



Design in Time

Juego colaborativo para el aprendizaje de
la Historia del Diseño

Estética e Historia del Diseño. Universidad de Valladolid
2021- 2022

Design in Time

Juego colaborativo para el aprendizaje de la Historia del Diseño

Estética e Historia del Diseño

Universidad de Valladolid

2021- 2022

Edición: Universidad de Valladolid

coordinación y diseño: Nieves Fernández Villalobos

supervisión: Nieves Fernández Villalobos, Silvia Cebrián Renedo y
Sagrario Fernández Raga

© de los textos: los autores

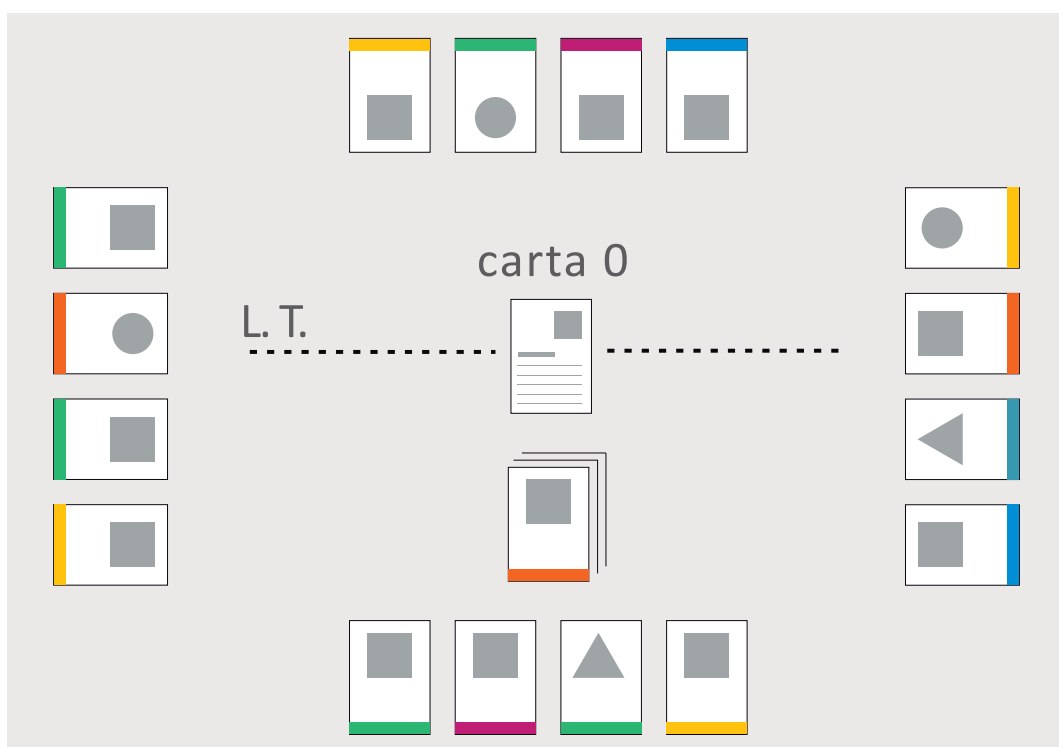
I.S.B.N.:978-84-125460-4-0

Depósito legal: VA 378-2022

Impresión: Cargraf

Reglas y desarrollo del juego

Los jugadores se sientan alrededor de la zona de juego. El jugador más joven comienza, y a partir de ahí se sigue el orden de las agujas del reloj. Se reparten de 3 a 8 cartas a cada jugador (en función del número de jugadores), colocándolas con su lado A visible (el que lleva el nombre del juego y la imagen del objeto). Las cartas sobrantes se colocan en el centro de la mesa, dejando visible únicamente el lado A, y se da la vuelta a la carta superior para comenzar la partida, mostrando su lado B (con la información referente a este objeto). Esta es la “carta 0” que se situará en el centro de una línea de tiempo imaginaria (L. T.), sobre la que los jugadores tendrán que ir colocando sus cartas.

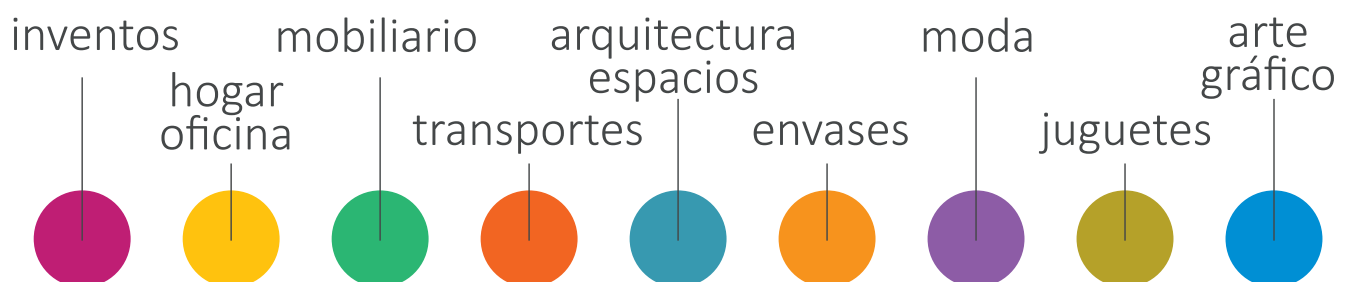


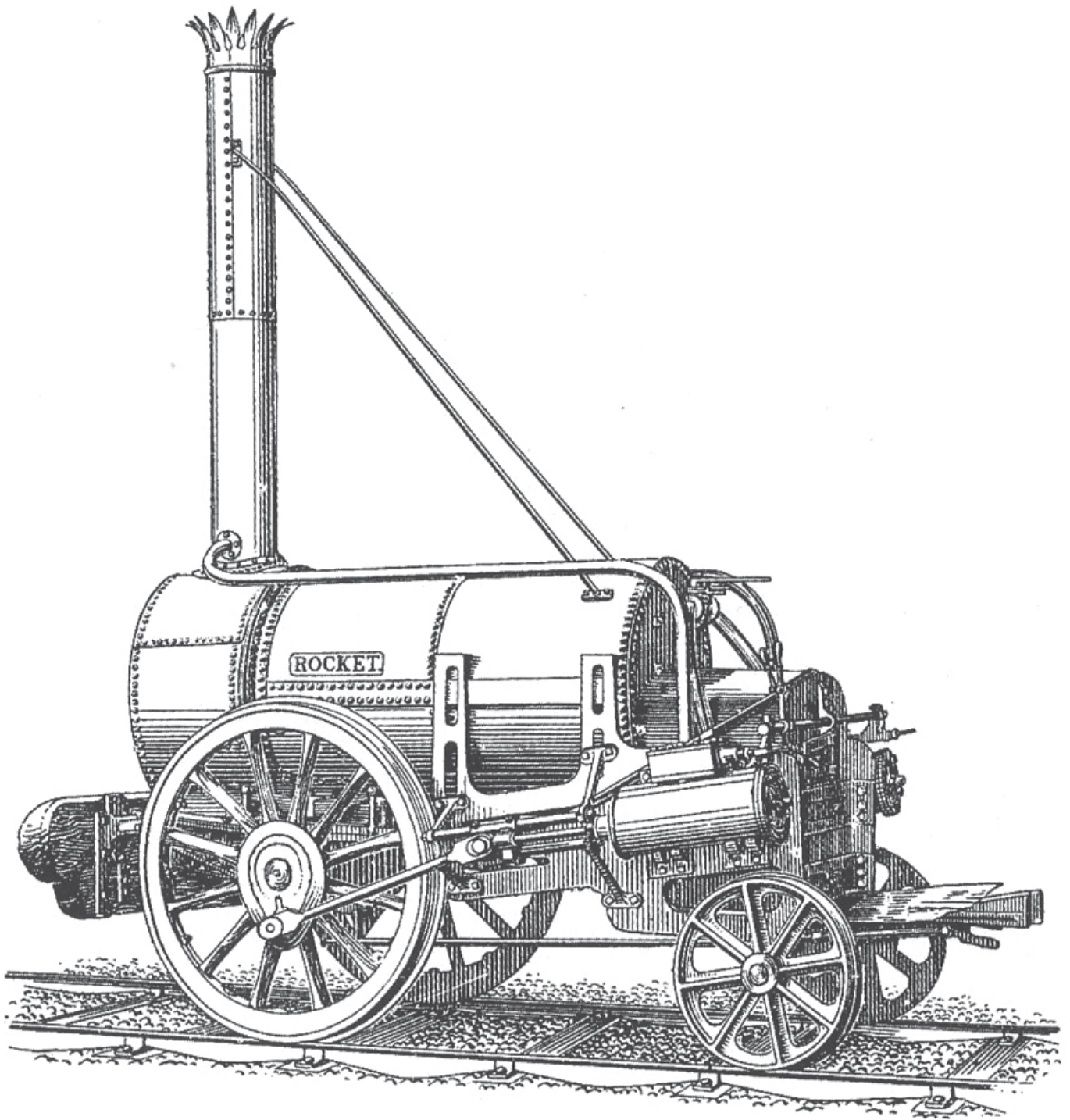
Design in Time

El primer jugador elegirá una de sus cartas para colocar a la izquierda, si considera que su diseño es anterior a la de la “carta 0”, o a la derecha, si considera que es posterior. (y encima o abajo, en caso de que piense que su fecha de creación coincide con el de la carta situada en la L.T.). Una vez colocada le da la vuelta. Si está correctamente posicionada en relación a la línea de tiempo, permanece así. Si es incorrecta, el jugador la retira y coloca debajo del mazo central y roba la carta superior del mismo. Después, el jugador de la izquierda comienza su turno repitiendo el procedimiento anterior, y así sucesivamente. A partir de ahí, el juego se desarrolla en rondas con el objetivo final de quedarse sin cartas. El primero en descartarse, gana.

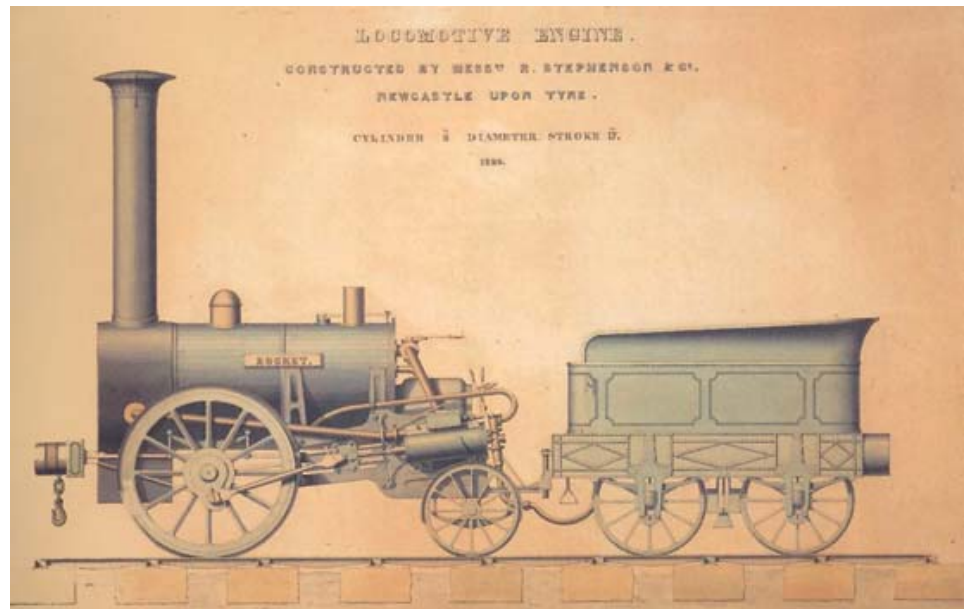
Variaciones sobre el juego

- Se podrá aumentar la dificultad del juego, incluyendo un tiempo límite para actuar en cada turno y obligando a acertar el nombre de la obra, y/o autor, y/o lugar de procedencia, antes de comprobar si la carta se ha colocado correctamente sobre la L.T. Esto se determinará antes de comenzar la partida.
- Cuando se dispongan de muchas cartas se podrá jugar con las categorías de forma separada, sirviendo así para establecer otras relaciones y hacer nuevas reflexiones.





