COLECCIÓN DE MOBILIARIO A PARTIR DE DIBUJOS INFANTILES

CRAFT| 4º INTERIORES

VICTORIA ZALBIDEA, IRATI MANSO, GONZALO MINTEGUI

ÍNDICE

1. HILO NARRATIVO
2. CONCEPTO
3. METODOLOGIA
4. HITOS TECNICOS
5. VIABILIDAD
6. LIBERTAD DE INTERPRETACIÓN
7. FIDELIDAD AL PROYECTO ORIGINAL
8. FEEDBACK DE ESTA EXPERIENCIA

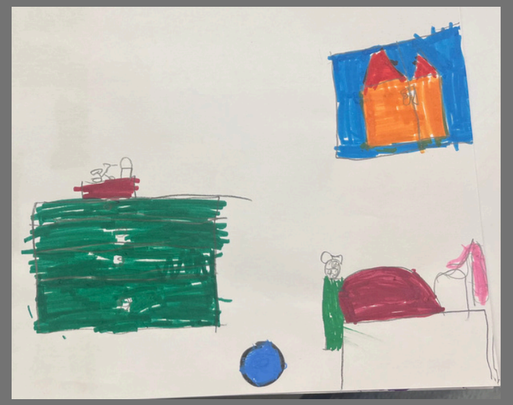
1. HILO NARRATIVO

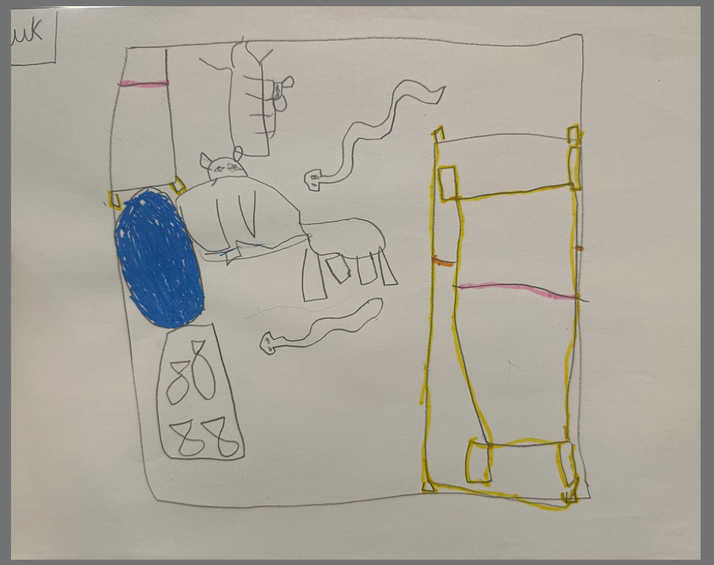
El proyecto nace a partir de dibujos reales realizados por niños de entre 5 y 6 años, a quienes se les propuso como ejercicio dibujar la habitación de sus sueños. Estos dibujos, libres y espontáneos, no buscaban representar mobiliario de manera consciente ni responder a criterios funcionales, sino expresar deseos, imaginarios y formas personales desde una lógica infantil.

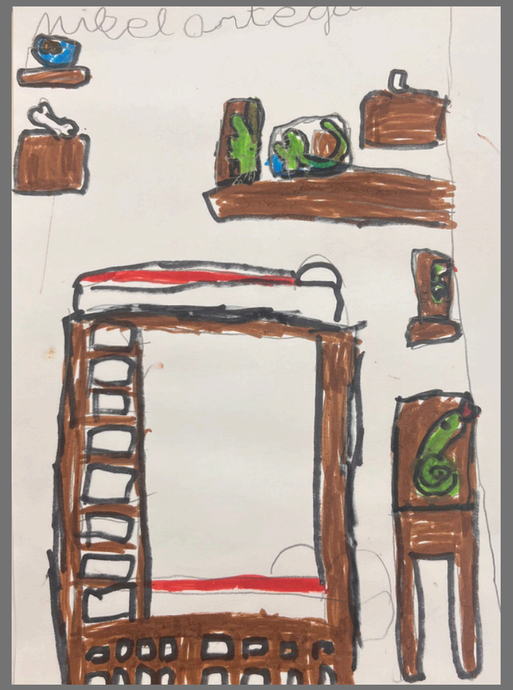
A partir de estos dibujos, se desarrolla una colección de tres piezas de mobiliario: una mesa, una silla y un puff. El hilo narrativo del proyecto consiste en trasladar esa imaginación infantil al mundo del diseño, respetando las formas, las proporciones y las imperfecciones propias del trazo del niño. El objetivo no es corregir ni reinterpretar desde una mirada adulta, sino aceptar el dibujo como punto de partida válido para la creación de objetos reales.

