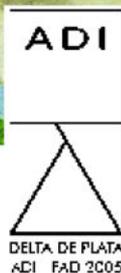
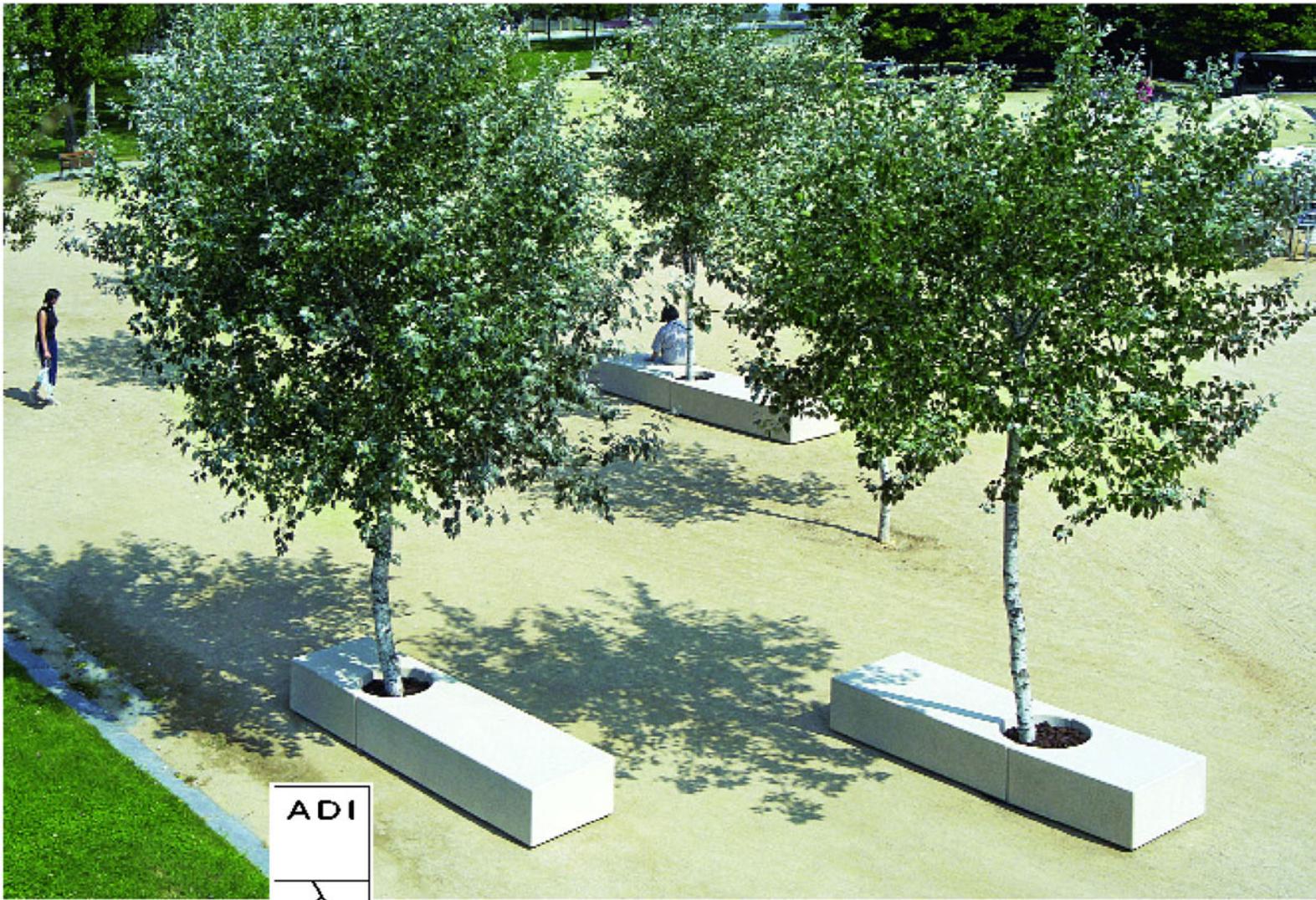


# diez+diez diseño



EL TRABAJO DE DÍEZ+DÍEZ DISEÑO surge a partir de la consideración de la tarea proyectual como una actividad que nunca puede estar desligada de la experiencia previa, la consideramos ante todo una actividad vivencial.

Aunque sin despreciar el componente teórico que puede rodear o anteceder a cualquier labor de diseño, nuestro trabajo pretende basarse fundamentalmente en la constatación personal del problema, requerimiento o circunstancias que rodean

al proyecto; este planteamiento nos lleva a un constante proceso de observación, análisis y acumulación de datos y del entorno que nos rodea y habitamos; por ejemplo, seguimos considerando la librería Virtual, producida por Miscel·lània, nuestro mejor diseño, al haber nacido directamente de la necesidad experimentada al tener que resolver el problema de acumular más de 5.000 libros.