Design in Time



Locomotor Rocket

George (1781-1848) y Robert Stephenson (1803-1859)
1829

Newcastle upon Tyne, Reino Unido

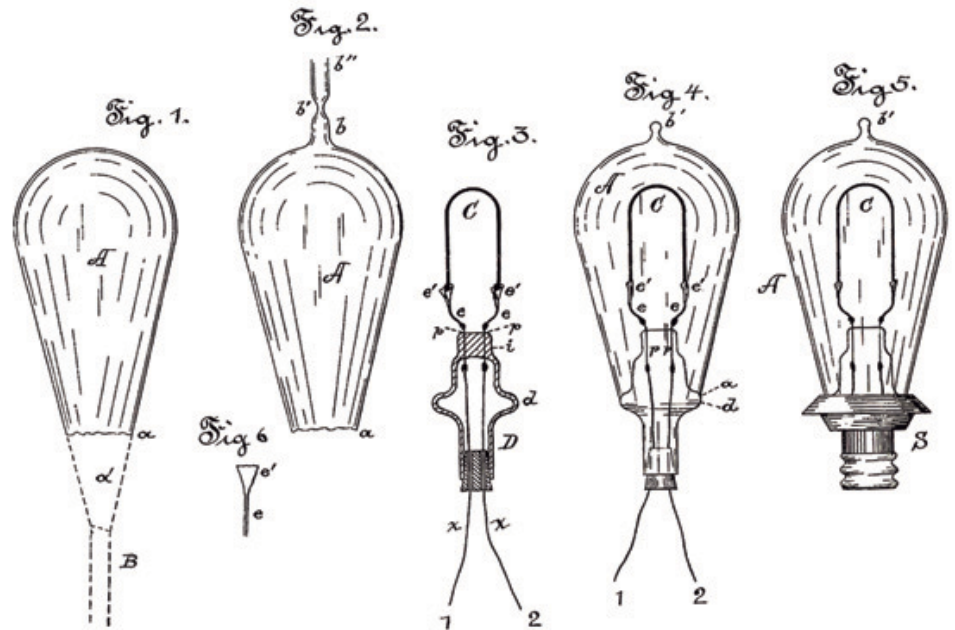
Robert Stephenson and Company

Robert Stephenson fundó junto con su padre su propia empresa de locomotoras, que fue la responsable de la creación de la legendaria Rocket, en 1829. Se basó en la experiencia obtenida en diseños anteriores, y surgió para dar respuesta a una nueva línea entre Liverpool y Manchester. La Rocket ganó el premio a la mejor locomotora en las pruebas Rainhill, en Merseyside, con ruedas de engranaje a ambos lados unidas a los cilindros, situados a los lados de la caldera, y velocidad máxima de 58 km/h. Tenía una chimenea alta en la parte delantera, una caldera cilíndrica en el centro y un fogón separado en la parte trasera. Se convirtió en un símbolo de la Revolución Industrial. Su diseño evolucionó hacia modelos como la Planet, con cilindros internos dispuestos horizontalmente en la parte delantera.

[Oliva López Llorente]



Design in Time



Bombilla eléctrica incandescente

Thomas Alva Edison (1847-1931)

1879

Menlo Park, Nueva Jersey, EE.UU.

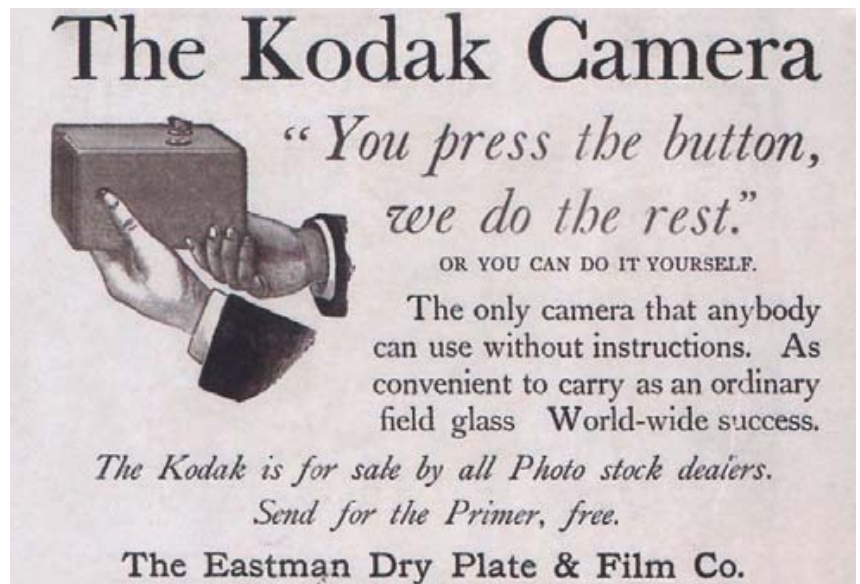
Edison General Electric (1880 - 1890s)

La bombilla incandescente fue inventada simultáneamente por Thomas Alva Edison, en Estados Unidos, y Sir Joseph Wilson Swan, en Reino Unido. Se le atribuye habitualmente al primero, si bien la patente de Swan era un año anterior. Desarrollada en sus laboratorios de Menlo Park, en Nueva Jersey, la bombilla de Edison usaba un filamento de carbono, hecho de hilo de algodón, encerrada al vacío herméticamente dentro de un globo de vidrio. Tras muchos intentos logró que el filamento alcanzara la incandescencia sin fundirse. El 21 de octubre de 1879 consiguiendo que su primera bombilla luciera durante 48 horas seguidas. Fue perfeccionando su invento y, a finales de 1880, su bombilla disponía de más de 1500 horas de vida.

[Lucía Garayo Fernández]



Design in Time



Cámara de fotos Kodak nº1

George Eastman (1854-1932)

1888

Rochester, EE.UU

Eastman Kodak Co

Aunque la técnica fotográfica es un invento europeo, el estadounidense George Eastman popularizó la fotografía. Su gran intuición fue la de ofrecer al público un servicio completo, desde la compra de la cámara hasta el revelado de fotos. La cámara Kodak nº 1 se vendía con una película ya montada. Cuando se habían tomado 100 fotos, se entregaba a un vendedor encargado de enviarla a los laboratorios de revelado e impresión Eastman, en Rochester, que devolvían con rapidez las fotos al destinatario junto a la cámara recargada, haciendo gala de su eslogan: “You press the button, we do the rest”. En 1900 Eastman lanzó la famosa Kodak Brownie, de Frank Brownell, con cuerpo de cartón prensado y madera, técnica elemental y precios populares.

[Laura de Pintos Esteban]



Design in Time



La navaja multiusos

Karl Elsener (1860-1918)

1891

Schwyz, Suiza

Victorinox (1891 -)

La navaja multiusos fue diseñada por Karl Elsener como dotación militar para el ejército suizo, con el propósito de reducir al máximo el peso y las dimensiones, conteniendo distintas funciones. Junto a hojas y accesorios, la clave del diseño es el clásico sistema de levas y muelles que regula la apertura de las cuchillas, fijándolas en una posición estable. En 1896, Elsener colocó cuchillas en ambos lados del mango de tal forma que se podía usar el mismo resorte para todas las herramientas. El escaso éxito inicial del producto le llevó a modificar su aspecto inicial, adoptando la célebre imagen de la cruz blanca sobre fondo rojo. En 1921 se agregaron las cuchillas de acero inoxidable, y desde entonces, su imagen no ha sufrido cambios significativos.

[Luis Gila Herranz]



Design in Time



Bicicleta Rover Safety

John Kemp Starley (1854-1901)

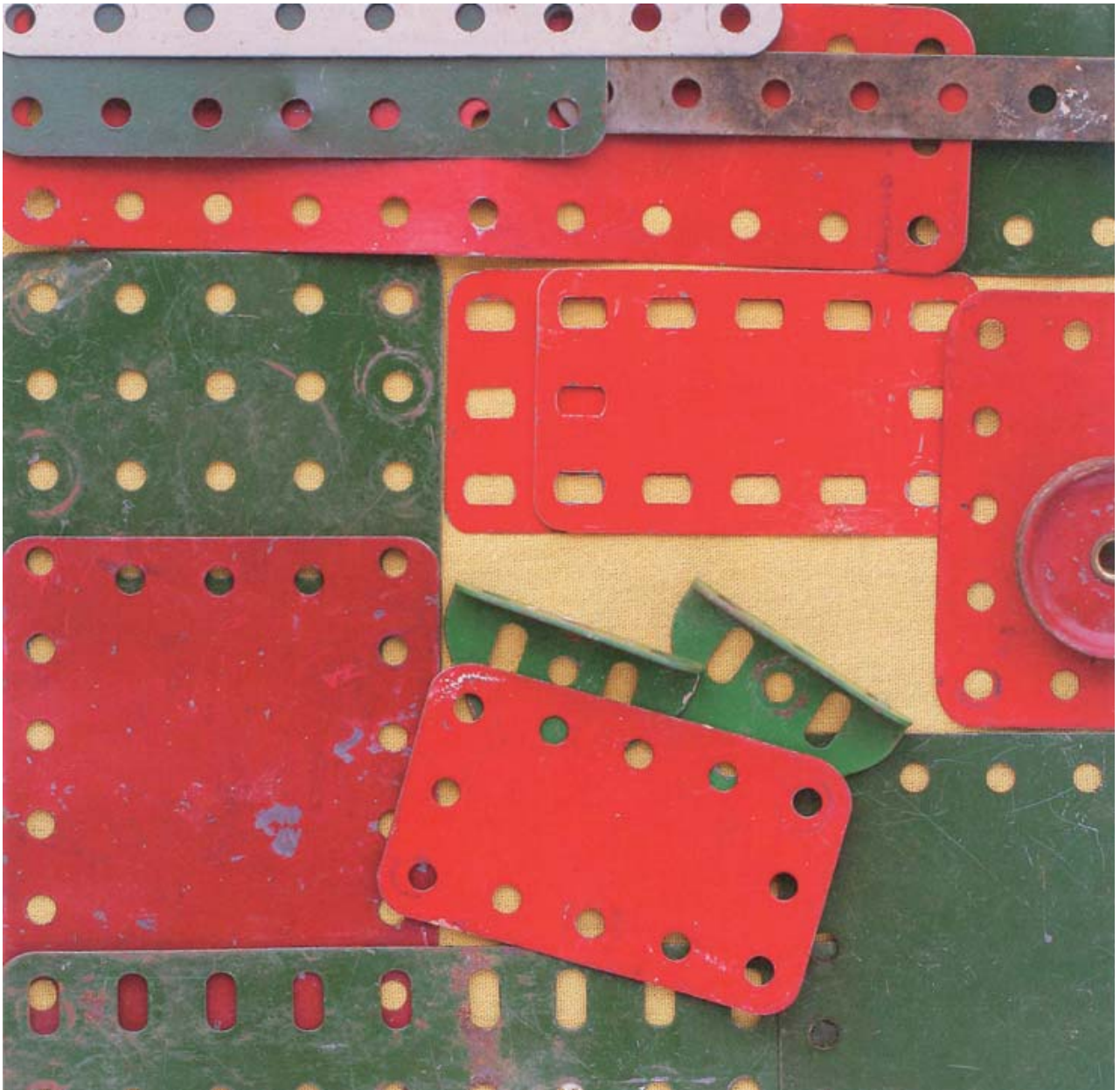
1885

Reino Unido

Starley & Sutton

El ingeniero británico John Kemp Starley se especializó en la proyección y fabricación de bicicletas. Su mayor logro fue la 'Rover Safety', una bicicleta "de seguridad", es decir, una cuyas ruedas eran iguales y contaba con una cadena de transmisión, eran más estables y resistentes que los demás bicis de la época. Si bien ya existía el concepto de las bicicletas de seguridad, e incluso había prototipos, la 'Rover Safety' fue la primera en ver una producción industrial significativa. Gracias al éxito de este producto, la compañía de Starley cambió su nombre a 'Rover' y, eventualmente, se dedicó a la fabricación de vehículos a motor, por lo que es actualmente conocida.

[Alejandro Vela Pistoiresi]



Design in Time



Meccano

Frank Hornby (1836-1936)

1901

Liverpool, Reino Unido

Meccano LTD

En 1901 el inglés Fran Hornby patentó un nuevo juguete para niños, que consistía en 15 pequeñas plaquitas agujereadas de metal niquelado, que se montaban con tuercas y pernos. Posibilitaba crear estructuras complejas y dinámicas, consolidando definitivamente una nueva mentalidad racional y moderna en la cultura occidental. Animado por el entusiasmo de su hijo fue perfeccionando el juguete: mejoró el material de las piezas, comenzó a usar los colores primarios para diferenciar los componentes y agregó cables, poleas, poleas y otros detalles constructivos. El juego comenzó a comercializarse bajo el nombre de Mechanics Made Easy, aunque pronto fue reemplazado por el más célebre Meccano.

[Carlos Juanes Mayfield]



Design in Time



Sillón Kubus

Josef Hoffmann (1870-1956)

1910

Viena

Wittmann

Josef Hoffmann, arquitecto y diseñador industrial austriaco, diseñó en 1910 el sillón Kubus. Está hecho en madera y tapizado en piel. Parece inspirarse en la “silla club” británica si bien le añadió un toque moderno, manteniendo parte de la esencia del Arts & Crafts inglés, consiguiendo un diseño elegante y atemporal, que inspiraría más tarde al Art Déco francés. El uso de líneas limpias y formas geométricas lo distingue de sus contemporáneos, y la retícula geométrica le aporta una atractiva radicalidad. Josef Hoffmann fue uno de los participantes activos de la Secesión vienesa, y uno de los fundadores de los Talleres Vieneses (Wiener Werkstätte). La claridad funcional y la pureza abstracta de sus trabajos le convirtieron también en un importante precursor del Movimiento Moderno.

[Carolina Pérez Castro]



Design in Time

Botella de Coca-Cola

Alexander Samuelson, Earl Dean y Clyde Edwards
1916

Haute, Indiana, EEUU

Coca-Cola Company

Con la intención de frenar la competencia, se convoca un concurso entre productores de vidrio para diseñar una botella “reconocible hasta en oscuridad por el tacto, e incluso rota en pedazos”. En el equipo formado por la Root Glass Company, C. Edwards tuvo la intuición de retomar la forma de la nuez de cola, estilizándola y añadiendo una base de apoyo y unas rayas verticales que sus compañeros trasladaron al vidrio. Es posible que los autores se inspirasen erróneamente en unas láminas botánicas sobre las semillas de cacao. El prototipo, exagerado e inestable, vio suavizadas sus curvas por diseñadores como Raymond Loewy en los años 50, contribuyendo a la genialidad de esta “obra maestra de la ciencia y el diseño funcional”.



