçar-se. També permet jugar-ets a quatre grapes o bàscia-la rocodrom.

**ROCODROM**

El mur d'escalada és una part del parc on els nens estimulen les seves habilitats físiques de coordinació, equilibri i força. Es treballa la confiança i s'ha estimula de l'infant tot superant reptes en altura.

**GRONXRROD**

En aquest gronxador hi poden jugar diversos nens a la vegada gracies a la seva mida forta. Es un joc integrador, ja que és accessible, està homologat per a infants amb discapacitats.

**VOLUMS**

Es volums són un complement per a la zona d'escalada on els nens poden estimular el seu equilibri i coordinació de forma més lleu i segura, i així, jugar més segurament per fer el pas cap al rocodrom.

**SOSTENIBLE • INCLUSIU • POLIVALENT • DURABLE • SEGUR**

**MATERIALS REUTILITZATS**



**CRÒMATISME**



**CONCEPTE**



"Play For All" és una zona de joc de construcció modular dissenyada a base de triangles, que en el seu conjunt es converteixen en hexàgons, tot formant l'estructura geodèsica, que permet una construcció molt eficient i sostenible. La zona de joc es apta per a tothom, tant en complex i nivell d'individualitat en tot el projecte.

*Play For All*  
ESDAP ONDARA  
Rafel Calvet, Eira  
García, Tania Petriv

# connexió

joc en natura



Un joc ha de ser lliure, obert i integrat a l'espai, proper a les persones i inclúsiu. Tant si es concep des de Papoušek i els nostres objectius, hem de fer inquietud de dissenyar un parc accessible, fomentar el joc col·lectiu i sensorial, no marcar un únic sentit en el circuit del parc, per tant, que no hi hagi barreres, i que sigui sostenible.

## Localització

Barcelona



Barri de Es Guineueta

Intervenció Plaza Mayor de San Berni

## Elements d'inspiració



Escultura Papoušek

Triangle

## Objectius

Joc lliure

Sostenible

Accessible

Inclúsiu

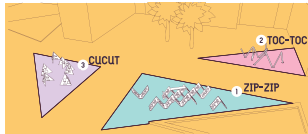
Codi obert

Sensorial

## Emplaçament



## Espais de joc



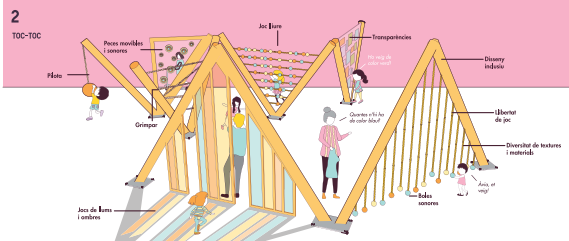
## Mobiliari



## Materials



## Elements de joc



Connexió  
ESDAP ONDARA  
Ester Cortada, Cristina Creus





*Planotari*  
 ESDAP ONDARA  
 Álvaro Martínez Martí,  
 Cristina Martínez Cullerés



Com es fa:




**Gransador riu**  
Cauçú, Corba, Fusta

**Un granador per a tocar**

**Escoltar desenvolupat la memòria objectes!**  
Fèrnyols  
Corba, Fusta, Cauçú

**Bollets de sorra**  
Cauçú, Sorra, Fusta

**Creativitat a partir del fardó**

**Experiència sonora**  
Cauçú, Acer

**Baix musical**

**Montanya d'equilibri**  
Cava sensorial  
Corba, Fusta, Cauçú

**Falta una aventura per a jugar i tocar!**

Cadè obert







# HEXSENT

UN PARC MULTISENSORIAL



**Disseny universal**  
Inclusió,  
Accessibilitat,  
Disseny social



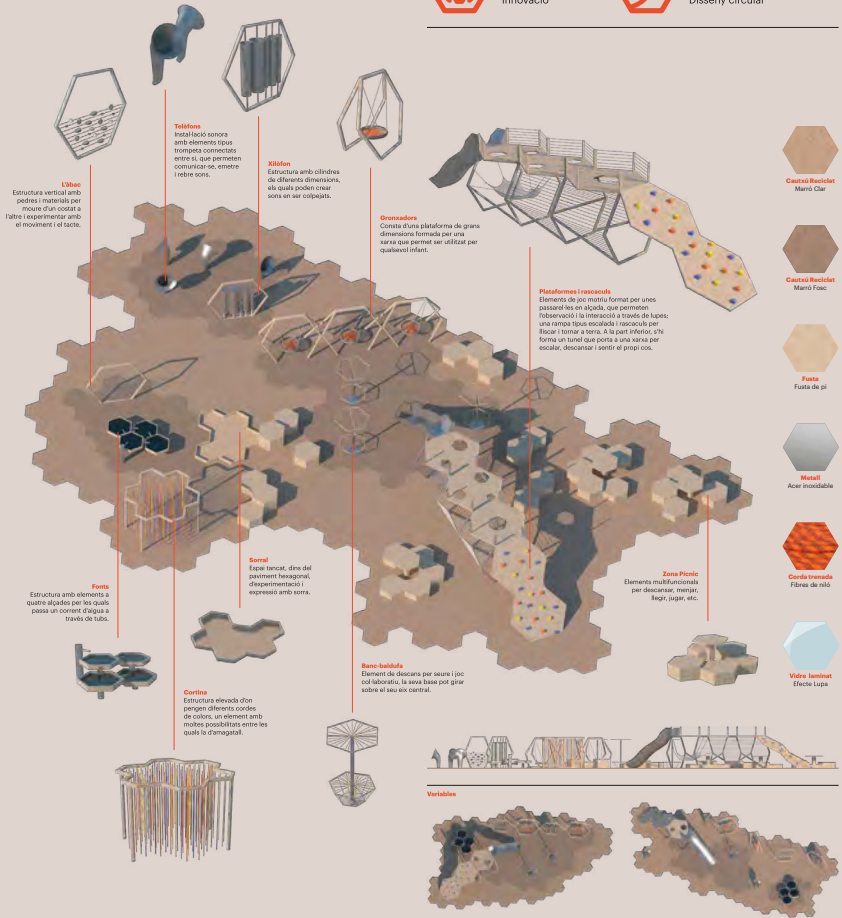
**Desenvolupament Sensorial**  
Aprentatge,  
Sentits



**Joc cooperatiu**  
Compartir,  
Diversió,  
Innovació



**Sostenibilitat**  
Proximitat i km0,  
Reutilitzar,  
Disseny circular



**Mòdul adaptable**

El **mòdul hexagonal** permet l'adaptació i distribució dels elements en diferents espais públics segons les necessitats, la mida de l'equipament, els usuaris, etc. També es pot reutilitzar o canviar amb facilitat.



