



# Area Play

Revista de investigación  
en diseño para el ocio.

Nº 23 Mayo de 2019



## Áreas

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

## Ítems.

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

## Dosiers de prensa.

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

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

## Normativa.

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

## Publicaciones.

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



# Area Play

Revista de investigación  
en diseño para el ocio.

Nº 23. Mayo de 2019  
Ejemplar gratuito.  
Edición semestral.  
<http://areaplay.webs.upv.es/>  
ISSN: 1888-427X  
D.L.V-528-2008

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

**Editor:**

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

**Comité de edición:**

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

Dra. Patricia Rodrigo Franco, Profesora  
Asociada ETSID, Universitat Politècnica  
de València.

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

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

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

Carmelo Puyo y Alfonso Soriano.

**Maquetación:**

Patricia Rodrigo / *Innoarea Design.*

## **Editorial**

Patricia Rodrigo Franco

### **AreaPlay 23. El juego, derecho fundamental.**

Culminamos el primer semestre del año, con la celebración del Día Internacional del Juego.

Esta actividad universal, que es fundamental en la infancia y en todas las etapas de la vida, está recogida en el artículo 31 de la Convención sobre los Derechos del Niño, donde se señala "el derecho del niño al descanso y al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes".

Para conmemorar esta fecha tan significativa en AreaPlay, nos adentramos en dos iniciativas que promueven el juego como instrumento para crecer y evolucionar: las exposiciones 'Natura' y 'Casas para jugar'.

AreaPlay se acerca de nuevo al MUBA (Museo dei Bambini Milano), para explorar su muestra lúdica 'Natura', un espacio donde descubrir la naturaleza, experimentar y aprender mediante el juego y la experiencia directa.

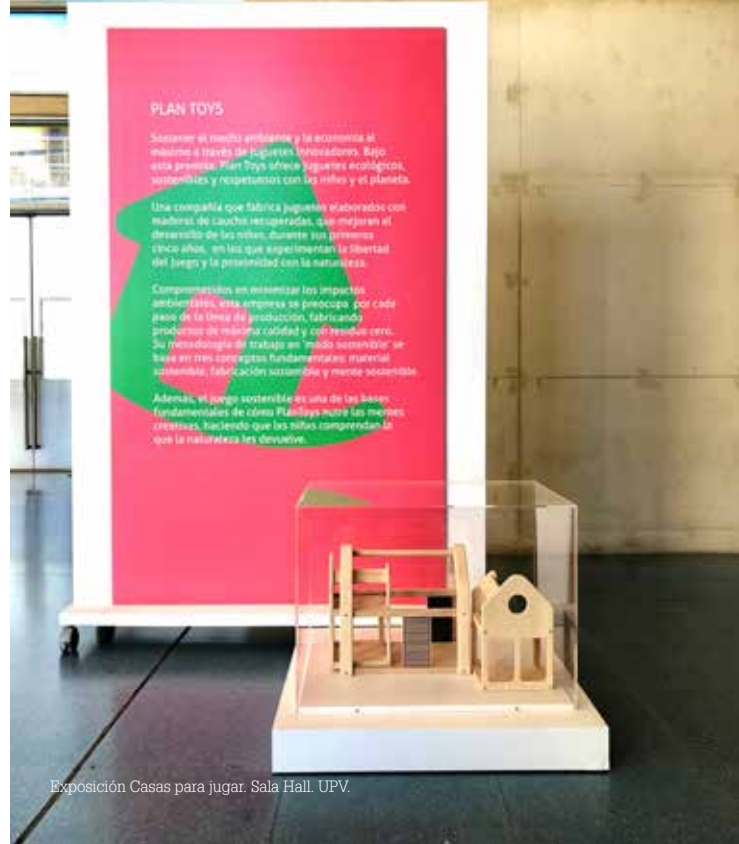
Nos adentramos en la exposición interactiva con la expectativa optimista que da el saber que en este centro siempre se ofrece una visión distinta y novedosa de los contextos que se exploran, bien sea el color (a través de su muestra Colore, que finalizó en Enero) o, en este caso, la propia naturaleza a través de esta exposición única (Natura, desde Enero 2019 a Enero 2020).