Las tres piezas se entienden como objetos independientes, cada uno vinculado a un dibujo concreto, pero unidas por un mismo lenguaje conceptual y material. De este modo, el proyecto establece un recorrido que va del dibujo libre a la materialización del objeto, manteniendo siempre visible el origen infantil del diseño.







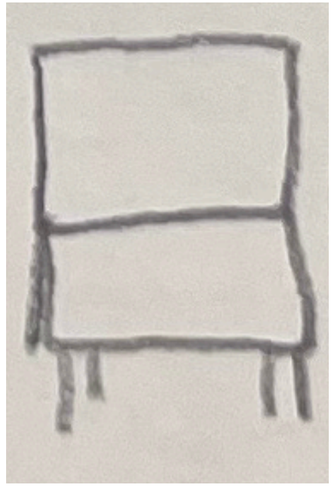


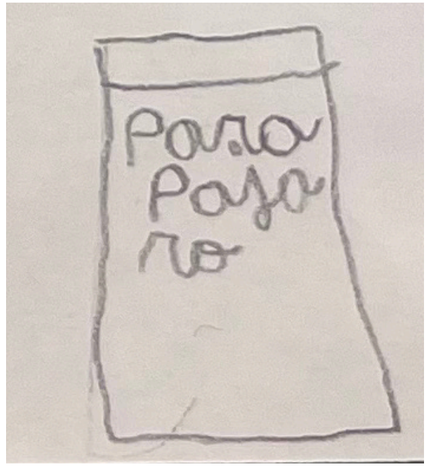
2. CONCEPTO

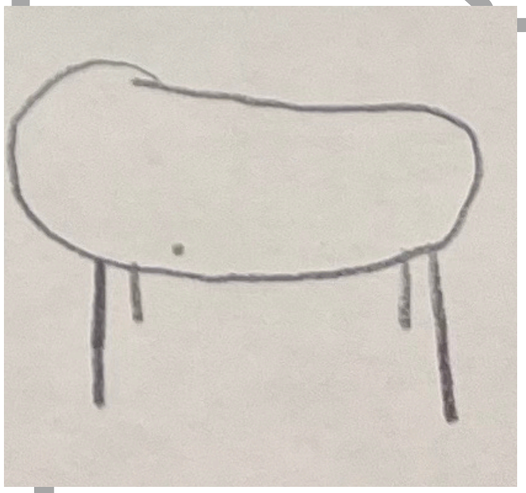
La imperfección infantil como valor de diseño.

El concepto del proyecto se basa en reivindicar el dibujo infantil como una herramienta creativa con valor propio. Frente a un diseño normativo y estandarizado, se propone aceptar la lógica del niño, donde la imperfección, la desproporción y la irregularidad forman parte del lenguaje natural.

El proyecto pone en valor estos aspectos, convirtiéndolos en elementos centrales del diseño y no en errores a corregir. De este modo, los muebles conservan un carácter lúdico y expresivo, cuestionando los límites entre lo correcto y lo incorrecto dentro del diseño de interiores y el diseño de producto.