**Participació i co-disseny**

Hexsent permet desenvolupar un **procés participatiu** amb la comunitat. Aquesta vinculació al barri és beneficiosa tant en el disseny com en la seva realització a través de tallers on crear i projectar amb peces de fusta tot el parc.



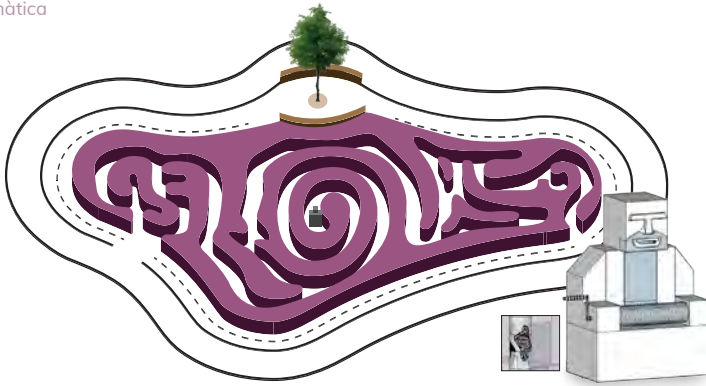
**Codi obert**

Hexsent és una proposta de **codi obert** i el disseny dels diferents elements de joc són públics per donar qualsevol persona o col·lectiu l'oportunitat de construir-ho, personalitzar-ho o modificar-ho.

Hexsent  
ESDAP ONDARA  
Miquel Gracia, Mireia Martorell



# Línia aromàtica



TOT PROVÉ DE LA LÍNIA,  
UN ELEMENT BÀSIC A LA NATURA



## DESCRIPCIÓ

Una línia és un conjunt de punts en el pla o de l'espai que són la imatge, per una aplicació contínua. La línia és el punt de partida del projecte. En la nostra infància i actualment, en moltes ocasions hem jugat veure com les línies tenien espais i diversos espais de joc, mitjançant colors, la subseparació, grans de la línia, entre d'altres.

Si simplifiquem encara més, podem partir d'un simple joc: com la línia, que pot partir d'un punt i anar creixent o bé dividir a partir d'objectes, un espai on trepitjar la línia un espai on la línia és el límit. Per tant, plantejarem un espai de joc amb la línia? Un espai de joc a partir de la línia, direm d'una ciutat jugable. Ciutat jugable definida com a projecte de ciutat on es tenen en compte l'espai lliure però menys, cosa que veia en dia només ho podem trobar en zones apartades o petites barriés.

El urbanisme actua com a element principal, i això després a tota aquesta element, que crea deficiències, en els nous de ciutat, davant la impossibilitat de tenir un espai apte per ells, un espai d'ús i de barriament i sense perfil de la seva integració. Tanmateix, la idea d'actuar direm d'una ciutat jugable, parteix a partir de la forma de jugar i l'ús lliure com jugar al boc, en potser dibuixant una línia amb un tronc al terra ja ens està definit la simplicitat de la nostra idea.

**LABERINT**  
La línia principal, era crear un espai de superposició de línies, tenint com a referent un polígon. Cada línia tenia una idea d'ús, però el que era interessant era aprofitar la imaginació del nen i a partir d'un element bàsic podria donar un mètode interpretacions, amb la intenció que el mateix nen/a interactués amb les línies. De manera que es planteja el joc com un element de forma lliure. Tot i així, el procés anterior, la proposta evolutiva en sentit positiu i en direcció cap a una simplificació.

La proposta es basa en un espai de joc, un paisatge en un espai real urbà, que es configura a partir de la línia. Una línia que dibuixa una forma irregular limitant una zona, dintre d'aquesta hi dibuixem punts lliures i dintre d'aquests es traçen línies encara més irregulars cap a un recorregut com un laberint.

Les línies són traçades per diferents materials, escollits sempre en relació a la zona on es realitza l'espai de joc i la sostenibilitat.

Un espai de joc, interacció i descobria. Un paisatge transportat a la ciutat. Un espai real, donar vida en un espai real sense us. Un paisatge que es transforma en un espai de joc on s'explorin sentits i eschuibit tant físic, social i intel·lectual i tot aplegats, que no és un espai només de dia, sinó que també és un espai adaptable per la nit gràcies al material fluorescent escollit. Malgrat els nens no poden jugar de nit, té més ampliació horària.

"Un espai adaptable a l'ecosistema, apte per infants i adults, que promou la interacció, la imaginació i l'activitat física"

**GUARDIA**  
A més, dintre del laberint, per atorgar més interacció, inicialment vam pensar en crear un punt control, que interacciona amb ell, projectant la imatge mirallada del laberint, per aconseguir el joc amb més facilitat. Va començar sent un puzzle, però era difícil de realitzar, sempre havia de ser canviat per qualsevol usuari (senyal universitat) i que tingués un aspecte en relació a l'espai, ja que això es veia molt fàcil.  
Després d'investigar sobre puzzles, i de realitzar moltes proves, es va aconseguir donar-li una forma de laberint. Una figura harmònica, realitzada en fusta, amb aspecte de mosaic, que interacciona amb la zona bàsic, que donava la complexitat i amb la manevra que té en un costat, s'aportava un petit puzzle, en forma de rodel·la dividit en 3 parts, que havia de fer girar, per encaixar les 3 peces correctes, i rebre la forma del laberint, per llavors, col·locar-lo i realitzar-lo.