En otro escenario más cercano, el contexto que ofrece el Programa de Acción Cultural de la Universitat Politècnica de València, encontramos 'Casas para jugar', una propuesta monográfica que atiende a la evolución de esta tipología tradicional de juguete, a través una visión global en el tiempo, que observa el pasado, el presente y el futuro.

En esta exposición se muestra una pieza histórica

de carácter emblemático, productos actuales fabricados por las compañías internacionales que marcan tendencia en el mercado del juguete y propuestas de jóvenes diseñadores, estudiantes de Diseño de la Escuela de Diseño ETSID de la Universitat Politècnica de València. Por tanto es una muestra completa que permite acercarnos al contexto del juego de las casitas desde diferentes puntos de vista. A través de estos dos eventos expositivos, este número de AreaPlay rinde tributo al contexto del juego. Porque entendemos que estas actividades son muy beneficiosas para acercar a las personas al contexto, estimulando en los más pequeños ese derecho del que deben hacer bandera y recordando a los adultos que crecer a través del juego, es una oportunidad única para el desarrollo saludable de las personas.

Patricia Rodrigo Franco



## **Casas para jugar. Pasado, presente y futuro del juego de las casitas.**

Beatriz García Prósper y Patricia Rodrigo Franco

Con Motivo del Día internacional del juego, el 28 de mayo de 2019, Nexus Design Centre organiza el evento "Casas para jugar". Esta exposición es una muestra monográfica que atiende a la evolución de esta tipología tradicional de juguete a través de tres momentos: pasado, presente y futuro.

El pasado se muestra a través de la imagen que da entrada a la exposición como pieza histórica y emblemática del Museo del Juguete de la Universitat Politècnica de València. Las nuevas formas de convivencia reflejan un cambio en la visión de las casas de juguete tradicionales. Así se observa una evolución desde las casas iniciales, dirigidas a niñas y diseñadas con espacios convencionales para familias tradicionales, hasta las casas para jugar actuales que ofrecen nuevos espacios para los nuevos habitantes y sus actividades.

'...una muestra monográfica que atiende a la evolución de esta tipología tradicional de juguete a través de tres momentos: pasado, presente y futuro.'

El presente está representado por la participación de compañías internacionales de fabricación de juguetes. Se trata de una selección de empresas que aportan valor ya sea por sus conceptos, por sus materiales, por sus métodos de producción o porque atienden a la sociedad a la que se dirigen.

Los escenarios de futuro se crean a partir de las propuestas de los jóvenes estudiantes de Diseño de la Escuela de Diseño ETSID de la Universitat Politècnica de València. Esta iniciativa reúne las últimas tendencias en el diseño de casas para jugar. Uno de los objetivos de la muestra es poner en valor la importancia de saber leer nuestra historia para entender nuestro futuro atendiendo a la pluralidad de los diferentes puntos de vista e intentando no categorizar. Así las nuevas propuestas que se presentan en esta exposición responden a una visión actual de la sociedad y de cómo entienden los jóvenes diseñadores que pueden darle respuesta. Estas propuestas han estado tutorizadas por los profesores: Raúl Romeu, Patricia Rodrigo y Beatriz García Prósper y por el técnico de laboratorio Alberto

Santonja. Desde aquí queremos agradecerles a todos ellos su implicación en este proyecto.

A su vez, la muestra está planteada considerando al público visitante y al público potencial: los estudiantes de diseño de la escuela, los estudiantes de otros grados y postgrados, los trabajadores y visitantes de la universidad y por supuesto el público infantil. Las niñas y los niños que visitan esta exposición pueden comprobar como todos y cada uno de los productos que les rodean son elementos que previamente se han proyectado y diseñado... ¡También los juguetes!