3. METODOLOGIA

La metodología del proyecto se estructuró en varias fases. En primer lugar, se realizó un trabajo de selección y análisis de los dibujos infantiles, observando las formas predominantes, las relaciones espaciales y las imperfecciones características de cada uno. Este análisis permitió identificar qué elementos debían mantenerse de forma fiel en el paso al objeto tridimensional.

Posteriormente, se inició el proceso de traducción del dibujo bidimensional al volumen. Para ello, se realizaron bocetos y pequeñas maquetas previas que ayudaron a comprender las proporciones y el comportamiento del objeto en el espacio. Estas maquetas sirvieron como herramienta de comprobación antes de pasar a la construcción final.

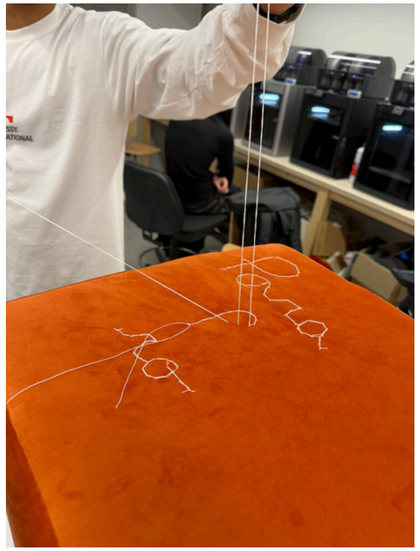
La fase de producción combinó trabajo manual y el uso de maquinaria. El hierro se trabajó en el taller de los profesores, fuera del taller de la escuela, lo que implicó un aprendizaje técnico específico y una adaptación al uso de herramientas y procesos no habituales. Finalmente, se incorporaron los materiales complementarios, como la madera, el metacrilato y los textiles, y se realizaron los acabados finales.



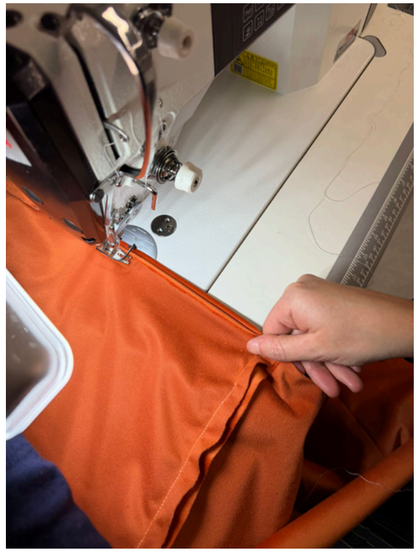


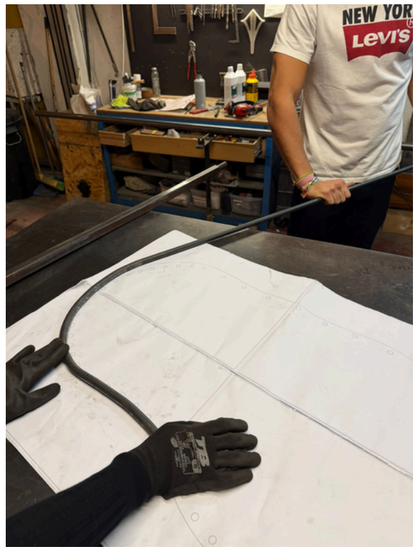


4. HITOS TECNICOS









Uno de los principales hitos técnicos del proyecto fue la utilización del hierro como material estructural, especialmente por la dificultad de trabajar con formas irregulares que no responden a geometrías convencionales. Mantener las imperfecciones del dibujo infantil en un material rígido como el hierro supuso un reto importante a nivel técnico y constructivo.

En la **MESA**, el contorno irregular del dibujo de una niña se trasladó de manera literal a la estructura de hierro y a la superficie de metacrilato, respetando sus deformaciones y asimetrías.

En la **SILLA**, el reto se centró en la unión entre el asiento y el respaldo, resolviendo la conexión mediante piezas metálicas que mantienen la continuidad formal con la mesa, sin perder estabilidad.