**MARCA**  
Finalment, una vegada aconseguí la forma, vam trobar interaccions afegint la mateixa forma del parc, va de dir: ja que tenim una figura molt característica i reforçarem el fet del primer camp delimitador.  
Però que fa el nom, vam recórrer sobre diferents parts de la zona, incloent-hi més entorn, per veure que és la línia i s'aportava més a l'espai d'entorn un parc, sempre es col·locar Parc de... i un subterfugi. Així una línia més té la nostra proposta creativa. I després de pensar diverses opcions, vam arribar a la conclusió que nosaltres no seguim aquest patró i quedarem sense un parc, amb els altres, però el nom d'aquest no aniria lligat a Parc, sinó que es diria Línia Aromàtica, tant referència, tant al concepte de la línia, com l'ús que li donem a les aromes, dintre del parc. El color de la marca són el violeta, però sense variació, ja s'actua una altra planta aromàtica.

**EMPLACAMENT**  
L'espai es troba a Vic el solar del sector del Mòdulo Can Torrades, molt a prop del centre històric i a la zona on es troba l'edifici d'Entesa d'Arts Escèniques d'Onze i l'Escuela de Música de Vic (EMVIC). La localització contribueix a promoure i difondre en una zona de més desenvolupament urbà i a desenvolupar un nou entorn als barriés que formen.

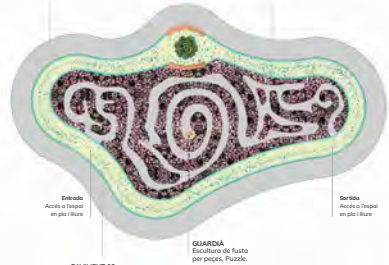
Proposam un projecte variable. On tant la planta aromàtica, com l'arbre podrien variar depenent de la ubicació.

## MATERIALS

**PAVIMENT 01**  
Paviment possible de col·locar-hi tubulació

**VOLTA**  
Altres autòctons

**LABERINT**  
Fàbrica  
O planta aromàtica autòctona



**Demarcació**  
Ací és l'espai on es fa el joc

**Demarcació**  
Ací és l'espai on es fa el joc

**GUARDIA**  
Escultura de fusta per jugar el puzzle.

**PAVIMENT 02**  
Aquesta és la base del paviment amb il·luminació fluorescent natural i sostenible

Tipografia Mull AaBbCc i color

(c=24 mm=46 y=18 k=0)

Línia Aromàtica  
ESDAP Vic  
Anna Blancafort,  
Llibert Vela, Nil Miserachs

# Tholos



**Estructura**  
Tholos dissenya principalment a un temple d'estil clàssic, generalment grec, de planta circular embotida d'una colònica.

Aquesta estructura ens permetrà agafar un element que és un símbol determinant de la nostra història i donar-li una funcionalitat completament nova i diferent.

En aquest cas en tracta de jugar amb tres mides diferents de Tholos, creats així un espai de joc emblemàtic però en diferents volums i des de l'espai escolt, de manera que l'espai de joc queda emmarcat sense necessitat que aquest sigui delimitat físicament, ja que ho fa visualment.

**Proposta**  
**Tholos és un espai jugable, inclusiu i lúdic.**

Per jugar a Tholos és imprescindible el respecte per l'entorn i cap a totes les persones que hi vulguem jugar i fer-ne un ús d'ell.

Amb aquest espai de joc es vol tenir en compte a tots els grups d'edat i gèneres, apartant amb cada Tholo una activitat diferent dirigida per a cada usuari que emplegi donat un ús.

**És una activitat de lleure, de socialització, de passar temps, de refugi.**

Volem que els usuaris se sentin còmodes en aquest espai i en tropi gaudi juntament amb l'emplaçament escolt.

Hi ha dissenyat unes plaques informatives que aguanten a l'estructura de cada Tholo en verticals en que contenen funcionalitat, i en cas d'haver de separar una normativa també hi apareix explicat.

**En tractar-se d'estructures lleugeres, és molt fàcil el seu transport i la seva mobilització.**

Ens interessa que aquest espai jugable sigui també efímer i en alguns moments sense problemes per que fàcil amb la integració amb els emplaçaments escolts, doncs s'han dissenyat altres formes molt orgàniques per tal que aquest pugui adoptar-se bé als espais verds sense parèixer un entroncament.

## Materials

1. Fusta de Robinia
2. Mosaicat
3. Acer inoxidable
4. Cautiú reciclat
5. Inidó /Policarbonat (alternativa)

## Què fer a cada tholo?

### Big Tholo

Connecta generacions en un mateix espai. És més petit poder fer ús de la seva creativitat buscant formes al terra, al seu voltant i a la projecció, mentre que els més grans poden imposar l'estructura als més petits.

### Middle Tholo

Esque lúdic on els més curiosis poden realitzar i dur a terme l'activitat proposada. Els usuaris s'han d'enfilar per les barres dels laterals, i després a les barres disposades al centre del Tholo.

### Juvenil Tholo

L'aferec i rendir en un espai ple de colors i reflexos creats per la llum del l'entorn. És una activitat però més petit, per combatre la foscor amb la llum del sol que al l'entorn reflectint formes i colors diferents, creant un petit món paral·lel per deixar-se endur per les sensacions i imatgeries.

### Juvenil Tholo a punt zero

És tracta d'un monument al joc tradicional que no podem deixar que es quedi en l'oblit. En aquest cas es tracta del joc en vèrtex en el qual hem de col·locar les peces imantades per la superfície per guanyar el joc.