'...una selección de empresas que aportan valor por sus conceptos, por sus materiales, por sus métodos de producción o porque atienden a la sociedad a la que se dirigen.'

### **El presente: empresas internacionales que marcan tendencia en el mercado.**

#### **CORRAINI EDIZIONI, Scatola di Architettura MC n.1**

Esta versión es una reedición de un producto original diseñado por Bruno Munari en 1945. La 'scatola di architettura' es un juego de construcción de edificios que consta de un surtido de piezas con diferentes formas. Actualmente es un producto editado por Corraini Edizioni que, además, funciona como una galería de arte y un espacio de experimentación y de investigación. Entre las muchas colaboraciones destaca la de Bruno Munari, artista polifacético que lleva muchos años trabajando permanentemente con Corraini, transmitiendo la idea de un laboratorio siempre abierto a la creatividad y a la imaginación.

#### **COCO BOOKS (The Museum of Modern Art New York), Casa Modern Life**

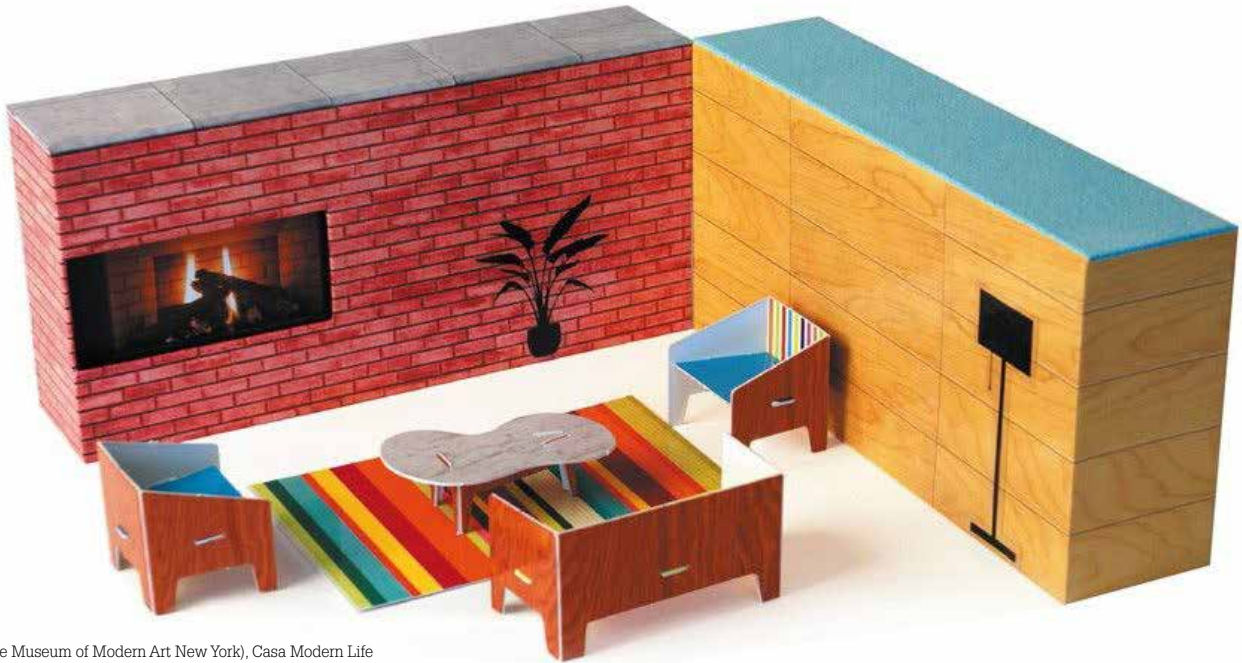
Se trata de un libro-juego que contiene los elementos necesarios para introducir a los aspirantes a diseñadores, o a arquitectos de todas las edades, en el mundo de la arquitectura. Llevados por la intuición, los niños pueden aplicar nociones básicas sobre la distribución del espacio o entrar en contacto con los materiales que conforman una casa actual. Esta casa se guarda en una caja compacta.