En el **PUFF**, el desafío fue principalmente artesanal y textil, desde la construcción de un volumen hueco de madera hasta su recubrimiento con espuma, guata y terciopelo. La costura manual del texto “para pájaro”, siguiendo exactamente la grafía original del niño, se convirtió en un hito clave del proyecto, tanto a nivel técnico como conceptual.



5. VIABILIDAD

Las tres piezas desarrolladas son viables desde un punto de vista constructivo. Los materiales seleccionados permiten una fabricación real, especialmente en contextos de producción artesanal o de pequeña serie. El hierro aporta resistencia y estabilidad, mientras que la madera y los textiles proporcionan confort y calidez.

Los muebles están pensados para un uso infantil, tanto por sus dimensiones como por su carácter lúdico. Aunque no responden a estándares industriales, la mesa y la silla pueden utilizarse de manera real por niños, y el puff funciona tanto como asiento como elemento de juego. La viabilidad del proyecto se entiende así no solo desde un punto de vista funcional, sino también desde su capacidad para existir como objeto real con un fuerte componente conceptual.

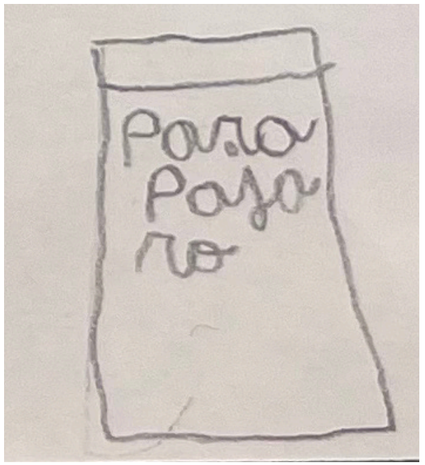
6. LIBERTAD DE INTERPRETACIÓN

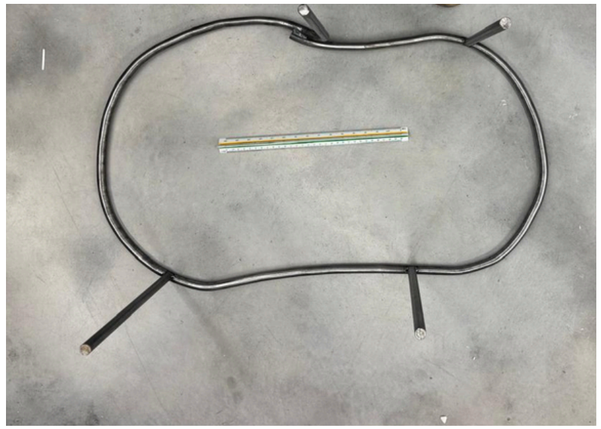
A lo largo del proyecto se asumió una libertad de interpretación controlada. Dado que los dibujos infantiles no tenían en cuenta aspectos técnicos, estructurales o ergonómicos, fue necesario realizar pequeñas adaptaciones para garantizar la estabilidad y el uso de las piezas.

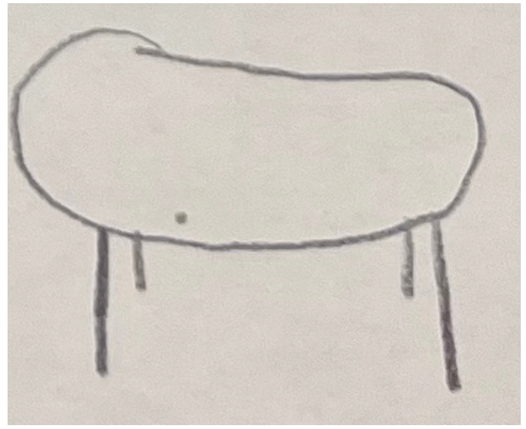
Estas intervenciones se limitaron a lo estrictamente necesario, evitando alterar las formas generales y el carácter del dibujo original. La libertad de interpretación se utilizó como una herramienta para hacer posible el objeto, no para modificar su lenguaje ni su identidad.