Aljub El Y 100



Biblioteca Jaume Fuster  
Plaça Lluïsenca, 2012 (08021) Barcelona



Parc Jaume Balcells  
08020 Vil



#tholosespaijugable

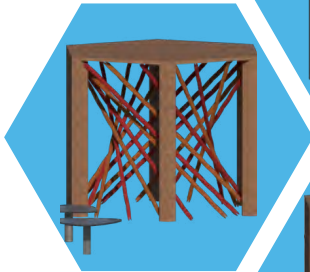
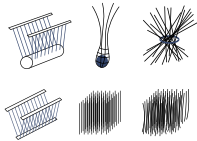
- Lúdic
- Inclusiu
- Flexible
- Sostenible

Tholos  
ESDAP Vic  
Joana Amorós,  
Sara Molina, Carla Rovira

# PANGEA

JUGANT AMB PAPANEK

## VARIETAT DE JOCS



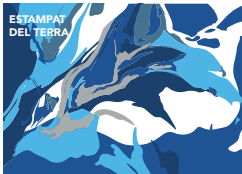
**Pangea** és un projecte que consisteix en un parc infantil per conscienciar problemes socials i/o culturals, alhora que les persones puguin interactuar entre elles.

Com s'ha esmentat anteriorment, l'objectiu principal d'aquesta proposta és transmetre un missatge social relacionat amb la immigració i els refugiats. Assolim aquest objectiu a través de l'espai i l'ambient que creem mitjançant els jocs. Un altre propòsit a destacar és que volem relacionar a persones dins de l'estructura, així interactuen amb l'espai i de forma conscient o inconscient capten el missatge que volem transmetre.

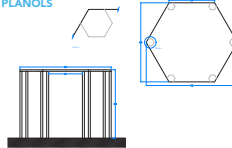
El concepte que hem agafat pel projecte transmet la unió dels continents i les seves cultures. Per aquesta raó, l'hem anomenat **Pangea**, atès que va ser el nom del primer supercontinent existent.

<< La paraula Pangea prové del grec "pan" (tot) i "gaia" (terra), i es refereix al supercontinent que integrava els continents actuals i que es va dividir per la deriva continental. >>

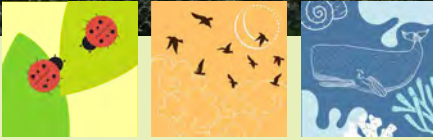
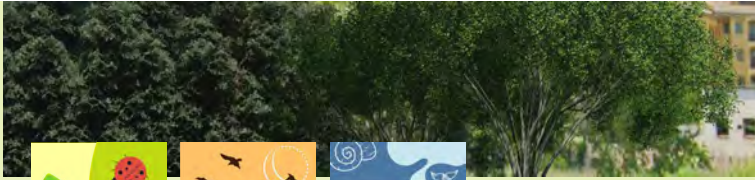
Tot això és possible gràcies a un conjunt de tres mòduls de fusta hexagonals en els quals s'hi veuen representats dos continents a cada un d'ells, ja que tenim una totalitat de sis continents. No obstant, pot variar la quantitat de mòduls i el lloc on es construeix segons l'espai que hi hagi i les preferències d'aquest. En cada mòdul, hi trobarem un joc diferent, amb cordes, per a la diversitat d'usuaris que hi intervinguin...



## PLÀNOLS



*Pangea*  
ESDAP Vic  
Tatiana Nerea Batista Xavier,  
Adrian Cañas Villarrazo,  
Nacho González Roldán



## SLIDING PUZZLE

En motiu de l'exposició temporal i commemorativa a Victor Papanek: "La Policia del Disseny", coproduïda pel Museu del Disseny de Barcelona (DHUB) i Vitra Design Museum, des del campus ESDAP Vic hem realitzat una proposta en relació al disseny d'un element de joc en l'entorn urbà.

Sliding puzzle és un projecte sostenible d'un espai de joc que fomenta la inclusió social i la conscienciació per al medi ambient. Tenim l'objectiu de contribuir a resoldre el problema de l'alta velocitat dels ritmes de vida actuals, millorant així l'estat emocional del receptor i generar-li noves experiències alhora que, en adulta, retornar-lo a la seva època infantil. Volem afavorir les relacions i la cooperació entre les persones independentment de la seva edat, gènere, cultura o capacitats.

Sliding Puzzle consta de diversos mòduls agrupats en tres alçades diferents per adaptar-nos a la diversitat de públic al qual volem arribar. La més baixa fa 1 metre, la mitjana 1,40 metres i l'alta 1,80 metres. Cada una d'aquestes estructures estarà formada per un marc quadrat i un trencaclosques lliçant per banda.

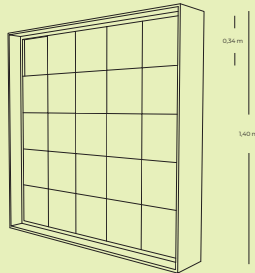
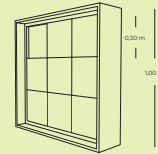
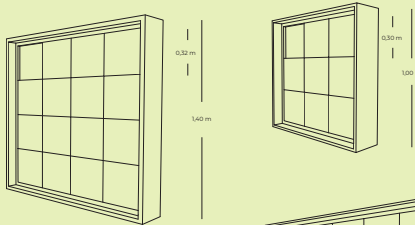
Des de la nostra posició, hem escollit els materials conscientment i pensant de la manera més sostenible, amable i generant el menor impacte possible, utilitzant així:

1. Fusta ecològica **Orideck** pels marcs.
2. Acer inoxidable pels mecanismes interiors gràcies a la resistència que ofereix.
3. Plàstic ecològic o reciclat per les peces dels trencaclosques. Ens assegurem que siguin d'empreses que contribueixen al reciclatge i li donen segurs usos contribuint així, a no generar més residus.