# CASAS PARA JUGAR



'Casas para jugar' explora una tipología tradicional de juguetes en el actual contexto histórico donde la sociedad en su conjunto vive con más tecnología que nunca. Una muestra monográfica que atiende a la evolución de un producto a través de tres momentos: pasado, presente y futuro.



COCO BOOKS (The Museum of Modern Art New York), Casa Modern Life



CORRAINI EDIZIONI, Scatola di Architettura MC n.1

### **IKEA, Flisat dollhouse y Huset furniture**

¿Casa para jugar o estantería para la habitación? Flisat es una casa de juegos que se puede utilizar como estante para libros, fotos u otros objetos. Funciona tanto en el suelo como colgada en la pared. A su vez, Huset es la línea con la que se presentan las versiones en miniatura de algunos de los productos emblemáticos de Ikea como: el sofá Klippan, la mesa Lack, la estantería Expedit o la silla Vago. Se trata del mobiliario de los muñecos, en este caso, ¡igual que en el resto de la casa!

### **EL NAN TOYS, Nan House**

Un conjunto compuesto por tres tipos de piezas de diferentes formas y materiales que permiten infinitas composiciones y promueven la percepción espacial, el pensamiento libre y el juego simbólico. El inquilino de esta casa es 'el nan'. Este personaje puede parecer una simple pieza de madera, pero en realidad, lo que pretende es hacer un mundo mejor a través de los abrazos. ¿Construir con abrazos? ¿Cómo es que a nadie se le había ocurrido esta idea antes?

### **INNEDIT KIDS, House System**

House System es un juego de construcción centrado en diferentes estilos de vida que sugiere una alternativa a la casa de muñecas tradicional. Construida en madera de haya, sus elementos se pueden combinar de diferentes maneras.

### **INNEDIT KIDS, Fun in a Case**

Fun In A Case es un sistema que incluye diferentes elementos combinables entre sí, con los que generar diferentes escenarios de juego. Construida en madera, contiene siete piezas y múltiples adhesivos almacenados dentro de una caja. Y cuando el juego termina, sus elementos se convierten en piezas de mobiliario para decorar el espacio infantil.

### **PLAN TOYS, Slide N Go**

Residuo cero y máxima calidad es la premisa de Plan Toys que, desde Tailandia, ofrece juguetes ecológicos, sostenibles y respetuosos con lxs niñxs y el planeta. La empresa Plan Toys fabrica sus productos con madera caucho de los bosques de Trang (Tailandia) que ya no se quema cuando su látex se agota. Entonces comienza su segunda vida: la fabricación de juguetes.



PLAN TOYS, Slide N Go



IKEA, Flisat dollhouse y Huset furniture



INNEDIT KIDS, Fun in a Case



La casa Slide N Go consta de tres partes separadas que se deslizan y encajan entre sí para obtener infinitas combinaciones, esto implica que lxs niñxs diseñan su propio espacio cada vez que juegan. Además, se trata de un juguete fácilmente transportable porque simplemente se encaja pudiéndotelo llevar usando el asa del techo.

#### **PLAN TOYS, Creative Play House**

Con 28 piezas dispuestas en diferentes módulos se presenta esta casa siendo el pretexto idóneo para diseñarla como un arquitecto. De hecho, el juguete consta de tres unidades componibles de diferentes maneras y un montón de accesorios: escalera móvil, techos con placas solares que pueden darse la vuelta y convertirse en un jardín, paredes decorativas móviles, vallas de cristal e, incluso, una pista de tenis en el techo.

'...las nuevas propuestas que se presentan en esta exposición responden a una visión actual de la sociedad y de cómo entienden los jóvenes diseñadores que pueden darle respuesta.'