Otro aspecto de nuestro trabajo, introduciéndonos en el campo del equipa-

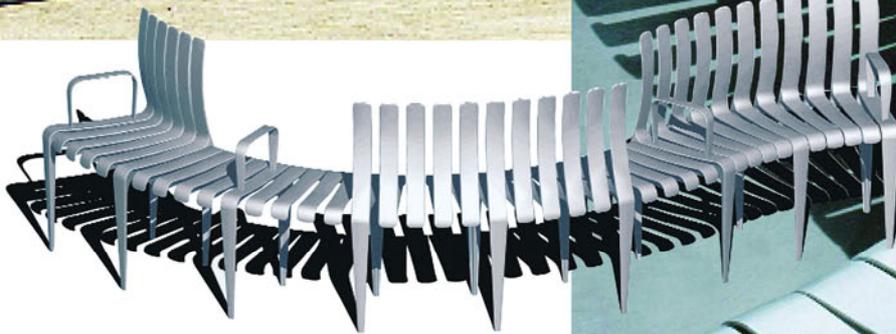


miento urbano, es el tipo de relación que mantenemos con las ciudades que visitamos en nuestros viajes, ya sea por motivos profesionales o de ocio; nos gusta vivir los espacios públicos de las ciudades que visitamos sentándonos en sus bancos, utilizando sus papeleras o su sistema de señalización, de una forma más activa que lo haría un simple turista.

De este tipo de observación hemos llegado a percibir el espacio público como un ámbito tremendamente cambiante y dinámico donde factores como la inmigración, las nuevas formas de cultura urbana, el envejecimiento de la población, etc., etc., exige del diseñador una respuesta flexible que dé lugar a la creación de elementos de mobiliario urbano polivalentes y en muchas ocasiones de nueva tipología, lo que por desgracia choca con los planteamientos comerciales del em-

presario que tiende a no asumir los riesgos de la innovación hasta que lo haya hecho la competencia, convirtiendo de esa manera al diseño en un mero instrumento de formalización.

A esto hay que sumar un hecho diferencial del diseño de mobiliario urbano con relación a otro tipo de diseño de producto; se trata de su carácter *impositivo*; nos referimos al hecho de que mientras que al escoger como consumidores una mesa o una lámpara para nuestro hogar asumimos parte de su idoneidad para dicho ámbito, ya que presuponemos cierto espíritu crítico en el acto consumista, más allá de los meros factores de precio y gusto, el mobiliario urbano se impone; queremos decir en definitiva que el usuario de un banco situado en un parque no puede elegir directamente el modelo de asiento que le gustaría disfrutar, lo que para no-



sotros supone digamos un plus de concienciación a la hora de desarrollar nuestra labor en este campo; nuestro objetivo último en definitiva es satisfacer al cliente/usuario del cliente secundario/ayuntamiento-constructora de nuestro cliente directo/fabricante.

En cuanto a nuestra forma de enfocar nuestra metodología de trabajo podríamos decir que utilizamos las experiencias y trabajos anteriores para llegar hasta cierto punto del recorrido que atravesamos con cada nuevo proyecto; a partir de un determinado momento dicho camino se multiplica en múltiples posibilidades de recorrido cuya elección responderá y vendrá determinada por el proyecto que en ese momento tengamos entre manos.

Esto nos lleva a su vez a no intentar mantener un estilo propio reconocible; pretendemos que cada proyecto surja de