[Sagrario Fernández Raga]



Design in Time



La cuña roja

El Lissitzky (1890-1941)

1919

Rusia

Litografía creada por el Lissitzky en la que utilizó formas abstractas para simbolizar el conflicto entre las facciones revolucionarias. Emplea una composición constructivista de formas abstractas vistas desde abajo, flotando en el espacio, para generar la sensación de una batalla. Una cuña dinámica roja, revolucionaria, se clava profundamente en el círculo blanco, contrarrevolucionario, flanqueados por pequeñas formas móviles. Se trata de una de las declaraciones de la identificación de los artistas constructivistas con la Revolución Rusa de 1917. En este periodo, los artistas respondieron al llamamiento de abandonar la pintura de caballete para generar propaganda revolucionaria. La eficacia de su influencia a nivel gráfico ha llegado hasta hoy.

[Maria del Caso Matos]



Design in Time



Silla Armchair (F51)

Walter Gropius(1902-1981)

1920

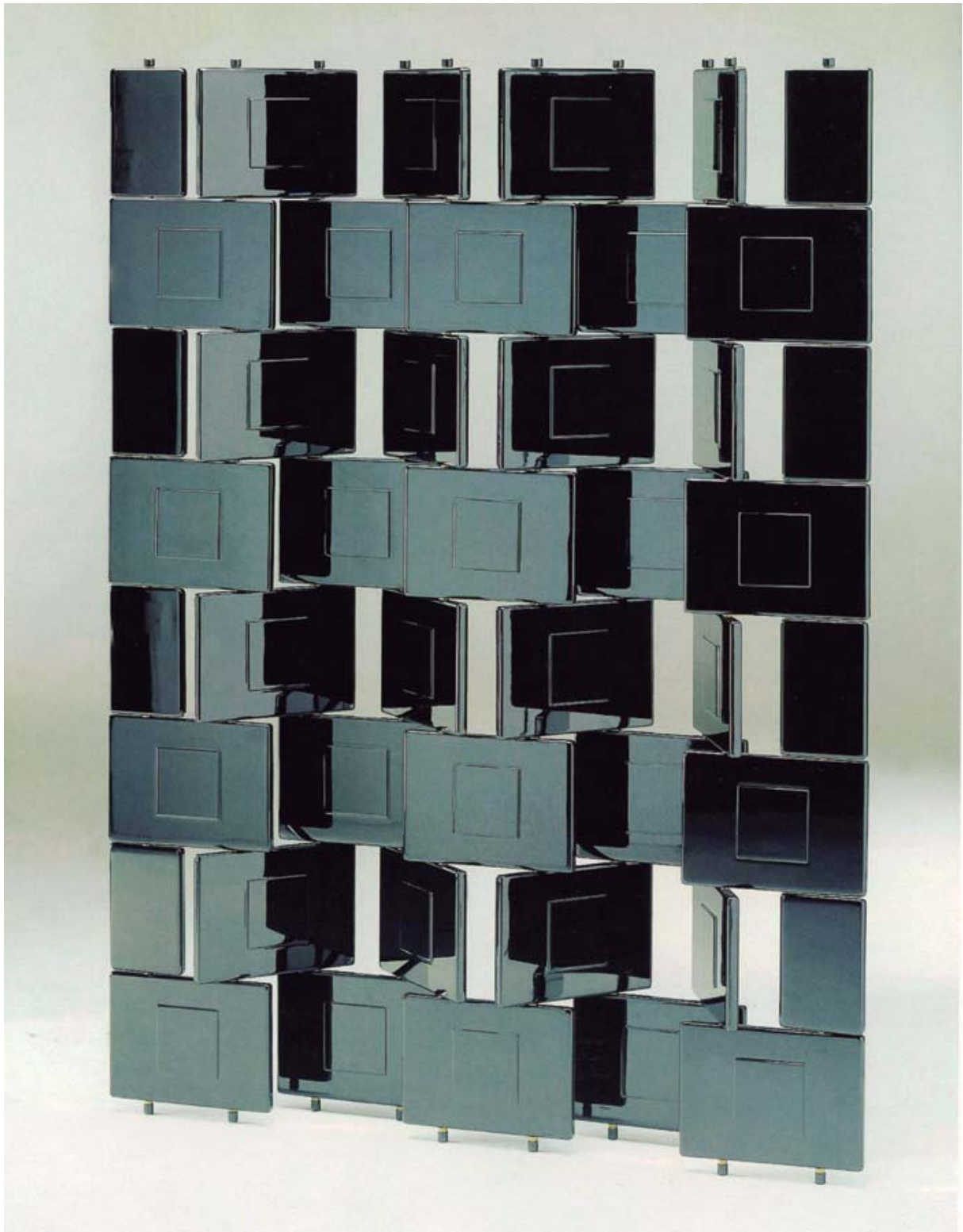
Weimar, Alemania

Tecta

Este sillón fue diseñado por Walter Gropius para su despacho como director de la Bauhaus en Weimar, y posteriormente fabricado por Tecta, desde 1986. Destaca por la sensación de ligereza e ingravidez que provoca su geometría cúbica y su estructura en voladizo, con los reposabrazos sobresaliendo libremente, el respaldo sin tocar el suelo y los apoyos en las esquinas retrasados para potenciar el efecto de ingravidez.

El mueble se situaba en el despacho con absoluta coherencia, junto a tapices, alfombras, lámparas y otros elementos realizados dentro de los talleres de la escuela.

[Carolina Sánchez de las Heras]



Design in Time



Block Screen

Eileen Gray (1878-1976)

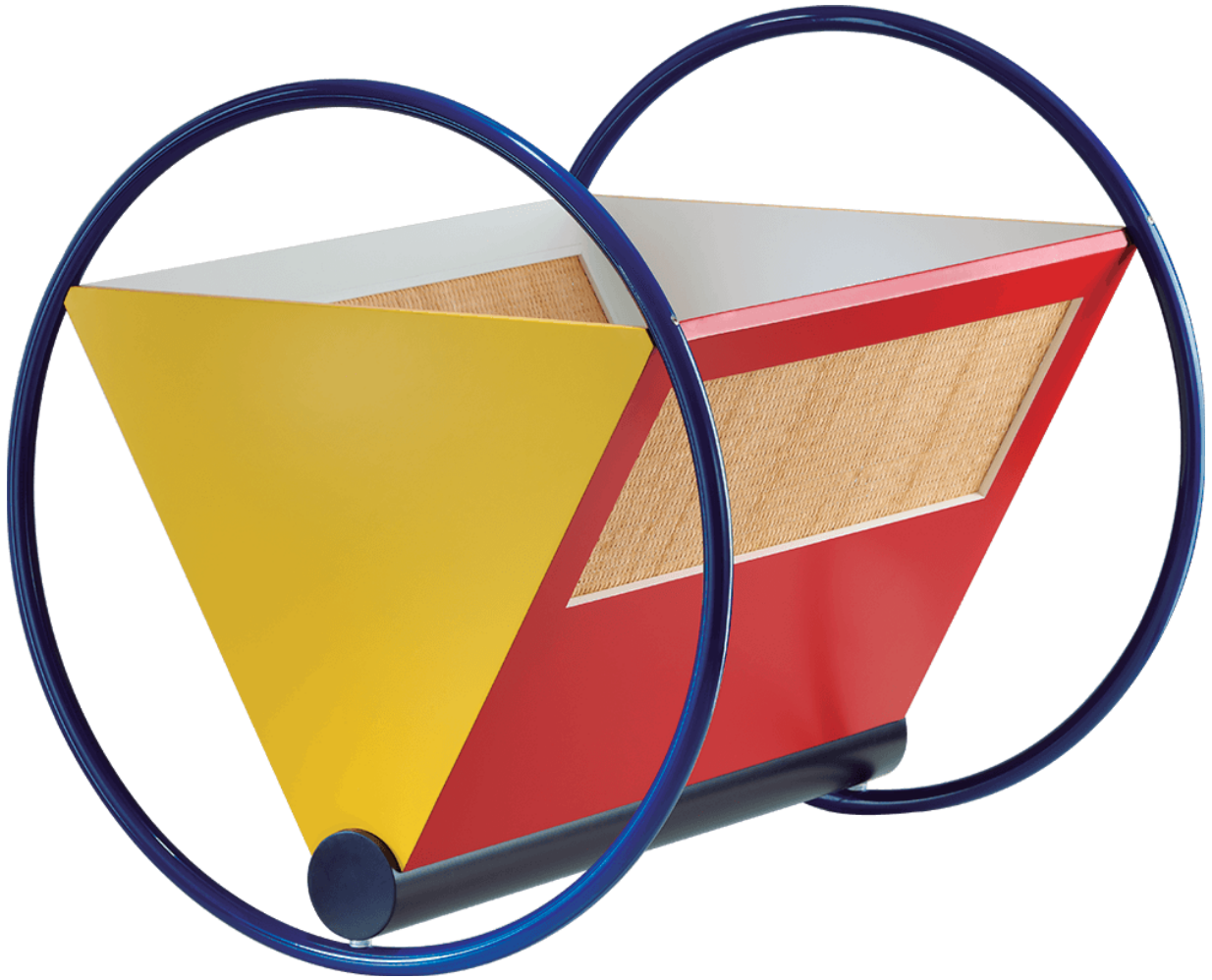
1922

París, Francia

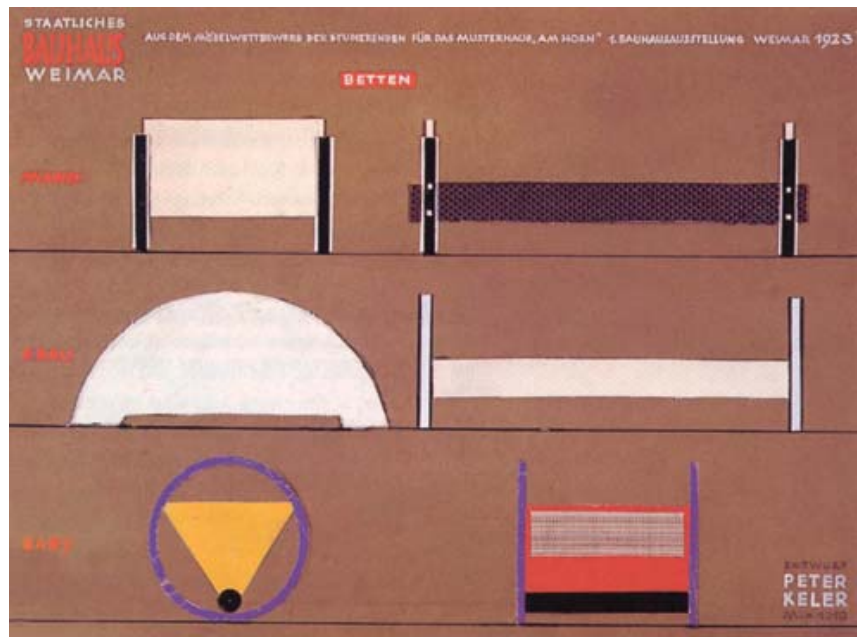
Aram Designs Ltd., Londres

La trayectoria profesional de la arquitecta y diseñadora irlandesa Eileen Gray fue caracterizada por un trabajo individualista y muy personal, influenciado por el Art Déco en cuanto a estética y por el Movimiento Moderno y el racionalismo en el aspecto más funcional. Aprendió a usar magistralmente la técnica del lacado japonés. El biombo Block Screen, de inspiración cubista, está formado por 7 filas de paneles de madera lacados en negro o blanco. Posibilita separar los espacios así como el plegado de sus partes, para extenderlo o almacenarlo, y crea un atractivo juego fondo-figura, gracias a la permeabilidad visual que generan los vacíos entre los paneles.

[Lucía Abajo Lis]



Design in Time



Cuna

Peter Keler (1898–1982)

1922

Weimar, Alemania

Tecta

El arquitecto y diseñador Peter Keler fue alumno en la Bauhaus. Su obra más famosa fue la cuna que diseñó para la primera exposición de la Bauhaus, con evidentes ecos del Neoplasticismo al utilizar colores primarios en objetos de uso cotidiano. Inspirada por la teoría de color de Kandinsky, emplea su asignación de forma y color: rojo, azul y amarillo en el cuadrado, círculo y triángulo, respectivamente. La cuna se presentaba junto a dos camas, para el padre y la madre, siguiendo la ordenación simbólica de colores y formas geométricas por sexos, que radica en el fondo místico racional que había legado la clase de Johannes Itten. Está fabricada en madera con entrelazado de mimbre, laca coloreada y aros de metal.