Des de l'àmbit gràfic, i les imatges dels trencaclosques lliçants, fem referència a l'ecologisme i la conscienciació pel medi ambient representant des de situacions idíl·liques, on la natura gaudeix de la seva essència, fins a altres temes que poden afectar directament al canvi climàtic, contaminació, estalvi d'energia i, en general, a la preservació del nostre entorn.

Podem trobar als grafismes més senzills en les estructures més baixes, 1 metre, dirigides al públic més jove. D'aquesta manera creem un conjunt d'il·lustracions en les que, els detalls i la dificultat augmenten proporcionalment adaptant-se a cada una de les edats dels usuaris. Mai està de més recordar i fer consciència de les bones pràctiques per saber cuidar el nostre planeta.

**Sliding Puzzle** ens ofereix l'oportunitat que totes les persones puguin aprendre-les d'una manera lúdica i interactiva però sobretot, ens dona l'experiència d'un joc tradicional adaptat als temps moderns i amb un valor tan essencial com la sostenibilitat.



- Inclusió social
- Diversitat
- Societat trista
- Slow Life
- Aprendre Jugant
- Valors sostenibles

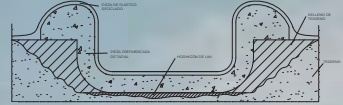


Sliding Puzzle  
ESDAP Vic  
Núria Martínez, Carla Rifà,  
Marc Robles

# MODULAR PARK



Parque compuesto por módulos combinables.  
Cada módulo consta de un juego en el que poder deslizarse, saltar, correr, rodar, esconderse, escalar, pintar, experimentar y expresarse.

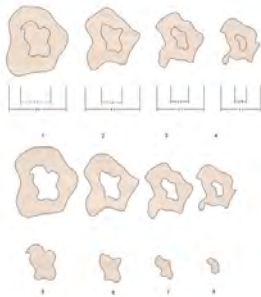


*Modular Park*  
ESDI

Clara Cubo-Gasch, Marc Catot,  
Queralt Martín, Lucía Pérez

# TOPO-PARK

La nostra proposta consta de tres mòduls de fusta CTL formats per diferents plataformes situades una sobre l'altre, representant de manera conceptual la topografia. Per tal de seguir amb la filosofia de Victor Papanek, la proposta busca aprofitar al màxim el material, per aquest motiu, hem dissenyat quatre figures amb uns talls específics, per tal d'aconseguir quatre més.



## SECCIONS

Aquestes seccions mostren la solució tècnica de la nostra proposta. Les plataformes són suportades per una sèrie de petits pilars que van ancorats a terra.

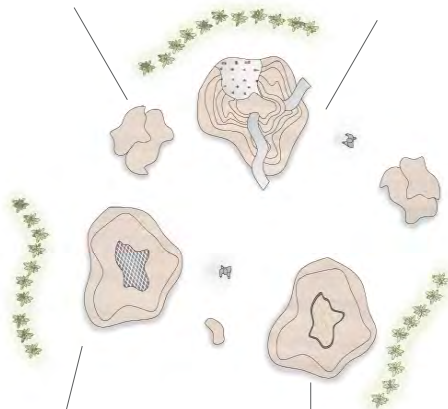


## MÒDUL BANC

Amb les peces 6 i 7 col·locades a 0,2 i 0,65 m del terra hem aconseguit un mòdul que funciona com a banc.

## MÒDUL TREPADOR

Està format per les vuit plataformes, una sobre l'altre, a una distància de 0,2 m. Aquest consta d'una peça d'escalada i dos tobogans a diferents alçades.



## MÒDUL XARXA

Aquest mòdul consta de dues plataformes (1 i 2) amb una xarxa de cordes al centre. Els voltants són prou amples per poder seure.

## MÒDUL SORRAL

Està format per dues plataformes (1 i 2) amb un sorral al centre.



*Topopark*

ESDI

Gemma Ruiz, Inés Vázquez,

Ferran Da Silva, Núria Mimó



# WART LAND

¡Un lloc on la diversió la formes tu!



*Wart Land*  
UB  
Antònia Sansó, Sofia  
García, Araci Ortiz





# & Hide & Seek

PER QUÈ NOMÉS JUGUEN ELS NENS?

PER QUÈ TENIM TANTA PRESSA?

QUINS BENEFICIS TÉ EL JOC?

PER QUÈ NO TENIM TEMPS PER JUGAR?

La ciutat de Barcelona té un març de foc i sangranyes que passen desapercebuts per nosaltres que nos aixem amb afeccions. El fet d'aparar amb

PER QUÈ NOMÉS ELS PARCS SÓN ESPAIS DE JOC?

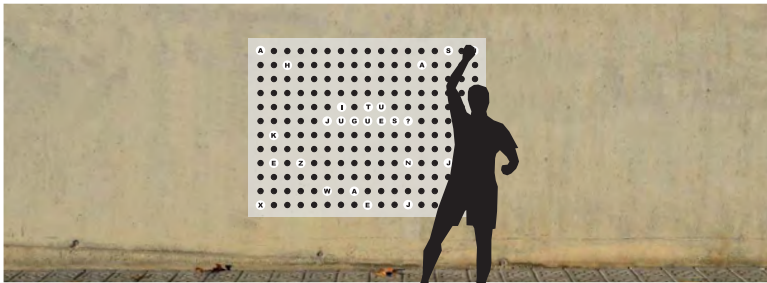
perquè ens fa perdre la raó i després que ens fan sentir, plorar, reflexionar, etc. Si deixem de mirar una pantalla i comparem la realitat, veurem tot allò que hem deixat i fet.

PER QUÈ NO FEM TOTA LA CIUTAT JUGABLE?

perquè el nostre país és un país que té un gran potencial per convertir-se en una ciutat jugable i que té un gran potencial per convertir-se en una ciutat jugable.



Passa per la ciutat sense rumb ni fi determinat. Construeix la teua pròpia història amb els elements més que hi ha a cada carrer, depenent de la direcció que decideixes prendre.