EL NAN TOYS, Nan House

#### **El futuro: la visión de los diseñadores noveles**

##### **CASAS DEL MUNDO**

Carmen Martí Pagés y Paula Muñoz Cámara

'Casas del mundo' es la playhouse que viaja con sus propietarios. Vayan dónde vayan, se trata de una casa que se monta en poco tiempo y con la que además de jugar, se viaja a diferentes países. A través de las cuatro estancias, se descubren diversas culturas y se puede aprender algunas palabras en su idioma. Es un juguete versátil, portátil y educativo.

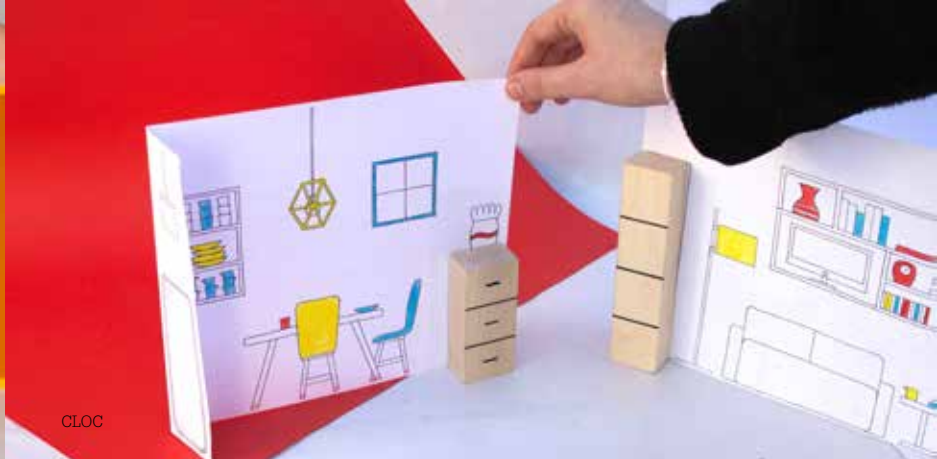
##### **MÔNUIT**

Laura Benavent Serra y Lidia Ruiz Díaz

Esta casa está encantada. Cada noche, los habitantes del sótano invaden la casa poniéndolo todo patas a bajo. ¡La casa se vuelve del revés! Y cuando todo está a oscuras, se puede ver a los mônuits gracias a sus ojos brillantes y al rastro de estrellitas que dejan a su paso.



PLAN TOYS, Creative Play House



## CLOC

Alba García Lázaro y Ariadna Siurana Marco

Cloc es un juguete formado por seis muebles de madera y diferentes escenarios ilustrados e imprimibles en papel. Mediante la aplicación cada uno puede elegir las partes de la casa que más le gustan, imprimirlas y colorearlas. Aunque, si estás muy inspirado, puedes dibujarlo todo desde el principio generando tu propio estilo.

## HOLLAHAUS

Araceli Silva Hernández, Andrés Garrido Gil y Guillermo Vera Mudarra

Amanece un nuevo día en Amsterdam. Sobre los canales de la capital holandesa reposa Hollahaus. Una casita singular pensada para disfrutar en el baño y sumergirte en la cultura holandesa.

## MAGIC

Rubén Moya Agustín e Irene Berjillos Collado

Magic es una casa llena de magia. Jugar con esta casita es crear historias a través de trucos y espacios ocultos. De este modo, el juego siempre tiene un componente de misterio y curiosidad aportando un valor más a las clásicas casas para jugar.

## BABEL

Miguel Á. Fernández Jiménez y Alicia Simón Calatayud

Una casa modular creada por habitaciones hexagonales reversibles que juntas crean un circuito a recorrer por unos personajes esféricos. Estos inquilinos guardan un estrecho vínculo con personajes de distintas culturas. Para la creación de los mismos, se ha contado con la colaboración del ilustrador Guillem Sánchez Segura.

## NOKA

Lena Soriano Jarque, Beatriz Tárraga del Barco y Claudia Vanacloig López

La convivencia, la diversidad y la creatividad son los valores intrínsecos de este concepto basado en una comunidad de vecinos. En el edificio de tres viviendas viven las familias junto al resto de elementos que conforman la casa. Éstos están inspirados en las tres figuras geométricas básicas: triángulo, cuadrado y círculo.