[Pablo González Rica, María Jiménez Alegre]



Design in Time



Monumento a los Muertos de Marzo

Walter Gropius (1883-1969)

1922, reconstruido en 1945 - 1946

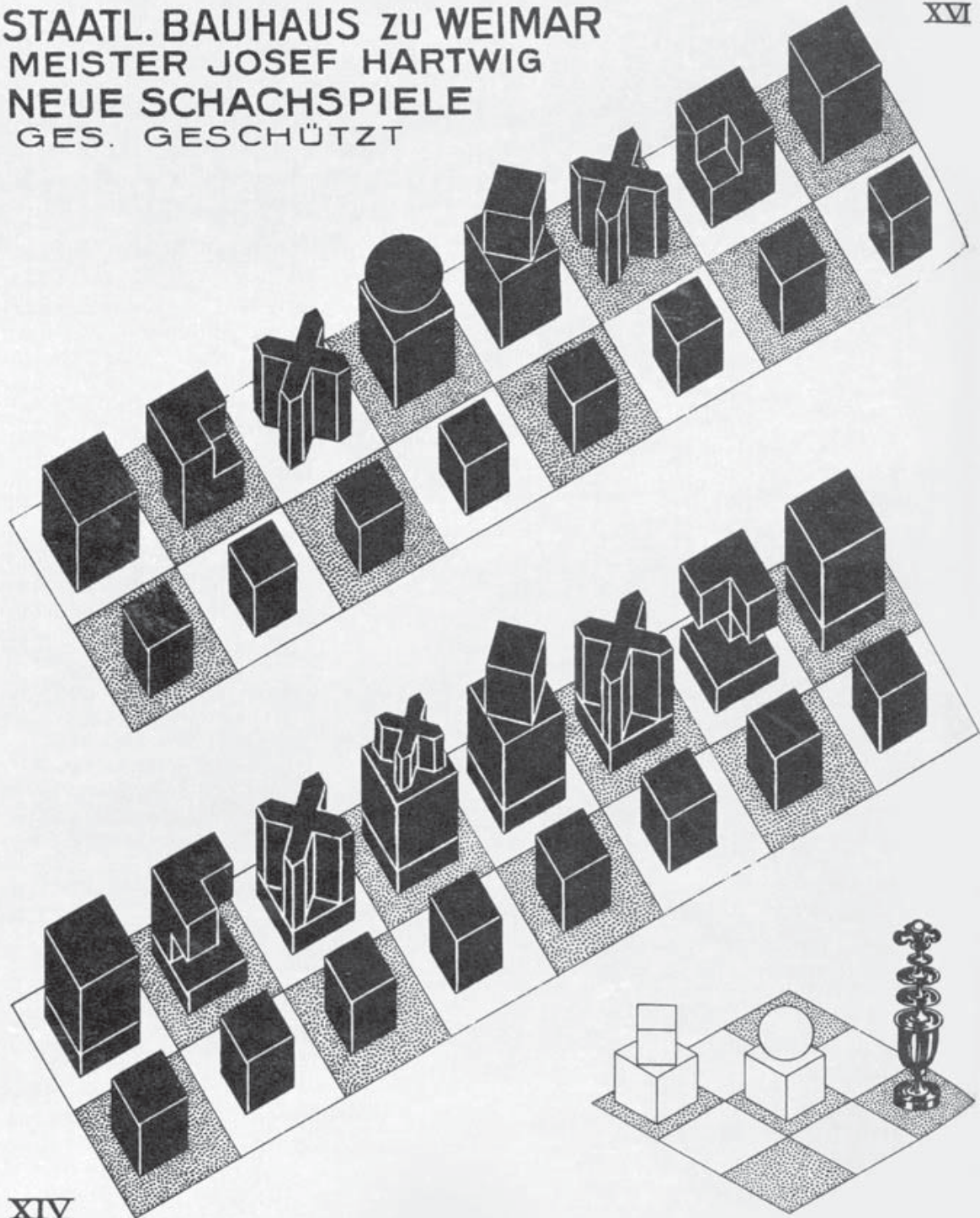
Weimar, Alemania

El Monumento a los Muertos de Marzo es una reconstrucción de la posguerra del memorial construido por Gropius, entre 1920-1922, en honor a los 9 trabajadores de Weimar que fueron disparados por el ejército en el fallido intento de golpe de Estado de Kapp - Lüttwitz. La construcción de hormigón, ubicada en el cementerio de Weimar, consta de tres alturas de formas angulares que se superponen unas sobre otras, generando gran dinamismo. El monumento parece representar un relámpago que simboliza la violencia que abatió a los trabajadores, o quizá también, con la evidente utilización del lenguaje del expresionismo alemán, un cristal de fuerza y esperanza. En la imagen se muestra la portada del folleto para su inauguración.

[Ignacio Adrados Hernández, Mónica González Hernández]

STAATL. BAUHAUS ZU WEIMAR
MEISTER JOSEF HARTWIG
NEUE SCHACHSPIELE
GES. GESCHÜTZT

XVI



Design in Time



Ajedrez de la Bauhaus

Josef Hartwig (1880-1956)

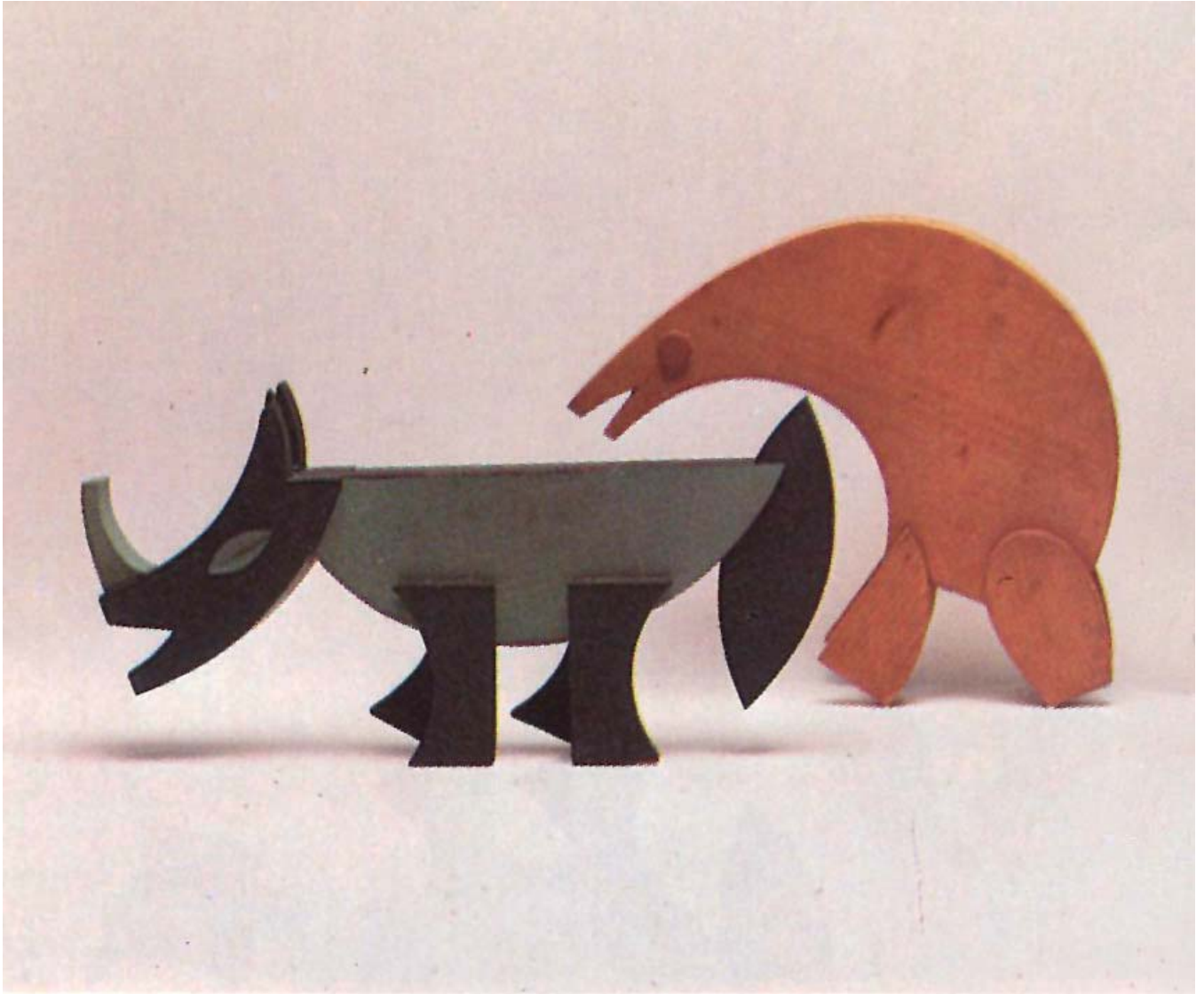
1923

Weimar, Alemania

Bauhaus Metalwerkstatt (1924), Naef Spile (1981)

En 1921 Walter Gropius nombró al escultor alemán Josef Hartwig director del taller de escultura en madera y piedra de la Bauhaus. Allí, en 1923, diseñó su famoso ajedrez, cuyas piezas se resuleven con volúmenes geométricos que representan los movimientos que les permiten las reglas del juego, sintentizando bien la máxima del funcionalismo: “La forma sigue a la función”. Así, los peones y la torre, que se mueven en paralelo al tablero de juego, son cúbicos; el caballo tiene forma de ángulo recto, porque se mueve a lo largo de dos ejes perpendiculares; el alfil, que se mueve en diagonal, es una cruz; el rey se compone de dos cubos superpuestos a 45 grados, que representan sus movimientos rectilíneos y oblicuos; y la reina es un cilindro con una esfera, que simboliza la máxima libertad de movimientos.

[Enrique Vati3n Veganzones]



Design in Time



Rinocerontes y Oso

Fortunato Depero (1892-1960)

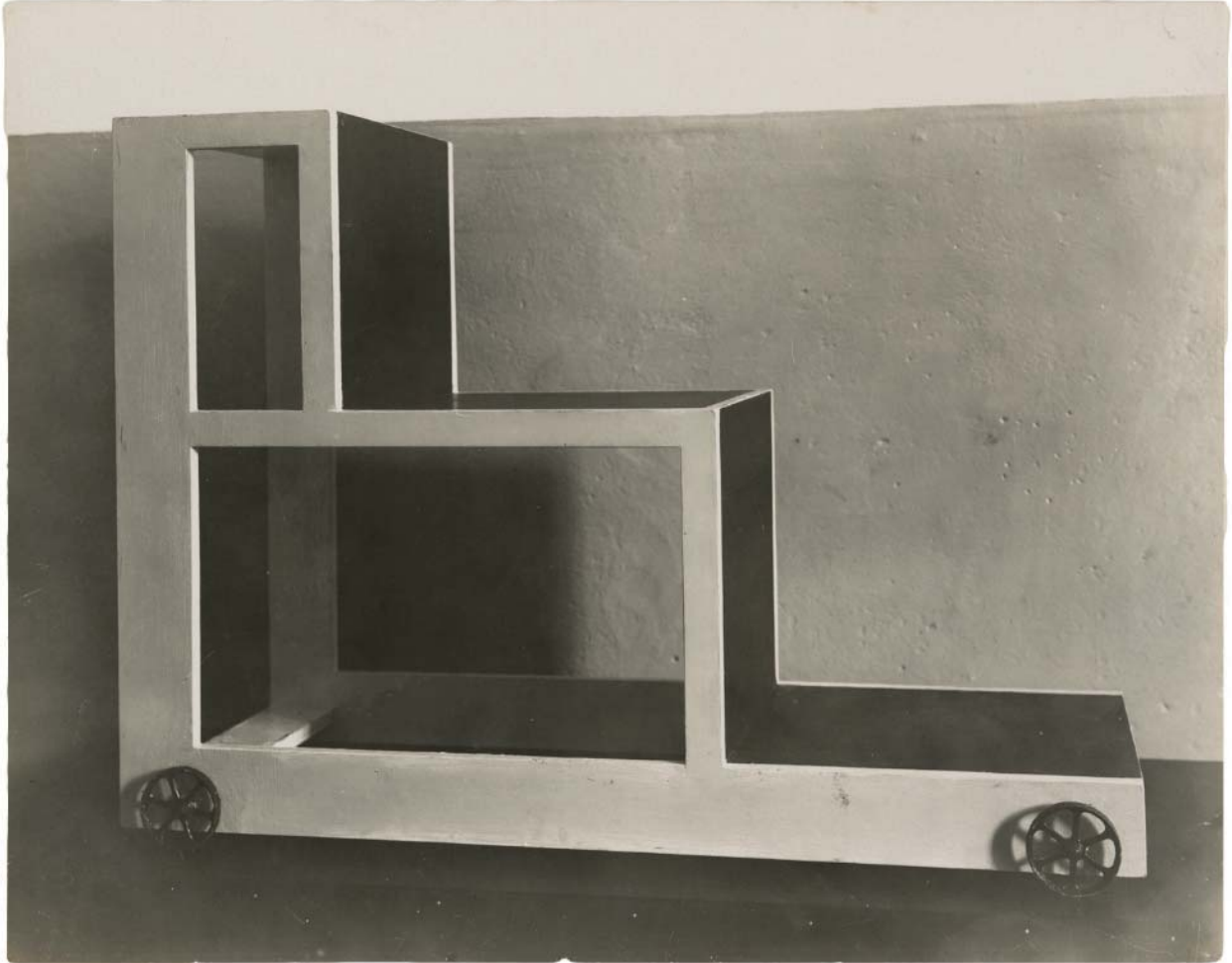
1923

Italia

(Fortunato Depero)

Fortunato Depero, artista polifacético del futurismo italiano, construyó y comercializó estos pequeños juguetes articulados y con aspecto dinámico, con forma de rinoceronte y de oso. Están directamente relacionados con el manifiesto que escribió junto a Giacomo Balla en 1915, *Riconstruzione futurista dell'Universo*, en el que proponen la universalización de las artes y la fusión del arte con la vida cotidiana. En él afirmaban que sus juguetes debían acostumar al niño a reír a carcajadas, al desbordamiento imaginativo, a agilizar la sensibilidad y al valor físico, a la lucha y a la guerra. Los juguetes están realizados en madera a partir de formas geométricas; los rinocerontes están pintados con colores oscuros y planos, mientras que el oso se deja en madera natural.

[Sayam Vela Bolado]



Design in Time



Ladder Chair for Children's Room

Alma Siedhoff-Buscher (1899-1944)

1923

Weimar, Alemania

Taller de carpintería de la Bauhaus

Alma Buscher fue una diseñadora alemana conocida como la única mujer que logró entrar en el taller de carpintería de la Bauhaus. Pionera en el diseño de mobiliario infantil, creó muebles y juguetes que ayudaban a estimular la imaginación de los niños a través de las formas y los colores.

