

ROBERTO ARRIBAS
SEGOVIA

El diseño es una disciplina que va más allá de dotar de una bella estética a un objeto. El buen diseño es, sobre todo, aquel que nos hace la vida más fácil. Un buen ejemplo es el minimalismo de los teléfonos, tabletas o relojes de Apple, tan limpios, sobrios e innovadores, que fueron capaces de revolucionar nuestra forma de comunicarnos y de interactuar. “El diseño es el alma de todo lo creado por el hombre”, afirmó Steve Jobs, fundador de la compañía de la manzana.

De la importancia de un buen diseño saben perfectamente los alumnos de la IE School of Architecture of Design de IE University que, durante estos días, han exhibido su potencial creativo durante la presentación de sus proyectos finales de curso.

Así, bajo la dirección del profesor Héctor Serrano, los alumnos de la asignatura IE Design Studio II han confeccionado diversos objetos con la idea de que un buen diseño es capaz de mejorar nuestra vida cotidiana en temas tan actuales y relevantes como el calentamiento global o la adicción a la tecnología y a las redes sociales.

Por un lado, Serrano propuso a sus estudiantes —con el título “Rituales Sostenibles”— que diseñaran artilugios que ayudaran a reducir el CO₂, los residuos y fomentaran el reciclaje. “En los últimos años hemos asistido a una demanda de productos más sostenibles provocada por la necesidad de frenar el calentamiento global, lo que nos lleva a diseñar nuevos productos que respondan de forma eficaz y sencilla a estos nuevos retos. Este proyecto responde a esta demanda y se anticipa a las futuras”, explica el profesor de IE University.

Tras una exhaustiva investigación y de diversas experimentaciones, los estudiantes han presentado una colección de productos y servicios que se caracterizan por su sostenibilidad y que promueven hábitos cotidianos más saludables y respetuosos con el medio ambiente.

Actividades tan habituales como lavarse los dientes, comprar alimentos, cocinar o viajar fueron cuestionadas por los alumnos de IE University, que propusieron ideas innovadoras, no solo centradas en productos sino también en las experiencias de los usuarios.

Ejemplos de objetos y servicios diseñados por los estudiantes fueron unas macetas fabricadas con un material biodegradable denominado micelio, bolsas de lino para incentivar a los niños la

El diseño, el gran aliado de la sostenibilidad

LOS ESTUDIANTES DE IE SCHOOL OF ARCHITECTURE OF DESIGN PRESENTAN PROYECTOS QUE PRETENDEN MEJORAR NUESTRA VIDA COTIDIANA EN ASUNTOS TAN RELEVANTES COMO EL CALENTAMIENTO GLOBAL O LA ADICCIÓN A LAS REDES SOCIALES



Colección de los productos ideados por los estudiantes de Diseño de IE University de la clase del profesor Héctor Serrano.



Los alumnos de la clase de “Materiales y Aplicaciones” transformaron electrodomésticos que no funcionan o están en desuso en sorprendentes obras escultóricas.

compra de productos sostenibles o un juego creativo hecho a base de cera natural de abejas. Otros productos fueron unas acuarelas cuyos pigmentos proceden de frutas y verduras a punto de estropearse, unos fósiles orgánicos hechos con arcilla de café o kits de material escolar a partir de otros ya usados o desperdiciados.

Por otra parte, con el título *Offline & Alive*, el profesor Serrano también lanzó el desafío de que sus pupilos diseñaran productos que animaran a pasar el tiempo sin conexión. “El resultado de esta búsqueda es una colec-

“EL BUEN DISEÑO MEJORA NUESTRA VIDA COTIDIANA Y ES CAPAZ DE HACER FRENTE A GRANDES DESAFÍOS DE LA HUMANIDAD”

ción de diseños que nos animan a pasar tiempo desconectados de Internet y que nos hace replantearnos nuestra relación con las redes sociales”, subraya.

Entre estos objetos figuran un “reloj de la vida” que nos alerta de que no debemos desperdiciar

nuestro tiempo en Internet, un puzle de madera que entretiene a los niños en espacios públicos en tiempos de espera, un juego familiar para desincentivar el uso prolongado de los *smartphones* y vincularlo a tareas domésticas, o una aplicación que convierte al teléfono en un aliado y, a su vez, crea las condiciones para un descanso reparador y de calidad.

Los estudiantes de IE University también han ideado una estación de carga de teléfonos dirigida a familias y que promueve hábitos saludables, una pantalla protectora con textura que ayuda

a reducir el tiempo que pasamos en redes sociales, un mini-juego de tableros de madera para los tiempos muertos de espera o una funda que sella el *smartphone* e impide abrirlo durante un tiempo determinado.

La imaginación de los alumnos no ha tenido límites. Así, otros proyectos presentados fueron unas cajas dirigidas a las familias para que guarden sus móviles cuando están reunidas, unas almohadas de lino con un campo magnético para evitar la conexión, un interruptor que obliga al usuario a dejar el teléfono conectado a la pared —ya que, de lo contrario, no tendrá electricidad—, un juego para niños en forma de mantel individual de fibra termocrómica a modo de pizarra auto-borrable o una herramienta de autoterapia que se centra en cuerpo y mente, y nos aleja de los dispositivos.

Otras de las soluciones propuestas fueron un sencillo soporte destinado a restaurantes que permite a los clientes desprenderse de sus *gadgets* cuando empiezan a comer o cenar, un cargador para móviles que, a su vez, es una jardinera, o distintas fundas y aplicaciones destinadas a que soltemos nuestros aparatos electrónicos por un lapso de tiempo.

CRATURAS IMPOSIBLES. —Por su parte, los alumnos de Diseño de IE University de la clase de “Materiales y Aplicaciones” del profesor Andrea Caruso tuvieron que transformar electrodomésticos que no funcionan o están en desuso en sorprendentes obras escultóricas. Los estudiantes analizaron exhaustivamente los objetos y su proceso de fabricación, los contextualizaron históricamente, conocieron los materiales de los que estaban compuestos, extrajeron sus piezas industriales y compusieron unas obras artísticas —llamadas “criaturas imposibles”—, utilizando para ello su ingenio y creatividad.

Estas nuevas esculturas debían de cumplir algunos requisitos, como fabricarse con los materiales de un antiguo electrodoméstico, y moverse, emitir alguna luz o algún ruido. Además, no podían estar colgadas o fijas en la pared, y no tenían que estar ensambladas con pegamento.

Finalmente, los estudiantes tuvieron que presentar sus obras en el Centro de Creatividad de la Real Casa de la Moneda de Segovia ante un jurado en el que participó el director del grado en Diseño Edgar González, que valoró muy positivamente el trabajo creativo realizado por los alumnos.