## JO.IN

Ana Albert Cuenca y Francisco García Caro

Es una playhouse inspirada en el clásico juego Tangram. El juguete consta de siete módulos distintos que, ensamblados entre sí, forman un cubo perfecto.

## LABOON

Laura Virués García, Francisco Pérez Durán y Chiara Volpe

La aventura empieza cuando, navegando por el mundo, nuestra nave llega a tierra firme y hay que asentar el campamento. Suerte que este barco se descompone en diferentes módulos que se convierten en los nuevos habitáculos y escenarios del asentamiento. Nuevas historias con espacios cambiantes según la aventura.

## MEMPHIS

María Blay y Ángel Esteban

Casa inspirada en el movimiento Memphis que incluye muebles bi y tridimensionales, contemplando piezas icónicas de este estilo. Además, se propone un libro con plantillas y stickers con la idea de personalizar los espacios con las bases estéticas propias de dicha corriente.

## DOUBLE YOU

María Pilar Caldú García y Pau Martínez Cervera

W es una casa que juega con la simetría de sus elementos, donde coexisten el mundo real y el imaginario. A cada uno de sus personajes le sigue su homónimo, gracias, a las posibilidades que ofrece la imantación. Incorpora, además, multitud de sorpresas propias de una casa de fantasmas.

## DOT

Chaofan Qiu y Chenxu Ruan

Dot es una casa transportable. Aparentemente se trata de un escenario de juegos habitual en el que, además, se incluye un modo interactivo de juego basado en el equilibrio y la puntería. En definitiva, una casita, un montón de accesorios y mucha, mucha imaginación.







MEMPHIS



NOKA



BABEL



DOUBLE YOU



MAGIC



DOT



CASAS DEL MUNDO



HOLLAHAUS



MONUIT

## **Natura, la nueva experiencia del MUBA en la ciudad de Milán.**

MUBA Press Office

El pasado mes de enero abrió sus puertas la exposición Expo Natura en el MUBA-Museo dei Bambini Milano. Una muestra lúdica que invita a niños y niñas de 2 a 6 años a descubrir la naturaleza.

La exposición Natura ha sido creada con el objetivo de ampliar la capacidad de observación, proporcionando herramientas que facilitan la exploración de la naturaleza y proponiendo actividades y experiencias que no se pueden encontrar "fuera" en una situación naturalista tradicional.

'Una muestra lúdica que invita a niños y niñas de 2 a 6 años a descubrir la naturaleza.'

En particular, esta exposición lúdica ofrece diferentes experiencias con el objetivo de estimular la curiosidad a través de cuatro categorías de percepción sensorial: el espacio, la materia, la forma y el color.

Expo Natura está compuesta por cuatro exposiciones diferentes, comisariadas por MUBA y por un comité científico, compuesto por cuatro profesionales, cada uno de los cuales ha profundizado y reelaborado una de las categorías perceptivas.

El Comité Científico está compuesto por:

Fabrizio Bertolino, Investigador Pedagógico en la Università della Valle d'Aosta; Monica Guerra, Investigadora y profesora en el Departamento de Ciencias Humanas para la Educación en la Universidad de Milano-Bicocca y Presidenta de Bambini e Natura; Elisa Testori, Editora y productora para industrias creativas y culturales; Francesca Valan, Diseñadora de color; Barbara Zoccatelli: Coordinadora pedagógica y de capacitación (Universidad de Trento).

Cada instalación también cuenta con el apoyo de algunos profesionales del mundo del arte, escenografía, arquitectura y moda como Isadora Bucciarelli, Set designer; Rosella Cilano, Tintorera y presidenta de Associazione Colore e Tintura Naturale M.E. Salice; Lula Ferrari y Lola Ottolini, Arquitectas; Daniele Papuli, Artista.

