

Cultura & Post-diseño
Número 33 / Año VIII
PRIMAVERA / SPRING
Mayo - Junio 2019
Publicación Gratuita

33

¡Cultura!



01



02



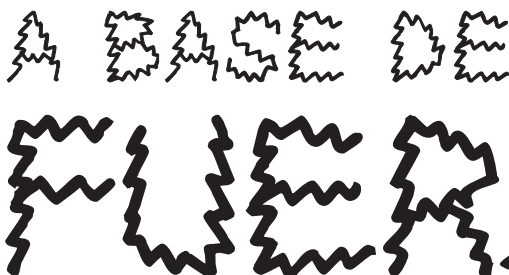
03



04

LAS 3 LEYES DE LA ENERGÍA DEL DISEÑO VS LAS LEYES UNIVERSALES DE NEWTON.

1. Si no hay diseñador que le ponga el ojo encima, ningún objeto vuelve a ser pensado.
2. El impacto del producto en el usuario es proporcional a la fuerza del concepto en su diseño.
3. Con toda acción ocurre siempre una reacción igual y contraria. La calidad del resultado influye en el diseñador.



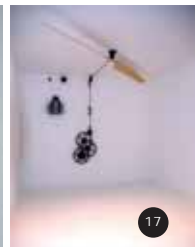
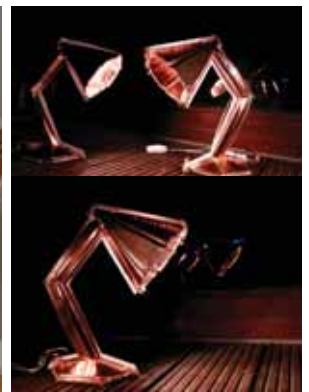
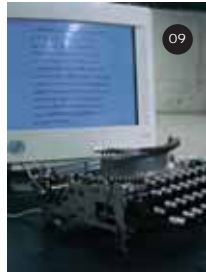
Análisis: **GUILLEM FERRÁN Y GRANADA BARRERO**



**LA ENERGÍA: EL PRINCIPIO DE TODO Y NADA,
CAUSA DE LO POSIBLE Y DE LO IMPOSIBLE.**

Como la energía, que no se crea ni se destruye, ningún objeto surge de la nada ni desaparece... sólo cambia al gusto de quien lo diseña. El diseñador es energía... piensa, siente y actúa. Además es capaz de modificar el estado, posición o uso del objeto. Domina la masa física y sus propiedades, controla sus cualidades y las utiliza a su antojo. Einstein demostró que la energía y la materia son manifestaciones distintas de lo mismo. La energía se puede transformar en materia y viceversa. La materia cambia y el diseñador cambia los modos de interpretarla y percibirla.

Todos estamos en un ciclo continuo de cambio. Veamos una selección de objetos, piezas e instalaciones que pretenden concienciar y enseñar los procesos, la maquinaria y el engranaje de este cambio.



(01) KACHELTAFEL. Reiner Bosch. // El aire caliente que genera esta estufa de leña circula también a través la mesa, transmitiendo el calor por toda la estructura.
 (02) BIOS [BIBLE]. Colectivo Robotlab. // La instalación relaciona 2 sistemas fundamentales para la sociedad: la religión y el racionalismo científico, dos formas de pensar y vivir.
 (03) ROZETKUS. Art Lebedev. Rusia. // Regleta con múltiples posiciones para los enchufes.
 (04) DANGEROUSLY SAFE. Jonathan Ben Tovim. // Los peligros y carencias de seguridad saltan a la vista en esta cocina que deja ver las transmisiones de gas, las resistencias de un tostador y las ondas del microondas.
 (05) FLOMACHINE. Jeroen Wesselink. // Transforma al viejo recipiente de combusti-

ble para calefacción en un pequeño taburete. No se agrega ni se quita nada.
 (06) CONTAINERSHIP POWER-SUPPLY. Griffin Termcer. // Alberga enchufes y adaptadores en su cubierta, mientras los cables forman la estela del barco; testimonio de transporte y energía en transformación.
 (07) SLEEPING BEAUTY. Nadine Sterk. // Esta lámpara se transforma, como un organismo vivo. La energía que necesita la invierte tejiendo lentamente su propia pantalla.
 (08) CTRL. Francesca Lanzavecchia y Martin Robitsch. // Dispositivos para controlar el consumo de energía.
 (09) VIRTUREL. Jelte van Abema. // Un teclado para ordenador que, inspirado en la antigua máquina de escribir, nos permite controlar la presión o cantidad de tinta de

los diferentes caracteres.
 (10) ACCIDENTELS. Els Woldhek. // Objeto cubierto con una capa de metal hecha con una técnica industrial que produce formas increíbles...
 (11) UNPLUGGED. Barbara de Vries. // Zócalos engalanados para camuflar las clavijas en la pared.
 (12) MOOD LAMP. Michel Charlot. // Lámpara fabricada usando cemento, material poco usual en lámparas, y modelo para crear un objeto muy ligero y a la vez estructuralmente rígido.
 (13) SOLAR LAMPION. Damian O'Sullivan. // Transmite luz por la noche gracias a la energía almacenada durante el día con 36 paneles solares.
 (14) POWER-AWARE CORD, STATIC! Suecia, 2005. // Representa visualmente el consumo de energía personal

mediante el color y la intensidad de la luz.
 (15) LICHT. Michiel de Greef. // Las bombillas son recubiertas de un material opaco y se transforman en diferentes tipos de pantallas.
 (16) FILIGRAAN LAMPEN. Goce Caloski. // Más intervenciones en el cristal que cubre a la bombilla.
 (17) VENTILATOR INSIDEOUT. Steven Kessels. // Inspirándose en los viejos relojes de cuerda, la transmisión de la energía y el movimiento, el diseñador hace visible la tecnología y la usa como ornamento.
 (18) 5.5 Designers. // Un súper conector que mezcla muchos conectores.