Dona el teu missatge movent les vejes de fic, o completa el que ja ha deixat algú prèviament.



Orderna mentalment el text mentre que esperes per creuar o l'altre costat del carrer.

Hide&Seek

UB

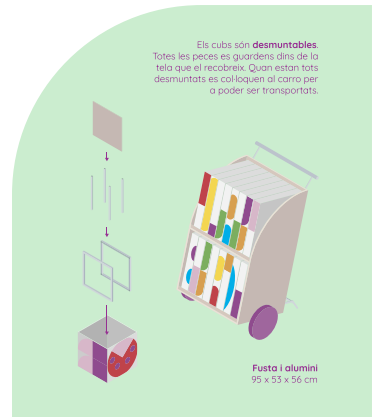
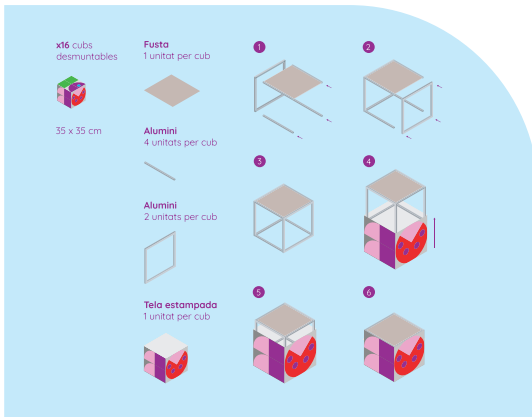
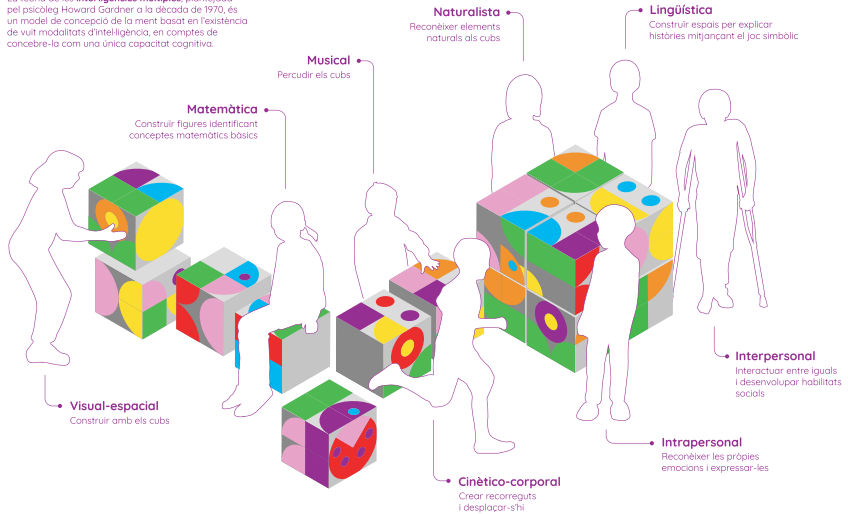
Núria Fernandez, Alba Gálvez

# cu-cub

Joc mòbil que promou el desenvolupament de les **intel·ligències múltiples**, dissenyat pels programes "Juguem a les places" i "Patis oberts" impulsats per l'Ajuntament de Barcelona.

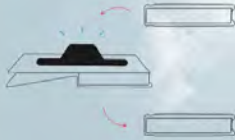
Cu-cub recull l'esperit nòmada del cucut, un ocell migratori que vola en bandada.

La teoria de les **Intel·ligències múltiples**, plantejada pel psicòleg Howard Gardner a la dècada de 1970, és un model de concepció de la ment basat en l'existència de vuit modalitats d'intel·ligència, en comptes de concebre-la com una única capacitat cognitiva.



**Cu-cub**  
UB  
Jorge Sánchez, Elena Torà,  
Mariona Molné

# Slide down, play around... pop up!



Los materiales que componen este proyecto son los cuerdos de algodón de gran calidad orgánica y el plástico reciclado de la estructura del parque.

El revestimiento es el PVA, un tipo de caucho que aporta elasticidad y firmeza a las piezas, así como una fácil limpieza. Además este tipo de caucho también es hipoalérgico.

La pintura de color negro tratada con pintura para hacerla más duradera y hidrófuga.

Finalmente se asegura la arena blanca hecha con materiales orgánicos como la harina de maíz. Este material consigue dar un cambio de imagen al entorno tradicional además de ser tan colorido al jugar.

En las zonas de tránsito de Barcelona donde hay grandes espacios, se implementa el parque para dar vida a una nueva interacción de juego. El proyecto genera un nuevo espacio y ayuda a instalarlo en los espacios. Usará un sistema de **pop up** por lo que montará muy rápido y con mucho tiempo. Solo está disponible en aquellas zonas donde sea aceptado naturalmente por el espacio urbano.

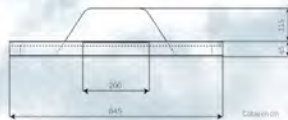
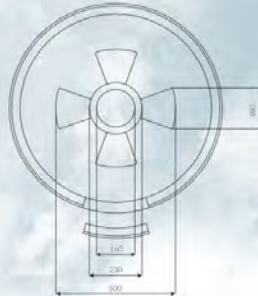
De esta manera los usuarios están disfrutando el parque y se genera una nueva forma de entender las interacciones de Barcelona a través del juego.