### **Las exposiciones**

Durante la visita, el público (adulto e infantil) es acompañado por educadores para descubrir las cuatro muestras interactivas y lúdicas.

### **FORMA, Comisariada por Barbara Zoccatelli**

La instalación está dedicada a las formas de la naturaleza, centrándose en particular en el tema de la recursividad. La línea, el círculo, el radial y la espiral son ejemplos de formas que a menudo vemos en diferentes elementos naturales y que pueden explorarse aquí con las manos, los ojos y todo el cuerpo. La interacción con grandes estructuras de papel modulares, que recuerdan al origami de la tradición japonesa, permite modificar la forma de vez en cuando, explorando las recurrencias. Los trabajos en papel están diseñados y creados por Daniele Papuli, un escultor en diálogo con los temas, el espacio, los lugares.

### **MATERIA, Comisariada por Monica Guerra**

La instalación reinterpreta el concepto de "wunderkammer", declinándolo como una sala de maravillas cotidianas que ofrece la naturaleza e invitando a encontrar la materia natural como material vivo. Los diferentes elementos naturales se investigan a través de los sentidos, en una encuesta que va de lo macro a lo micro y viceversa, también a través del uso de lingotes. Este juego, a través de la observación y la exploración desde diferentes perspectivas, permite un contacto y un conocimiento más profundo de los materiales de la naturaleza. Las arquitectas Lula Ferrari y Lola Ottolini supervisaron el diseño de la estructura, interpretando esta sala de maravillas en una clave contemporánea. Las colecciones exhibidas han visto la participación activa del público en la adquisición de materiales naturales que alimentan la exhibición.

### **SPACE, Comisariada por Elisa Testori**

¿Qué pasaría en un prado si una hormiga de repente se volviera muy grande y un erizo se volviera muy pequeño? En esta instalación, los niños se encuentran jugando en una pradera fuera de escala donde se "esconden" animales y plantas en tres tamaños diferentes. Dependiendo de la elección de los elementos y su posicionamiento el paisaje asume un aspecto siempre cambiante, dejando la posibilidad de observar un espacio en constante cambio e investigar las relaciones existentes entre los elementos que lo componen. La instalación cuenta con la participación de la diseñadora de escenarios Isadora Bucciarelli, quien diseñó y planificó la exhibición.

## COLOR, Comisariada por Francesca Valan

Un camino que atraviesa ocho pasos en los que los niños descubren cómo en la naturaleza hay diferentes y posibles tonos de colores naturales. Debido a que no hay un solo cielo azul o césped verde, sino que cada color tiene varios tonos y las posibilidades son infinitas, si solo se observa cuidadosamente la naturaleza circundante. La instalación cuenta con el apoyo de Rosella Cilano, tintorera y presidenta de la Associazione Colore e Tintura Naturale M.E. Salice, quien supervisó la creación de una muestra de hilos, presente en la exposición, teñida exclusivamente con colores naturales. Un instrumento que explica cómo la naturaleza misma puede "crear" el color, proporcionando al hombre los pigmentos ideales para teñir y pintar.



Expo Natura. MUBA Museo dei Bambini Milano, 2019.



Expo Natura. MUBA Museo dei Bambini Milano, 2019.



Expo Natura. MUBA Museo dei Bambini Milano, 2019.



Expo Natura. MUBA Museo dei Bambini Milano, 2019.



Expo Natura. MUBA Museo dei Bambini Milano, 2019.



# Area Play

Revista de investigación  
en diseño para el ocio.

[www.AreaPlay.upv.es](http://www.AreaPlay.upv.es)

ISSN: 1888-427X

D.L. V-528-2008



IGD. Grupo de  
Investigación y  
Gestión del Diseño



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA

Patrocinada por:



Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño

Recomendada y difundida por:



Asociación Española de  
Fabricantes de Juguetes



ASPPPI Asociación Española  
de Fabricantes de Productos  
para la Infancia

NEXUS  
DESIGN CENTRE