La silla escalera es un mueble multifuncional e interactivo, diseñado como parte del mobiliario de la habitación infantil de la "Haus Am Horn", para la primera exposición de la Bauhaus en 1923.

Está construida íntegramente en madera pintada en colores primarios. Unas pequeñas ruedas metálicas lo convierten en un objeto móvil, aumentando sus posibilidades lúdicas.

[Jana Cuadra Fuente]



Design in Time



Tetera Suprematista

Kazimir Malévich (1878- 1935)

1923

San Petersburgo, Rusia

Fábrica Imperial de Porcelana

La tetera fue diseñada por Kazimir Malévich en 1923 para la Fábrica Imperial de Porcelana Rusa en San Petersburgo. Esta fábrica, que ya existía desde 1744, permitió experimentar con diseños suprematistas, abstractos y radicales, entre los años 1922 y 1924. El autor juega con la fragmentación de los volúmenes en planos geométricos, y con la idea mezclar el arte tangible con lo intangible. No busca su funcionalidad. Debido a ello, recibió múltiples críticas, a las que el autor contestaba: “no es una tetera, sino la idea de una tetera”. A pesar de las críticas recibidas, se trata de un símbolo del suprematismo y un “monumento doméstico” a la vanguardia rusa.

[Elena Domínguez Bartolomé]



Design in Time



Cambiador del cuarto de niños

Alma Siedhoff-Buscher (1899-1944)

1924

Weimar, Alemania

La diseñadora alemana Alma Siedhoff-Buscher perteneció a la primera generación de diseñadores de productos formados en la Bauhaus. Diseñó un conjunto de muebles para la habitación infantil de la Haus am Horn, casa construida para la exposición de la Bauhaus en 1923. El cambiador forma parte de este grupo, aunque fue construido más tarde. El mueble era modular y fue pintado en gris, rojo y azul, por influencia del neoplasticismo.

A la vez que proporcionaba espacio de almacenaje y lugar para cambiar al niño, se podía transformar en un escritorio, retirando el cajón del centro. Buscher apostaba por el diseño asequible y la multifuncionalidad en sus creaciones.

[María Gutiérrez González]



Design in Time



Casa Schröder

Gerrit Thomas Rietveld (1888-1964)

1924

Prins Hendriklaan 50, Utrecht (Holanda)

Vivienda de estilo neoplasticista, primera obra de arquitectura realizada por Rietveld, en colaboración con Truus Schröder. Aunque los orígenes del movimiento datan de 1917, la casa fue construida el primer año que Theo van Doesburg publicó sus ideas sobre arquitectura en la revista De Stijl. La fragmentación en volúmenes en planos que parecen levitar, las líneas que se cruzan sin cortarse, el uso de colores neutros y primarios, etc. todo contribuye a que pueda considerarse como un manifiesto de este estilo. Con dos alturas, su planta superior, es verdaderamente versátil, al estar dividida por paneles móviles, permitiendo fragmentar el espacio en habitaciones o dejarlo como una única estancia. Sus rieles y el suelo, compuesto como si fuera un cuadro neoplasticista, manifiestan esa posible división.

[María Sánchez Martín]



Design in Time



Infusor de Té

Christian Dell (1893- 1974)

1924

Weimar, Alemania

Taller de metal, Bauhaus

El alemán Christian Dell fue un maestro de artesanía del taller de metal de Weimar desde 1922 hasta 1925. El exquisito infusor de te que creó en 1924, es una pieza de latón plateado por electrólisis que, sustituyendo a la plata, sugiere que la producción del taller de metal cedía el paso a la producción industrial. El nuevo lenguaje geométrico, inculcado por la Bauhaus a partir de 1922, se puede observar en el disco del mango en el extremo. Otto Rittweger y Wolfgang Tempel fueron más radicales en esta dirección y crearon paralelamente infusores con formas de esfera. Destacando por su sencillez y funcionalidad, el infusor de Dell se ha convertido en un objeto icónico del diseño de la Bauhaus, y actualmente pertenece a la colección de diseño del MoMa.

[Sayam Vela Bolado]



Design in Time

Tetera MT. 49

Marianne Brandt (1893- 1983)

1924

Dessau, Alemania

Bauhaus

La tetera MT.49 es uno de los trabajos realizados por Marianne Brandt para la escuela de la Bauhaus. Está hecha de láminas de latón plateado y madera de ébano. Se inspiró en los diseños geométricos del pintor László Moholy-Nagy, quien fue su profesor y director del taller de metalurgia, y al que sustituiría durante un breve periodo. El cuerpo y asa de la tetera recuerdan a las formas de las pinturas de su maestro, como las de Segmento Circular (1921). Con esta base constructivista, la tetera se compone de formas geométricas compuestas asimétricamente de forma equilibrada, buscando la funcionalidad y representando la pureza de la nueva utopía. Aunque realizada a mano, se creía que las formas geométricas simples facilitaban la producción industrial.



[Leire Macías Montero]



Design in Time



Tintero y pluma

Marianne Brandt (1893-1983)

1924

Weimar, Alemania

Marianne Brandt formó parte de la escuela de la Bauhaus, primero como estudiante, y posteriormente como directora del taller del Metal, hecho inédito en la época ya que pocas mujeres conseguían entrar en este taller. Durante esta época, creó numerosos objetos cotidianos entre los que se encuentra el tintero y pluma. Este objeto sigue las directrices del constructivismo ruso y el neoplasticismo que imperaba en aquella época. Está fabricado en alpaca y consta un volumen y diversos planos simples que parecen desplazarse en distintas direcciones, consiguiendo que el objeto quede en perfecto equilibrio.

Este tipo de composiciones de equilibrio asimétrico, eran propuestos en el curso preliminar de Moholy Nagy, e influyeron decisivamente en Marianne Brandt.

[Daniel Gutiérrez Rodríguez]



Design in Time



Mesas Laccio

Marcel Breuer (1902- 1981)

1925

Dessau, Alemania

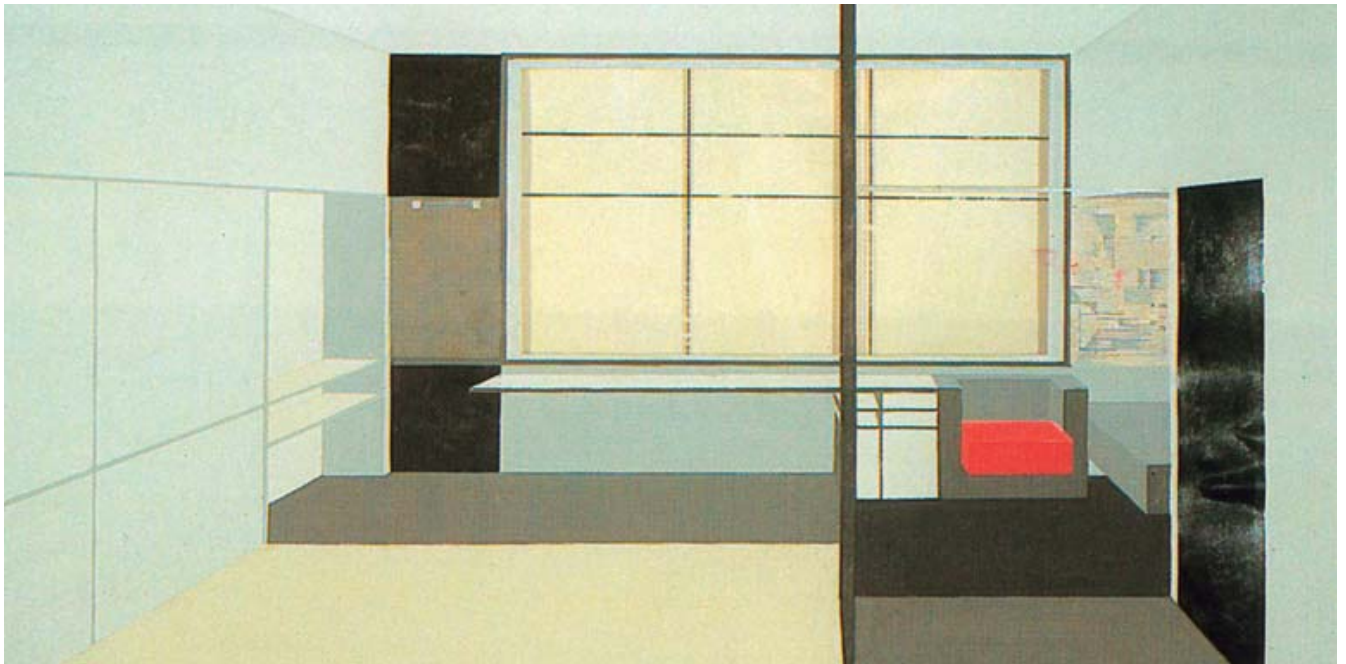
Knoll internacional

El Juego de mesas Laccio de Marcel Breuer es el resultado del extenso trabajo del arquitecto y diseñador de origen húngaro con tubos de acero. Paralelamente a su trabajo en la Bauhaus, Breuer comenzó a experimentar con tubo de acero en colaboración con Karl Körner, maestro mecánico del taller de aprendizaje de las fábricas Junkers. Esta empresa tenía un acuerdo con la Bauhaus para ayudarla en la fabricación de sillas innovadoras y estas mesas auxiliares son de ese periodo. El conjunto incluye una mesa de centro alargada y otra auxiliar más alta. En ambas, el tablero de madera se atornilla lateralmente al tubo de acero, el cual dibuja una atractiva línea continua que confiere a los muebles gran ligereza y elegancia.

[Marcos Arribas Molina]



Design in Time



Sillón Kubus

Peter Keler (1898–1982)

1925

Weimar, Alemania

Tecta

El diseñador gráfico, creador de muebles y arquitecto Peter Keler fue alumno en la Bauhaus de Kandinsky y a pesar de ser una figura bastante desconocida en el mundo del arte, fue uno de los profesores más importantes de arte de la postguerra alemana. Inspirado en el sillón del mismo nombre de Joseph Hoffmann de 1918, el sillón estaba realizado en piel aunque actualmente Tecta lo fabrica en tela y cuero. Originalmente era bicolor pero hoy día se puede encontrar en una gran variedad de colores. Keler diseñó este sillón durante su estancia en la State Bauhaus Weimar y estaba destinado a la casa “cubo rojo” de 1923.

[Lucía Ordoñez Martínez]



Design in Time

Estantería Skyscraper

Paul T. Frankl (1886-1958)

1926

Nueva York, EEUU



El arquitecto austriaco Paul Frankl se estableció en Nueva York en la década de 1920. Tomando como referencia el skyline de la ciudad diseñó en 1926 la estantería Skyscraper. Los contornos de esta estantería son una clara referencia a las siluetas de los edificios de Manhattan, y sus trazados muestran el conocimiento arquitectónico de Frankl. Esta fue la primera pieza de la serie de muebles Skyscraper, que meterían al autor de lleno en el estilo art decó y que expresaban el anhelo de modernidad, el rechazo del pasado y la esperanza en el futuro. Esta serie pronto sería imitada por otros fabricantes, que la comercializaron a precios más asequibles e introduciendo algunas modificaciones.

[Eva Muriel Martín]



Design in Time



Mesa E 1027

Eileen Grey (1878-1976)

Francia

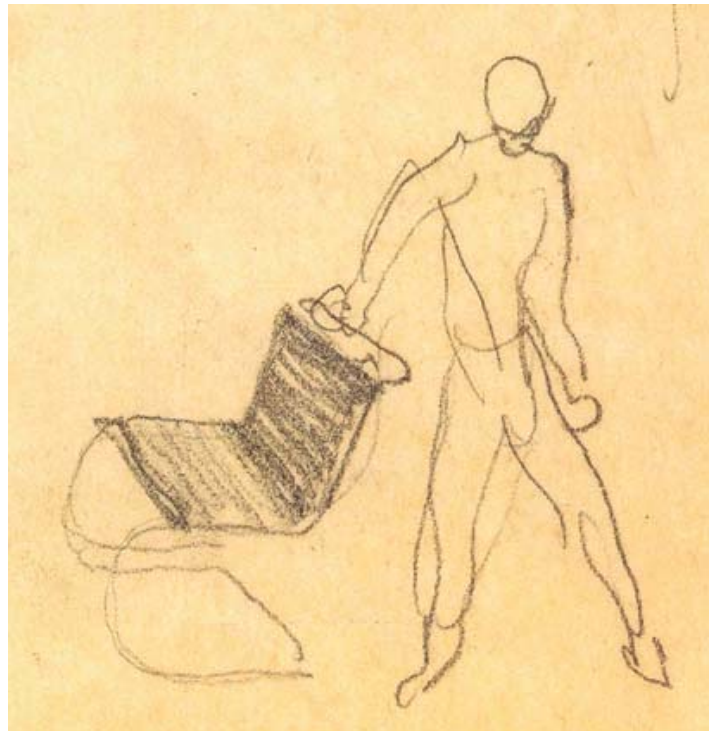
1927

ClassiCon

La mesa E1027 fue diseñada inicialmente para la hermana de Gray con el objetivo de que pudiera desayunar en la cama sin dejar migas de pan en las sábanas. Es una pieza maestra del mobiliario del movimiento moderno. Consiste en dos tubos circulares de acero cuya base abierta gira en torno a un elemento vertical, mientras la altura de la mesa se ajusta permitiendo que quede a la altura de la cama. Así, puede actuar como mesa auxiliar o mesilla de noche. Su único pie, que permite acercarla al sofá o a la cama fácilmente y utilizar su plataforma de cristal a modo de bandeja, le aporta una sensación de gran ligereza. La mesa fue situada en el cuarto de invitados de la vivienda E1027, casa diseñada por Gray para su amigo Jean Badovici, en Roquebrune-Cap-Martin.