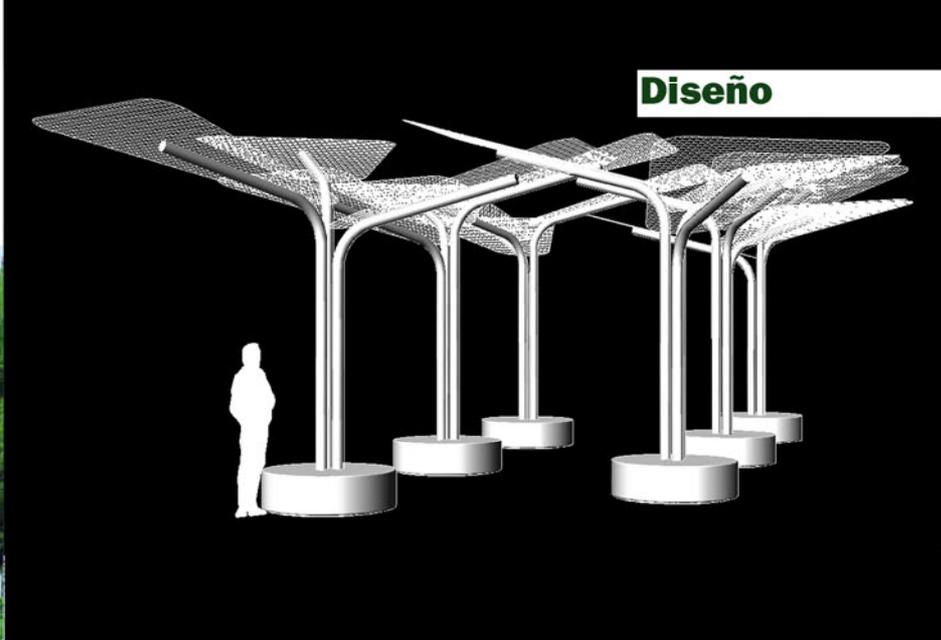




su propia necesidad, tanto de uso, como formal o técnica; así, podemos crear piezas de esencia tan íntimamente minimalista, tanto en su planteamiento como en su resultado formal como es el banco Godot, como un diseño tan absolutamente barroco y maximalista en su concepción high-tech como el banco Miriápodo.

No nos interesan ni las modas ni las tendencias y pretendemos para nuestro trabajo el grado exacto entre contemporaneidad, que lo haga entendible en el marco de la sociedad en el que ha sido creado, y la atemporalidad que lo lleve a ser apreciado mucho tiempo después de su creación.

Otro componente fundamental de nuestro trabajo es el empleo de lo que denominamos transversalidad, concepto directamente emparentado con el pensamiento lateral; por transversalidad entendemos el tipo de enfoque conceptual que utilizamos en las primeras fases de nuestro trabajo; al igual que se emplean como varillas metálicas o alam-



FICHA TÉCNICA

**Productos:** (diseños fabricados y comercializados) Todos estos productos se presentarán en el Stand B21 de Casa Pasarela 2006 (9-12 de Febrero) dentro del espacio de **díez+díez diseño**.

**Zen:** banco/límite arquitectónico, fabricado en hormigón; producido por Grupo Mago.

**Godot:** bancos, fabricados en hormigón; producidos por Escofet 1886.

- Seleccionado para participar en nude 2003 (Nuevo Diseño Español) organizado por la - Feria Internacional del Mueble de Valencia dentro del FIM Cultural.

- Finalista en el Concurso Internacional de Diseño 2004 organizado por la Feria Internacional del Mueble de Valencia.

Delta de Plata en el año 2005 otorgado por el ADI-FAD de Barcelona.

**Walden:** programa de bancos, papelera y jardineras, fabricados en pletina metálica y perfiles extrusionados de material reciclado SYNTAL; este material está obtenido a partir de residuos domésticos (RSU-Contenedor amarillo) e industriales; producido por Ecoralia.

**Pleamar:** bancos en hormigón; producidos por Gitma.

**Miriápodo:** (Diseño y desarrollo del proyecto en colaboración con TREM, diseño industrial) banco modular y articulado, fabricado en fundición de aluminio y articulación en acero; hasta el momento se han diseñado los llamados elementos en lama y pata; en la actualidad se están desarrollando los elementos de respaldo y brazo y se pretende completar el programa con elementos auxiliares como mesita, cenicero, perchero, paragüero, etc. Producido por Tecnología & Diseño Cabanes.

**Proyectos:** (diseños que se están desarrollando en la actualidad)

**Haiku:** bolardo en fundición; Tecnología & Diseño Cabanes.

**Oasis:** umbráculo en hormigón y estructura metálica; Tecnología & Diseño Cabanes.

**Arcadia:** proyecto finalista en el I Concurso de Diseño de un Espacio Publico organizado por el Centro Tecnológico Andaluz de la Piedra.

bres para definir el alma o armazón a la hora de modelar una figura en barro, nosotros empleamos materiales en apariencia ajenos al campo del diseño como puedan ser la poesía, la filosofía o el teatro, o más directamente como la escultura o la pintura, pero casi nunca el propio ámbito del diseño; este planteamiento nos lleva en un primer estadio a elaborar un listado de conceptos, ideas o frases que posteriormente se materializan en forma de bocetos y modelizados más cercanos al concepto clásico del proceso de diseño.

Dos ejemplos significativos de este método de trabajo serían los bancos Zen y los Godot; mientras que los primeros nacieron a partir de una visita a un espacio tan cargado de significados como es Chillida-Leku, los segundos lo hicieron a partir de nuestra intención de definir un elemento de mobiliario que pudiese integrarse en la escenografía de la obra existencialista "Esperando a Godot" de Samuel Beckett. ■