Sostenibilidad

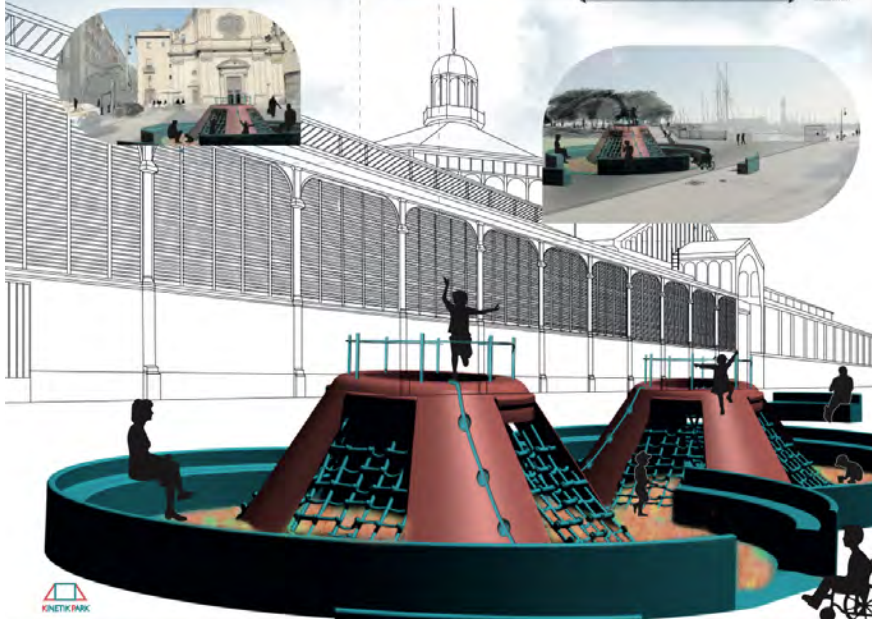
Cooperación

Código abierto

Accesibilidad



Colección 01



*Kinetic Park. Slide down, play around... pop up!*

UB

Judit Corrochano, Tania Baco,

Elisa Dominguez

# TRIA

La nova manera de jugar a Barcelona

Tria és la nova manera de jugar a Barcelona. Una estructura amb tantes possibilitats com l'usuari en pugui imaginar. Un espai amb absoluta llibertat d'interacció. Un exercici de participació i interpretació d'un espai públic de tothom per a tothom.

I tu, com l'utilitzaràs? Ara Barcelona Tria.

**CO-DISENY**  
Españoles ambibles i recerca per la porta i l'usuari



**DISENY DE CODI OBERT**

Experiable a altres llocs

**DISENY PER TOTIHM**

Des d'infants fins adults.

Tria es aplica per a tots els usuaris



El primer Tria es realitzarà al barceloní barri de Santri, a la rambla de Santri i a part d'espai aprofitat instal·lant a altres punts de la ciutat.



Tria s'adapta a cada espai amb cadascun ús i personalitzat amb les característiques de la zona. L'única mida establerta a Tria, és l'alçada màxima superior a 3m, per seguretat.



**CONTEMPORANI-ACTUAL**

Segura i utilitzable via TQM, admetent un 60% de la població mundial no realitzant facturar l'assaig necessària per obtenir beneficis per la salut



**LLIBRE**

No té una funció d'ús establerta. És una espècie de crom a l'ús.

**DINÀMIC**

Saltar, patinar, ballar, pujar. Tria allò que vulguis fer!

**INTIM I REFLEXIU**

Seu, relaxa't, llegir un llibre, dibuixar, descansar com et vingui més de gust.



## c-o-n-n-e-x-i-ó

La indeterminació de una forma suposa la lliure aplicació d'aquesta estructura a qualsevol lloc de Barcelona. Es tracta d'una tira que podria ser col·locada a diferents punts de la ciutat, creant així una connexió entre ells. Cada part de la tira connecta els diferents barris de Barcelona de manera metafòrica.



## MATERIALS

Acer inoxidable amb recobriments de ciment



La indeterminació de una forma suposa la lliure aplicació d'aquesta estructura a qualsevol lloc de Barcelona. Es tracta d'una tira que podria ser col·locada a diferents punts de la ciutat, creant així una connexió entre ells. Cada part de la tira connecta els diferents barris de Barcelona de manera metafòrica.

- Resistent a altes i baixes temperatures
- Capaçitat de ser modelat fàcilment
- Alta resistència i tenacitat
- Alta durabilitat
- Fàctico reutilitzar. Situable a diferents llocs de la ciutat
- Resistent als factors meteorològics



Tria  
UB

Adrià Pena, Guida Fortuny,  
Marta Soler, Yagmur Sargin

# JUGANDO DENTRO Y FUERA DE LA REALIDAD

## MIRROR GAME



- INTERACTIVO
- URBANO
- INCLUSIVO
- ADAPTABLE

Mirror Game es un proyecto de diseño social que pretende proporcionar un espacio de reflexión y la exploración personal, algo imprescindible para los jóvenes, un público carente de un espacio dedicado a ellos en el entorno urbano. A través de un juego interactivo se pretende experimentar con los efectos ópticos potenciando un espacio de introspección y respeto donde los usuarios se sientan cómodos para establecer vínculos y crear un impacto positivo en su entorno.



MÚLTIPLES COMBINACIONES DE FILTROS PARA INCENTIVAR LA INTERACCIÓN EN LOS ESPACIOS PÚBLICOS

*Mirror Game. Jugando dentro y fuera de la realidad*  
UB  
Vanessa Monti, Eugenia Cortés,  
Marta Rodríguez

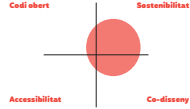


# nus de xarxa

Nus de xarxa és el disseny d'un sistema de creació de parcs sostenibles basat en la participació veïnal.

Els objectius del projecte són promoure l'adaptació del parc a les necessitats específiques del barri i la creació d'una xarxa entre els diferents actors, així com potenciar les infraestructures i projectes ja existents a la ciutat com són els Ateneus de Fabricació.

L'implantació del sistema es farà a partir de la seva hipotètica implementació en el barri de Barceloneta.



"Es vital que todos, profesionales y usuarios finales, reconozamos nuestras responsabilidades ecológicas. Nuestra supervivencia depende de una atención urgente a los temas medioambientales [...]"

-Victor Papanek.



## CONDICIONS INICIALS PEL SISTEMA

### UBICACIÓ

És necessari un espai on la intervenció veïnal proposada pugui ajudar a solucionar mancances per tal de convertir-lo en una zona més saludable i agradable als veïns.