[Marina Vega y Mercedes Bendito]





Silla MR20, 1927

Ludwig Mies van der Rohe (1886-1969)

1927

Stuttgart, Alemania

Thonet, Knoll, Tecta

En noviembre de 1926, durante los preparativos de la Weissenhof de Stuttgart, Mart Stam dibujó un boceto de su silla en voladizo en presencia de varias personas, entre las que se encontraba Mies van der Rohe. El arquitecto alemán se inspiró en ella y, en colaboración con Lilly Reich, realizó una interpretación de la misma (MR10), empleando un tubo más robusto, con una línea curva para la base de acabado niquelado y una superficie de médula trenzada. Su silla era ligera y flexible, y su forma arqueada y el brillo del acero le conferían una elegancia clásica. El modelo con brazos (MR20) se hizo con dos curvas tangentes, y el encuentro entre ambas se resolvía con un refinado anillo metálico.

[Oriana Perozo Cid]



Design in Time



Collage “ME”

Marianne Brandt (1893-1983)

1927-1928

Dessau, Alemania

Marianne Brandt fué una diseñadora de la Bauhaus que perteneció al taller de metalurgia. Nació en Chemnitz, Alemania, en el año 1893 y cursó sus estudios en la Escuela de Arte de Weimar. Ingresó en la Bauhaus de Weimar en 1923. Además de trabajar en el taller de metalurgia, se interesó por la fotografía y las artes gráficas. Realizó el collage *ME* (50 x 41 cm) durante su estancia en París, y con él parece querer describirse a si misma a través de algunas de las lámparas de aluminio que creó y las personas de la Bauhaus que le influyeron. Durante su estancia en la escuela, realizó 28 lámparas y dirigió varios experimentos técnicos sobre iluminación. A la izquierda aparece ella, tumbada, próxima a su maestro de forma, Moholy-Nagy. La obra fue incluida en la carpeta *9 jahare bauhaus. eine chronik*, 1928.

[Leire Macías Montero]



Design in Time



Lámpara de mesa Kandem 702

Marianne Brandt (1893-1983)

1928

Dessau, Alemania

Marianne Brandt fué una diseñadora de la Bauhaus, especializada en el taller de metalurgia. Nació en Chemnitz, Alemania, en el año 1893 y cursó sus estudios en la Escuela de Arte de Weimar. Ingresó en la Bauhaus de Weimar en 1923. Diseñó la lámpara Kandem 702, una lámpara con todas las condiciones de un flexo de hoy en día. Esta lámpara se mejoró hasta la lámpara de estudio de 1929, creada por Hin Bredendieck. Algunas se pintaban, como la lámpara original, pero otras directamente se dejaban con el aluminio a la vista. La lámpara Kandem 702 es la precursora de los flexos actuales.

[Ana Reyna San Lorenzo]



Design in Time



Silla Cesca (B32)

Marcel Breuer (1902-1981)

1928

Dessau, Alemania

Thonet/ Gavina/ Knoll

Marcel Breuer, figura clave de la Bauhaus, fue pionero en el uso del acero tubular curvado. En 1928 realizó su silla B32 con un único tubo continuo que conforma patas, asiento y respaldo, al que añadió el respaldo y el asiento de madera con paja de Viena entrelazada. Su diseño en voladizo le aporta gran ligereza, flexibilidad y comodidad, haciéndola apta para cualquier espacio y ambiente. Mart Stam había diseñado un prototipo en voladizo, un año antes, con tuberías de gas de menor diámetro, y un refuerzo que restaba flexibilidad al asiento. La silla de Breuer parece inspirarse en esta, si bien emplea un tubo de acero más grueso y flexible que no precisa de refuerzos y el respaldo se inclinaba un poco, en vez de estar en ángulo recto, proporcionando más comodidad al usuario. Dino Gavina renombró la silla como Cesca, en honor a la hija de Breuer, Francesca.

[Alba Fernández Velasco]



Design in Time



Maison de Verre

Pierre Chareau (1883-1950)

1928-1932

Rua Sant-Guillaume nº 31, París, Francia

Pierre Chareau es un diseñador francés, se involucró en la arquitectura aunque no llegó a obtener el título de arquitecto. Construye esta casa junto a Bernard Bijvoet (arquitecto) y Louis Dalbet (orfebre) para la familia Dalsace, levantada sobre un antiguo edificio del s. XVIII.

Utiliza el acero y el cristal como elementos principales. La estructura de acero roblonado es apreciable en el interior de la vivienda, evitando muchas paredes y generando espacios muy abiertos e interconectados. Los bloques de pavés, al ser traslúcidos, permiten la entrada de mucha luz manteniendo la intimidad del interior. Pierre Chareau jugaba con el mobiliario que diseñaba, llenando la casa de elementos móviles capaces de generar nuevos espacios.

[Alba Vega Ledesma]



Design in Time



Edificio Chrysler

William van Alen (1883-19854)

1928- 1930

Manhattan, Nueva York, Estados Unidos

William H. Reynolds

El magnate del automóvil Walter Percy Chrysler quiso demostrar la grandeza de su compañía, contratando al arquitecto William van Alen para diseñar el edificio Chrysler, un icónico rascacielos de Nueva York, de estilo Art Decó. La última planta del edificio es de 252,3 m, pero su altura máxima llegó a 318,9 m, debido a la aguja piramidal que se instaló en su cima, superando al Bank of Manhattan Trust Building, con el que rivalizaba en el momento de su construcción. Fue el rascacielos más alto de Nueva York hasta la terminación del Empire State. La coronación del Chrysler tenía varios arcos y ventanas triangulares. Se incluyeron también varios detalles arquitectónicos, como las gárgolas del edificio, inspirándose en automóviles de Chrysler, como los ornamentos del capó del Plymouth.

[Cecilia Diez de Frutos]



Design in Time

Botella Campari Soda

Fortunato Depero (1892 - 1960)

1932

Italia

Campari Group

En 1932, el futurista Fortunato Depero diseñó la botella individual de Campari Soda, la famosa mezcla de Bitter y tónica. Anteriormente ya había realizado carteles para la marca, construyendo un universo personal, repleto de geometrías variables, tensiones enérgicas y figuras alegres. La botella, con forma de tronco de cono, era un guiño a los vasos largos y estrechos utilizados en el café Camparino, para guardar el aroma y todas las burbujas del aperitivo. Su singular forma que parece una copa volcada, el vidrio esmerilado que mejora el agarre y captura la luz, la ausencia de etiquetas y su sustitución por las inscripciones en relieve, contribuyeron a exaltar el intenso rojo de la bebida que trasladaría el ritual italiano del aperitivo al resto del mundo.

[Lucía Flores de Castro]





Design in Time

Cafetera Moka

Alfonso Bialetti (1888-1970)

1933

Omegna, Italia

Bialetti



Alfonso Bialetti inventó una cafetera capaz de producir un auténtico expreso en casa. A diferencia de las anteriores, la Moka es mucho más ligera, de fácil manejo y con un ingenioso diseño que le lleva a utilizar tan solo cuatro elementos en tres partes. El aluminio confería un sabor particular al café, ya que éste lo oxida ligeramente. La forma se inspira en el gusto art decó, propio de la época. El cuerpo de la base es un poliedro de 16 caras y la tapa es un hexágono que tiene forma afacetada como un diamante. Su cuerpo octogonal se estrecha a la mitad, en el punto en que se encuentra la rosca que separa la parte superior de la inferior. Se basa en la producción del café a través del vapor. Al calentar la cafetera, el agua entra en ebullición, sube y se mezcla con el café.

[Marta Maestro Ojembarrena]



Design in Time



Chaise Longue

Marcel Breuer (1902-1981)

1935-1936

Londres, Inglaterra

The Isokon Furniture Company

Nacido en Hungría, Marcel Breuer fue un famoso diseñador y arquitecto, que en 1920 se unió como estudiante a la escuela Bauhaus en Weimar, Alemania. Allí se especializó en el diseño de muebles y estuvo a la cabeza del taller de carpintería durante años. Poco después del cierre de la escuela, Breuer se unió al exdirector de la Bauhaus, Walter Gropius, en Londres, donde se incorporó a la empresa Isokon. Allí fue donde diseñó la Chaise Longue, en 1935, a partir de una versión en aluminio de 1932. Al igual que en esta, las líneas laterales parecían surgir desde atrás y dividirse en dos para configurar asiento y reposabrazos. Se trata de una tumbona realizada en madera contrachapada doblada consiguiendo una sofisticada forma abierta y ligera.

[María del Caso Matos]



Design in Time



Jarrón Savoy, 1936

Alvar Aalto (1898-1976) y Aino Marsio (1894-1949)

Helsinki, Finlandia

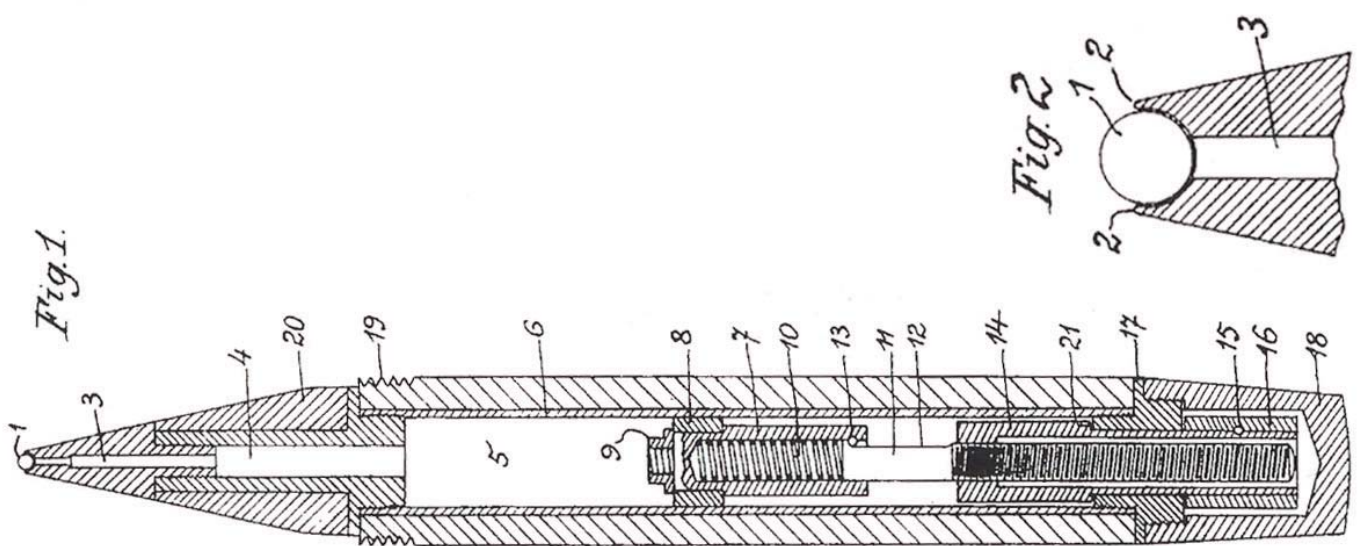
littala

El jarrón Savoy es una obra del arquitecto y diseñador finlandés Alvar Aalto, así como de su esposa, Aino Marsio. Alvar Aalto formó parte del Movimiento Moderno destacando en la vertiente orgánica del funcionalismo. Diseñaron este jarrón para el nuevo restaurante Savoy de Helsinki y ganaron, en 1936, un concurso de las empresas Karthula y littala. Los prototipos se realizaron soplando vidrio en palos de madera clavados en la tierra y el proceso de fabricación, en doce etapas distintas, hace que el color del vidrio varíe en función de su curvatura. En la actualidad se elabora con moldes y en una gran variedad de colores y tamaños. La fluidez de sus formas recuerda a las curvas y a las olas del paisaje finlandés, también características de sus obras arquitectónicas.

[Silvia Cebrián Renedo]



Design in Time



Bolígrafo Bic cristal

Ladislao José Biro (1899-1985) /Marcel Bich (1914-1994)
1950

Biro, Meyne & Biro (Argentina)

Décolletage Plastique en la Société PPA/ Société Bic (Francia)

La invención del bolígrafo se atribuye al periodista argentino, de origen húngaro, Ladislao José Biro, si bien ya en 1888 John Loud había sugerido poner una bolita a un tubo con tinta para marcar las pieles, sin llegar a patentarlo. Biro mejoró el sistema de Loud, empleando tinta tipográfica que seca rápido, no se corre y es demasiado densa para fluir a través de la plumilla. Decidió utilizar una bolita que, al rodar, repartiera la cantidad adecuada de tinta sobre el papel. Lo patentó en 1931, pero no lo comercializó hasta 1943. Marcel Bich, experto francés en procesamiento de materias plásticas, consiguió que el objeto técnico y caro se convirtiera en algo común, gracias a la microesfera de carburo de tungsteno fijada a un soporte de latón, y dejando el depósito, cuerpo y capuchón, de plástico.

[Claudia Santos Beyebach]



Design in Time



Vespa 98

Corradino D'Ascanio

1946

Italia

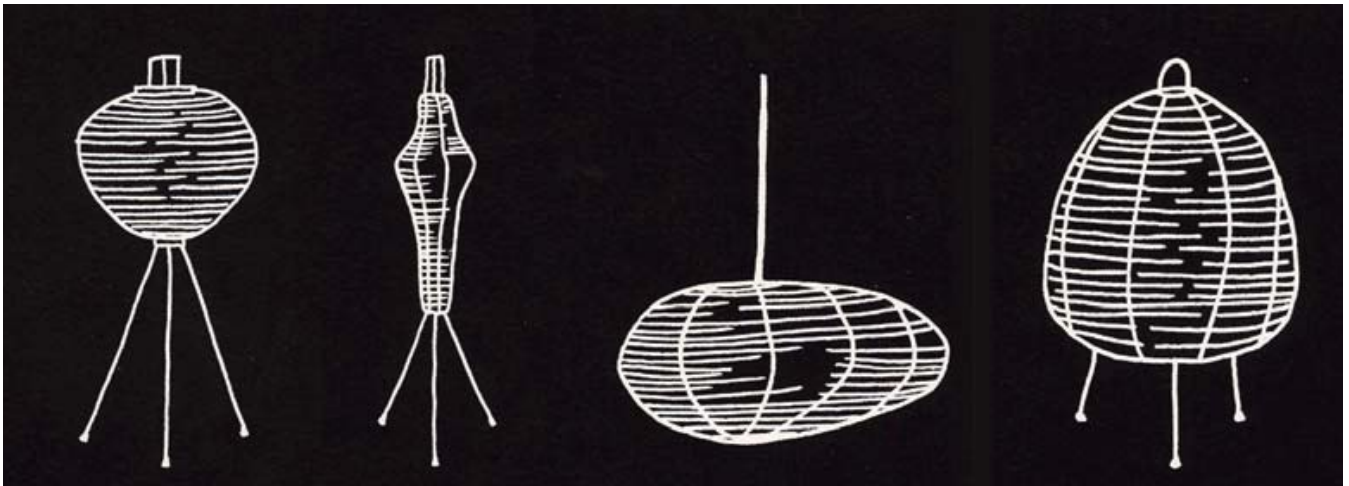
Piaggio

La Vespa surgió de la necesidad de un medio de transporte sencillo, económico y poco contaminante. Inicialmente Piaggio encargó el diseño a Renzo Spolti, quien creó un modelo de scooter con una alta sección central, apodado "Paperino". No quedando satisfecho, Piaggio encargó el rediseño al ingeniero aeronáutico Corradino D'Ascanio, que desplazó el motor al lado derecho de la rueda trasera para dejar libre el centro, lo que permitía incorporar un compartimento de equipaje a la izquierda. Así nació en 1946 la primera Vespa, "avispa" en italiano, denominación que adquirió por el zumbido que emite su tubo de escape. Se convirtió en el símbolo de estilo de vida italiano, a lo que contribuyeron las famosas escenas de Gregory Peck y Audrey Hepburn en *Vacaciones en Roma* (1953).

[Alba Fernández Velasco]



Design in Time



Lámpara Akari

Isamu Noguchi (1904-1988)

1951

Tokio, Japón

Taller Ozeki, Gifu

Durante un viaje a Japón, Isamu Noguchi fue invitado a proponer un proyecto capaz de revitalizar la producción de objetos y lámparas de papel. Nació así su *Akari*, en 1951, cuya denominación surge de una expresión japonesa utilizada para designar luz y ligereza. Está fabricada en papel washi parcialmente pintado, estructura de bambú y patas de cable de acero pintadas en negro. Enseguida le siguieron otros modelos de lámparas Akari hasta generar una colección de más de cien formas y volúmenes diferentes. Noguchi supo aunar la abstracción moderna, aprendida de Brancusi, con la cultura oriental, reinterpretando con elegancia los farolillos tradicionales japoneses del pequeño pueblo de Gifu, donde actualmente se fabrican.

[Luna Peña Rodríguez, Lucía Ordóñez Martínez]



Design in Time



House of Cards

Charles (1907-1978) y Ray Eames (1912-1988)

1952

Estados Unidos

Chicago Tigrett Enterprises

Charles y Ray Eames diseñaron la House of Cards en 1952. Se trata de una baraja de 54 cartas de tamaño reglamentario, con ilustraciones en una cara y el logotipo de su estudio en la otra (un gran asterisco sobre fondo blanco). En origen fue diseñada como regalo para sus nietos y amigos de la familia. Era un modo de diversión para introducirlos en la vida de las imágenes de “cosas familiares y nostálgicas del mundo animal, mineral y vegetal”, como explican sus instrucciones. Diseñaron sus cartas con seis ranuras, de manera que podían encajar entre sí, para formar varias estructuras tridimensionales. Pronto se convirtió en uno de los juguetes más innovadores y comercialmente exitosos, que ha influido en numerosos diseñadores y arquitectos.

[Nieves Fernández Villalobos]



Design in Time



Wooden Dolls

Alexander Girard

1952

Estados Unidos

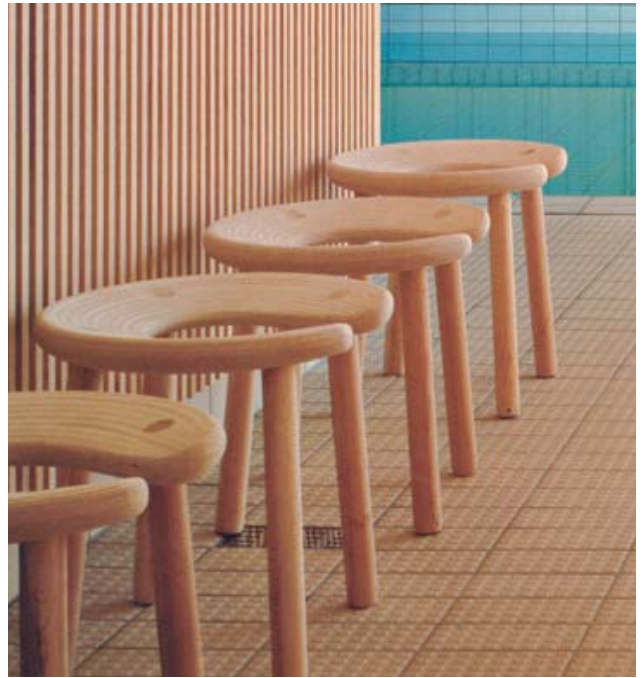
Vitra

Las wooden dolls son un colección de figuras de madera maciza de abeto, talladas y pintadas a mano por Alexander Girard, que fueron creadas en 1952 con el fin de decorar su casa en Santa Fe, en Nuevo México. Estas piezas de madera representan personajes humanos y animales, que en ocasiones muestran caras alegres y otras veces hurañas y malhumoradas. Inspiradas en el arte popular de Sudamérica, Asia y Europa del Este, estas muñecas surgidas en parte como elementos decorativos y en parte como juguetes, realizadas exclusivamente para uso y disfrute personal de Girard, se han convertido además en iconos del diseño, por lo que Vitra sigue reproduciendo las piezas originales, que forman parte de la colección Girard.

[María del Caso Matos]



Design in Time



Taburete Sauna

Antti Nurmesniemi (1927-2003)

1952

Finlandia

Lijamaan Puusepäntehdas

El taburete sauna fue diseñado por el finlandés Antti Nurmesniemi al principio de su carrera, inicialmente para el Hotel Palace de Helsinki, construido para los Juegos Olímpicos de 1952. En origen debía responder a un objetivo específico: proporcionar asiento para antes y después de entrar en la sauna; por ello, la singular forma de su superficie de abedul laminado responde a la intención de sacar el agua fuera fácilmente, a la vez que proporciona un apoyo firme, con sus cuatro patas de madera de teca. Su diseño funcional, robusto y sin pretensiones formales resulta verdaderamente cómodo, por lo que se ha convertido en un icono del diseño finlandés, que ahora se usa dentro y fuera de las saunas.

[María Gutiérrez González]



Design in Time



Ulmer Hocker

Max Bill (1908-1994) y Hans Gugelot (1920- 1965)

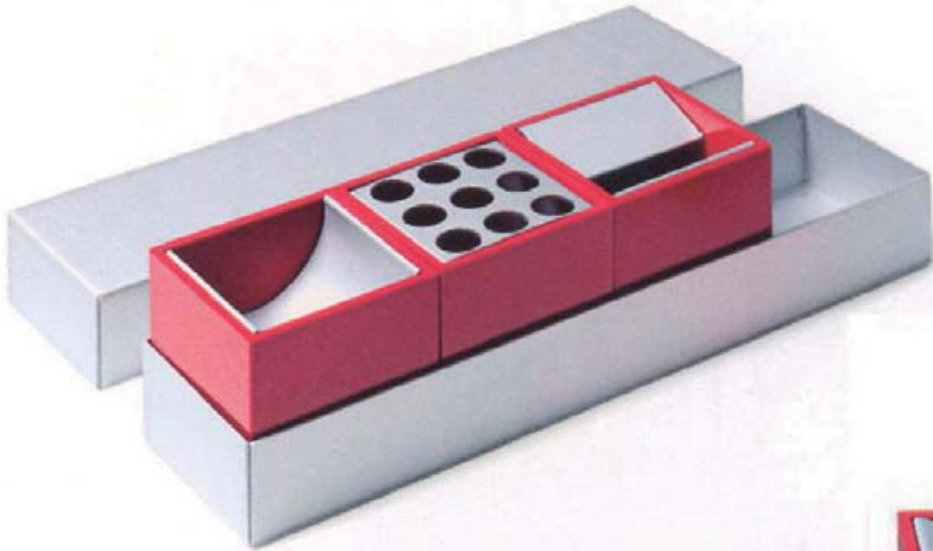
1954

Ulm, Alemania

Ulm, Zanotta, Wohnbedarf Zurich, Vitra

Max Bill diseñó este taburete, en colaboración con Hans Gugelot, para la recién fundada Escuela de Artes y Oficios de Ulm, la Hochschule für Gestaltung. Concebido como un asiento para los estudiantes, cada alumno conseguía uno al entrar, que le servía para todas las estancias. Ligero y robusto al mismo tiempo, podía hacer las veces de taburete a dos alturas, mesa auxiliar, estantería o bandeja. Está compuesto por 3 superficies de madera encajadas, y un refuerzo cilíndrico de madera torneada que facilitaba su agarre y movimiento. Se ha convertido en un icono de la escuela por resumir en una forma mínima la racionalidad y versatilidad del producto, anteponiendo la funcionalidad y prescindiendo de cualquier decoración innecesaria.

[Lucía Rodríguez Díez]



Design in Time



Cenicero cubo

Bruno Munari (1907-1998)

1957

Milán, Italia

Danese

El cenicero Cubo de Munari fue una gran innovación en el diseño, ya que el concepto de cenicero normalmente se tiene como una estructura abierta, mientras que este cenicero las colillas no están expuestas a la vista, Munari decide esconderlas dentro para crear un objeto más limpio y abstracto. El cenicero está formado por una caja de resina plástica que contiene un recogecenizas extraíble de aluminio doblado, como si de un ejercicio de papiroflexia se tratara. La lámina metálica permite que la ceniza y las colillas caigan al interior, a la vez que oculta el contenido, creando un objeto discreto y funcional. Una vez lleno se extrae la lámina interior, se vacía y lava. La misma base puede convertirse en portalápices o portaclips, sustituyendo la lámina de aluminio por otra de distinto plegado u oportunamente agujereada.

[Alba Fernández Velasco]



Design in Time



Olla Sarpaneva

Timo Sarpaneva (1926-2006)

1960

Finlandia

Iittala

La Olla Sarpaneva, también conocida como S-Pentola, fue diseñada al comienzo de los años sesenta para Iittala. Es una cacerola de fundición con interior esmaltado, cuya forma se inspira en los antiguos pucheros que se ponían a la lumbre. La idea para diseñar este objeto le surgió a Sarpaneva de su abuelo, herrero de profesión, y el objetivo de elaborar el objeto a modo tradicional, pero con el máximo de funcionalidad contemporánea. Así, el ingenioso diseño del mango de madera de teca está pulido y moldeado para ser agradable al tacto, puede desmontarse e introducirse en el orificio de la tapa para levantarla, o en las anillas laterales de la olla para facilitar su transporte. Se ha convertido en un objeto icónico del diseño finlandés que Iittala ha vuelto a producir.

[Lucía Flores de Castro]



Design in Time



Estampado Unikko

Maija Isola (1927-2001)

1964

Helsinki, Finlandia

Marimekko

La diseñadora textil finlandesa Maija Isola fue la principal diseñadora, entre 1949 y 1960, de la empresa textil Printex. A partir de 1951 empezó también a diseñar para su filial, Marimekko, que había sido fundada con la intención de fomentar el uso de tejidos de Printex en el ámbito de la moda e interiores. Con atrevidos diseños Isola transformaba los lienzos de algodón barato en piezas elegantes y vanguardistas. En la década de los cincuenta creó tejidos a base de motivos florales. Así nacería Unikko, un estampado compuesto de grandes amapolas en llamativos colores. Empleando la abstracción, con las amapolas sacadas de escala, y en exagerada planitud, el estampado se convirtió en sello de identidad de Marimekko y en icono del diseño finlandés.