El parc de Barceloneta és un espai amb potencial per ocupar per les veïnes per la proximitat d'ingressar la fàbrica de mobles amb pare i mestres arquitectes.

### INSTAL·LACIONS

El projecte es desenvolupa a partir de les possibilitats que ofereixen els Ateneus de Fabricació. Per més informació sobre aquests espais recorre el QRS.

A la Barceloneta podem utilitzar l'Espai de Fabricació del Sol que se centra en la sostenibilitat i en les energies renovables.

### IMPLICACIÓ VEÏNAL

Aquest projecte parteix de la idea de participació i per tant es té en compte la implicació de les veïnes del barri.

En el barri de Barceloneta ens hem trobat amb veïnes implicades amb la millora del qualitat de vida del barri.

### TEIXIT ASSOCIATIU

Un barri articulat per diverses associacions i entitats permet crear una xarxa a partir de la qual informar i divulgar el projecte.

Des de l'associació de veïnes fins a altres entitats projectes existents a la zona, en el barri de Barceloneta hi ha un nombre d'associacions que poden potenciarment participar en el projecte.

## PARTICIPA reciclant

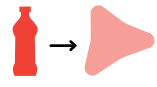
La campanya de reciclatge marca la primera fase del sistema. Aquesta serveix per informar i poder motivar la participació de les veïnes en el projecte, així com aconseguir part de la matèria primera per la següent fase.

S'inicia amb la creació d'uns contenidors que s'ubiquen a diferents punts del barri. En aquests contenidors hi haurà la informació bàsica del projecte així com els diferents elements de plàstic que si poden dipositar.

Per fomentar la participació de tota la família i per facilitar-me el buildatge i trasllat es calcula que el contenidor tingui una altura màxima de 75 cm.



A través del reciclat i transformació del plàstic, i la impressió 3D s'aconsegueix el nus. La unitat utilitzada per la creació del mobiliari urbà.



### Classificació



El procés de creació del filament de PLA comença amb el reciclatge i la classificació dels plàstics per obtenir la matèria primera.

### Trinxat dels plàstics



Aquests plàstics es netegen i s'incorporen molt petits per tal d'aconseguir una massa que posteriorment s'introdueix a la màquina extrusora.

### Extrusió de plàstics



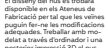
La màquina extrusora transforma els troços de plàstic en el filament, primer fonses i després escutula el material.

### Filament



Aquest filament resultant del procés servirà per crear el nus a través de tècnica d'impressió 3D.

### Impressió 3D

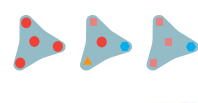
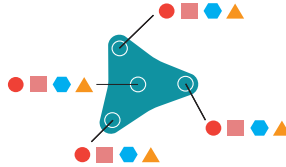


El disseny del nus es troba disponible en els Ateneus de Fabricació per tal que les veïnes puguin fer les modificacions adequades. Treballar amb models a través d'editar i una posterior impressió 3D el nus i adaptar-lo a les necessitats de cada objecte ideal.

## PARTICIPA creant

A partir del plàstic recollit, i de la seva transformació en bolins per a la impressió 3D, es planteja un nus com a element a partir del qual es creen les estructures de mobiliari urbà pel parc.

Els materials que s'uneixen en el nus pertanyen de la mateixa idea que la de la campanya de reciclatge, és a dir, de reciclar aquells materials que normalment es tirarien a la escombraries per donar-los una altra vida.



El nus, que pot ser bidimensional o tridimensional, permet acoblar diferents materials reciclats per tal de crear mobiliari o estructures.

El disseny d'aquest nus es troba a disposició de les veïnes, que amb el suport del personal dels ateneus de Fabricació poden adaptar-lo a les necessitats de l'objecte a crear.

## PARTICIPA gaudint

El parc es construeix amb l'acció i per tant, com més es participa a escala individual i col·lectiu més estructures i mobiliari es poden col·locar en el parc per tal de poder-se utilitzar.



## OBJECTIUS DEL SISTEMA

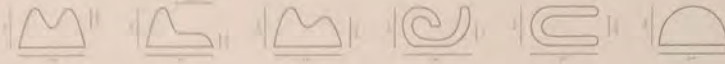
- Fomentar la idea que el barri i els espais del barri es pensen i creen des d'el mateix barri.
- Crear xarxes entre veïns - associacions - projectes ja existents en el barri.
- Educar i conscienciar en termes de sostenibilitat i cap a una societat amb residu 0%.
- Facilitar l'adaptació de l'espai a les necessitats del lloc i del context.
- Potenciar l'ús de les noves tecnologies aixecant-les a tothom i permetent visualitzar les seves possibilitats.

Nus de xarxa  
UB  
Maria Tur, Joana Petkova,  
Alejandro Oliver, Laura Jubert

# YOU ARE FREE

ÜAF (You are free) és un projecte que neix de la idea de desestructurar les conviccions del joc normatiu, d'anar més enllà, que cada usuari triï com és el seu parc. Des del concepte de l'espirograf, en aquest projecte creixen estructures modulars que de manera repetida, mostren petits ambients personals. ÜAF: l'usen crear un espai fúrric, on cada usuari pugui fer la seva

piròpia lectura dels elements, creant una narrativa particular per jugar-hi. La interacció dels usuaris amb les estructures del parc és l'acció clau que desenvolupa l'estil de joc que s'hi durà a terme. Dona una novavisió al joc i desentene els fínits que s'hi poden relacionar. El material que s'utilitza en la construcció dels elements de ÜAF, és el WPC (Wood Plastic Composite) un compost sostenible de fusta i polímers.



ÜAF

UB

Catalina Bianconi,

Sara Buqueras, Clàudia Pàmies



Museu del Disseny  
de Barcelona

NÚVOL



Ajuntament  
de Barcelona