[María Gutiérrez González]



Design in Time



Máquina de escribir Valentine

Ettore Sottsass (1917-2007)

1969

Ivrea, Italia

Olivetti

Ettore Sottsass es uno de los diseñadores más prolíficos y radicales del siglo XX. Residente en Milán desde 1945, dominó el panorama del diseño de la segunda mitad de siglo, tanto por su obra para Olivetti y otras compañías, como por sus experimentos y defensa del valor comunicativo del producto. Valentine es un famoso modelo de máquina de escribir que creó para Olivetti. Ligera y portátil, tenía un armazón de plástico ABS rojo intenso y una tapa del mismo color fácil de extraer. Con Valentine Sottsass cumplió su objetivo de romper los ideales de cómo trabajar en las oficinas, alejándose de los tonos grises y apagados que caracterizaban las máquinas de escribir en las oficinas. Posiblemente la elección de este color estuvo influenciada por la cultura Pop de los años sesenta.

[Alba Fernández Velasco]



Design in Time



Hervidora 9091 FM

Richard Sapper (1932-2015)

1983

Italia

Alessi

La hervidora de Richard Sapper destaca por su aspecto industrial y singular forma, en la que se van adhiriendo distintos elementos geométricos (chiflete, asa y tirador) sobre una semiesfera alargada que contiene el agua. Está hecha en acero inoxidable, latón y PA. Aparte de su aspecto moderno, hay que destacar el sonido que produce. Inspirado en su infancia, Sapper quiso replicar el poético sonido de las sirenas de los barcos en el río Rin. La melodía que acompaña a la salida de vapor debía ser agradable y no generar ansiedad como los hervidores habituales. Por ello, incluyó un chiflete de latón con dos orificios que reproducen las notas MI y SI. Así, además de buscar que la tetera fuese agradable visualmente, conseguía provocar placer también a través de su sonido.

[Ignacio Adrados Hernández]



Design in Time



Miss Blache

Shiro Kuramata (1934-1991)

1988

Tokio, Japón

Kuramata Design Office

La silla Miss Blache, nombrada así en honor a Blache Dubois, personaje principal del drama de Tennessee Williams *Un tranvía llamado deseo*, está fabricada en resina acrílica a la cual se insertan flores artificiales que actúan como ornamento y como símbolo; las rosas ingravidas en estado de levitación representan el estado onírico y de ensueño al ser totalmente visibles pero inalcanzables. Este revolucionario diseño, que destaca por su sensación de ligereza e ingravidez, pesa sin embargo 70 kg debido al uso del cristal acrílico; un material que, pese a no ser especialmente glamuroso, adquiere aquí aire de elegancia y sofisticación. El diseño reducido de la silla, el contraste entre materiales, su producción tecnológica y la reinterpretación del uso de la naturaleza como ornamento, subrayan el simbolismo arquetípico de la rosa.

[Luna Peña Rodríguez, Lucía Ordóñez Martínez]

CRÉDITOS DE LAS IMÁGENES

1829_Locomotora Rocket

A/B: Fiell, Ch. & P. (2006). El diseño industrial de la A a la Z. Taschen, pp. 472 y 473.

1879_Bombilla eléctrica incandescente

A/B: General Electric Archives, Schenectady Museum. Fletcher, A.(art dir.) (2006). Phaidon Design Classics. Londres, 038.

1885_Bicicleta Rover Safety

A/B: Wilhide, E. (2017). Diseño. Toda la historia. Blume. pp.62 y 63.

1888_Cámara de fotos Kodak n.1

A/B: Morteo, E. (2008): Diseño. Desde 1850 hasta la actualidad. Milán: Electa, pp. 47 y 46.

1891_Navaja multiusos

A/B: Morteo, E. (2008): Diseño. Op. cit. pp. 41 y 40.

1901_Meccano

A/B: Morteo, E. (2008): Diseño. Op. cit., pp.43 y 42.

1910_Sofá Kubus

A: Wittmann. D´Eramos, Dania (coord.) (2009). El mueble moderno. 150 años de diseño. Randem Verlag GmbH. Ullmann, p. 655.

B: Wittmann. Fletcher, A. (art dir.). Phaidon Design. Op.cit. 093.

1916_Botella de Coca Cola

A: The Coca-Cola Company. Morteo, E. (2008). Op. cit. p. 55

B: Herbert Leupin, litografía para cartel publicitario de Coca-Cola, "Pause", 1954. Morteo, E. (2008). Op. cit. p. 54.

1919_La Cuña Roja

A/B: DACS, 2005; Kennedy, Andrew (2008). Bauhaus. Madrid: Edimat Libros. p. 89.

1920_Sillón F51

A: Tecta. D´Eramos, D. (coord.) (2009). Op.cit., p. 649.

B: Lucia Moholy. Bauhaus Archiv Berlín. Fiedler, J. ; Feierabend, P. (eds.) (2000). Bauhaus. Colonia: Kohneman, p. 407.

1922_Block Screen

A: Aram. Fletcher, A. (art dir.). Phaidon Design. Op. cit. 130.

B: Dormitorio de Monte Carlo, 14th Salon des Artistes Décorateurs, from *Intérieurs Français*, 1923; Archives Galerie Gilles Peyroulet, Paris, 1925, Albert Morancé.

1922_Monumento a los Muertos de Marzo

A/B: Bauhaus-Archiv Berlín/ Stadtmuseum Weimar. (Foto-Atelier Louis Held). Fiedler, J. Feierabend, P. (eds.) (2000). Op.cit., p. 28.

1922_Cuna

A: <https://www.tecta.de/produkt/wiege/> (último acceso: 01/07/2022)

B: Fiedler, J. Feierabend, P. (eds.) (2000). Op.cit., p. 404.

1923_Tetera suprematista

A: Lucena, D. (2019). Blanco sobre negro: notas sobre la muestra de Malevich en Proa. Estudios Curatoriales. <https://revistas.untref.edu.ar/index.php/rec/article/view/770> (último acceso: 25/05/2022).

B: Hagelstam, Quittenbaum. <https://www.design-is-fine.org/> (último acceso: 24/05/2022)

1923_Ladder chair

A/B: 2015 Lucia Moholy Estate/Artists Rights Society (ARS), Nueva York/VG Bild-Kunst, Bonn. <https://www.moma.org/interactives/objectphoto/objects/83981.html> (último acceso: 12/04/2022).

1924_Rinocerontes y oso

A/B: Hulten, Pontus, ed. (1986). *Futurismo e futurismi*. Milán: Bompiani, p. 167.

1924_Ajedrez

A: Bauhaus Archiv Berlin (Reinhard Friederich, Atelier Schneider). Fletcher, A.(art dir.) (2006). Phaidon Design. Op. cit. 145.

B: Kennedy, Andrew (2008). *Bauhaus*. Edimat. p.87

1924_Cambiador infantil

A/B: Bauhaus-Archiv Berlin. Baumhoff, A. (2021, mayo 12). Alma Siedhoff-Buscher (1899–1944). AR. <https://www.architectural-review.com/essays/reputations/alma-siedhoff-buscher-1899-1944>

1924_Tintero y pluma

A: Marianne Brandt: Bauhaus-Archiv GmbH, Berlín. Fiedler, J.; Feierabend, P. (eds.) (2000). *Bauhaus*. Op.cit. p. 433.

B: dibujo: Nieves Fernández Villalobos.

1924_ Tetera MT49

A: VG Bild-Kunst, Bonn. Bauhaus-Archiv / Museum für Gestaltung. Morteo, E.(2008): Diseño. Op.cit., p. 96.

B: Colección privada/ Bridgeman Art Library/ DACS, 2005. Kennedy, A.(2008). Bauhaus. Madrid: Edimat, p. 225.

1924_ Casa Schröder

A: O. Scholl, Musée d'Art Moderne Estrasburgo. Friedman, M. (coord.). (1986). De Stijl 1817-1931. Visiones de Utopía. Madrid: Alianza, p. 145.

B: Bhaskaran, L.(2007). El diseño en el tiempo. Barcelona: Blume, p.111.

1924_ Infusor de Té

A: Christian Dell. Kennedy, A. (2008). Bauhaus. Edimat, p. 265.

B: Stifung Bauhaus Dessau. Fiedler, J.; (eds.) (2000). Op.cit., p.431.

1925_ Mesas Laccio

A: ClassiCon. D'Éramos, D. (coord.) (2009). Op.cit., p. 636.

B: <https://www.knoll.com/product/laccio-coffee-table> (última consulta: 22/05/2022).

1925_ Sillón Kubus

A/B: <https://www.tecta.de/produkt/d1/> (última consulta: 20/05/2022).

1926_ Estantería Skyscraper

A: Wilhide, E. (2017). Diseño. Toda la historia. Blume. p.158.

B: Hodge, S. (2015). Cuando el diseño es un arte. Lunwerg, p.62.

1927_ Mesa Auxiliar E 1027

A: ClassiCon. Fletcher, A. (art dir.) (2006). Op.cit. 164.

B: Eileen Gray Archives, London. Adam, P. (2000), Eileen Gray. Nueva York: Thames & Hudson, p. 202.

1927_ Silla MR20

A/B: Morteo, E. (2008): Diseño. Op.cit., pp. 93 y 92.

1928_ B32 Silla Cesca

A/B: <https://www.knoll.com/product/cesca-chair-armless> (última consulta: 20/06/2022).

1928_ Me

A/B: Bauhaus Archiv Berlín. Fiedler, J.; Feierabend, P. (eds.) (2000). Bauhaus. Op. cit. p. 427.

1928_ Lámpara de mesa Kandem

A: Wilhide, E. (2017). Diseño. Toda la historia. Blume. p.133.

B: Droste, M. (2002). Bauhaus 1919-1933. Taschen. p.176.

1930_ Edificio Chrysler

A: Tambini, M. (1997). Diseño del Siglo XX. Ediciones B. Barcelona, p. 14.

B: Dos operarios se toman un descanso sobre una de las águilas de la planta 61 del edificio Chrysler. Bettmann / Bettmann Archiv. M. del Mar Gallardo. La Vanguardia. 27/05/2020.

1932_ Botella Campari

A/B: Morteo, E. (2008): Diseño. Op.cit., pp. 169 y 168.

1932_ Maison de Verre

A: Retoria Y. Futagawa & Associated Photographers, Tokyo. Sembach, K.-J.; Leuthäuser, G.; Gössel, P. (2002). Diseño del Mueble en el S. XX. Colonia: Taschen, p. 136.

B: Frampton, K. (1989). Maison de Verre. Arquitectura, n. 275-276, p. 26.

1933_ Cafetera Moka

A/B: Morteo, E. (2008): Diseño. Op.cit., pp. 173 y 172.

1935_ Chaise Longue Isokon

A/B: Von Vegesack, A.; Remmele, M. (2003). Marcel Breuer. Diseño y Arquitectura. Weil am Rhein: Vitra Design Museum, pp. 114 y 115. (B: Sala de estar. Apartamento de Ventris, Londres, 1936. Marcel Breuer Papers, Archives of American Art).

1936_ Jarron Savoy

A/B: <https://www.iittala.com/en-es> (última consulta: 16/06/2022)

1946_ Vespa

A/ B: Archivio Storico Piaggio. Fletcher, A. (art dir.) ("006) Op.cit. 310. B: Vacaciones en Roma (William Wyler, 1953).

1950_ Bic Cristal

A: Morteo, E. (2008): Diseño. Op.cit., p. 214.

B: Fiell, Ch. & P.(2006). El diseño industrial de la A a la Z. Taschen, p. 75.

1951_ Lámparas Akari

A: VVAA (2001). La collection de design du Centre Georges Pompidou. Musée national d'art moderne- Centre de création industrielle. París: Adago, p. 114.

B: Vitra Design Museum. Fletcher, A. (art dir.) (2006). Op. cit. 406.

1952_ Wooden Dolls

A/B: <https://www.vitra.com/es-es/living/product/details/wooden-doll-no-4> (última consulta: 18/06/2022)

1952_ House of Cards

A: Koening, G. (2005). Eames. Colonia: Taschen.

B: Foto: Nieves Fernández Villalobos. House of Cards, Picture Deck, 1952.

1954_ Ulmer Hocker

A: PP Møbler, Allerød. D´Eramos, D. (coord.) (2009). Op.cit. p. 472.

B: Morteo, E. (2008): Diseño. Op.cit., p. 222.

1957_ Cenicero Cubo

A: Museo de Arte Moderno, Nueva York/ Scala, Florencia. AAVV (2009) Atlas ilustrado del diseño. Susaeta, p. 183.

B: Morteo, E. (2008): Diseño. Op.cit., p. 234.

1960_ S-Pentola

A/B: Iittala. Fletcher, A. (art dir.). (2006). Op. cit. 563.

1964_ Tabuerete Sauna

A: Design Forum Finland. Fletcher, A.(art dir.). (2006). Op. cit. 421.

B: Fiell, Ch. & P. (2000).El diseño del siglo XX. Taschen. p 519.

1964_ Unikko, Marimekko

A/B: https://www.marimekko.com/com_en/maripedia/patterns/unikko (última consulta: 12/06/2022)

1967_ Panton Chair

A: Archivo V. Panton, Basilea. Von Vegesack et al. (2003). Op. cit. p. 165.

B: Morteo, E. (2008): Diseño. Op.cit., p. 292.

1969_ Máquina Valentine

A: Sparke, P- (1999). El Diseño en el siglo XX. Blume, p. 216.

B: VVAA (2001). Centre Georges Pompidou. Op. cit. 121.

1983_ Hervidora 9091 FM

A/B: Fiell, Ch. & P. (2006). Op. cit. p 626.

1988_ Miss Blanche

A: Photo Scala. D´Eramos, Dania (coord.) (2009). Op. cit. p. 236.

B: Shiro Kuramata. Von Vegesack, A.; Dunas, P.; Schwartz-Clauss (eds.) (1996). Vitra Design Museum. Op. cit. p. 205.



Design in Time

2021- 2022

Universidad de Valladolid