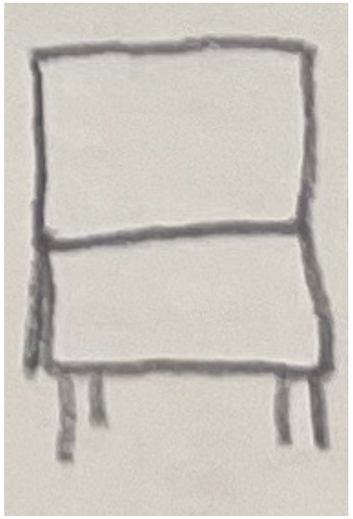


7. FIDELIDAD AL PROYECTO ORIGINAL

La fidelidad a los dibujos originales es uno de los aspectos clave del proyecto. En la mesa, se respetó de manera exacta el contorno irregular del dibujo infantil, reproduciendo sus imperfecciones tanto en la estructura metálica como en la superficie de metacrilato. En la silla, se mantuvieron las proporciones, la relación entre asiento y respaldo y el carácter general del modelo dibujado por el niño.

El puff refuerza esta fidelidad incorporando de forma literal el texto “para pájaro”, cosido a mano siguiendo la grafía original del niño. Este gesto establece una conexión directa entre el objeto final y su origen, haciendo visible la autoría infantil y convirtiendo el dibujo en un elemento narrativo dentro del diseño.





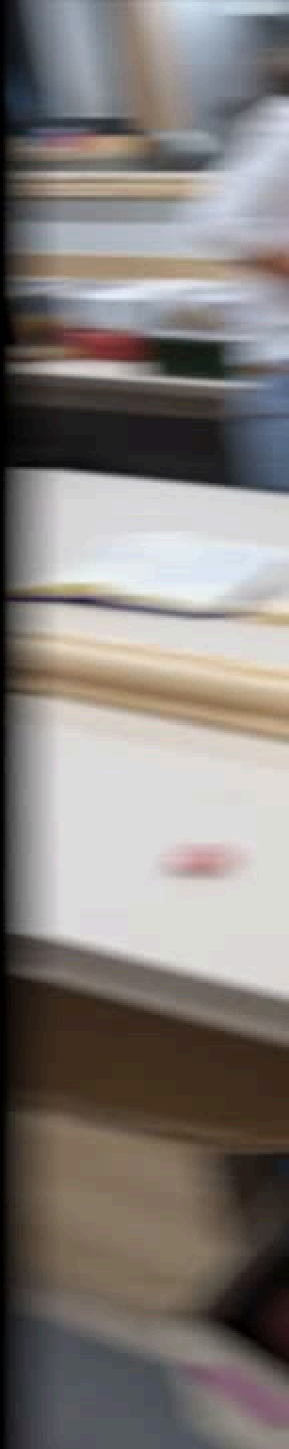
8. FEEDBACK DE LA EXPERIENCIA

El desarrollo de este proyecto ha sido una experiencia de aprendizaje tanto a nivel técnico como conceptual. Trabajar a partir de dibujos infantiles ha supuesto un cambio de enfoque respecto a los procesos habituales de diseño, obligando a aceptar el error, la imperfección y la falta de lógica aparente como parte del proceso creativo.

La utilización del hierro ha sido uno de los mayores retos del proyecto, requiriendo un aprendizaje técnico específico y una adaptación a nuevos procesos de trabajo. Al mismo tiempo, el proyecto ha permitido valorar el trabajo manual y artesanal, así como la importancia del proceso frente al resultado final.

Como conclusión, esta experiencia ha ampliado la manera de entender el diseño, demostrando que puede surgir de contextos no académicos y que el imaginario infantil puede convertirse en una fuente potente de inspiración y reflexión dentro del diseño de interiores.

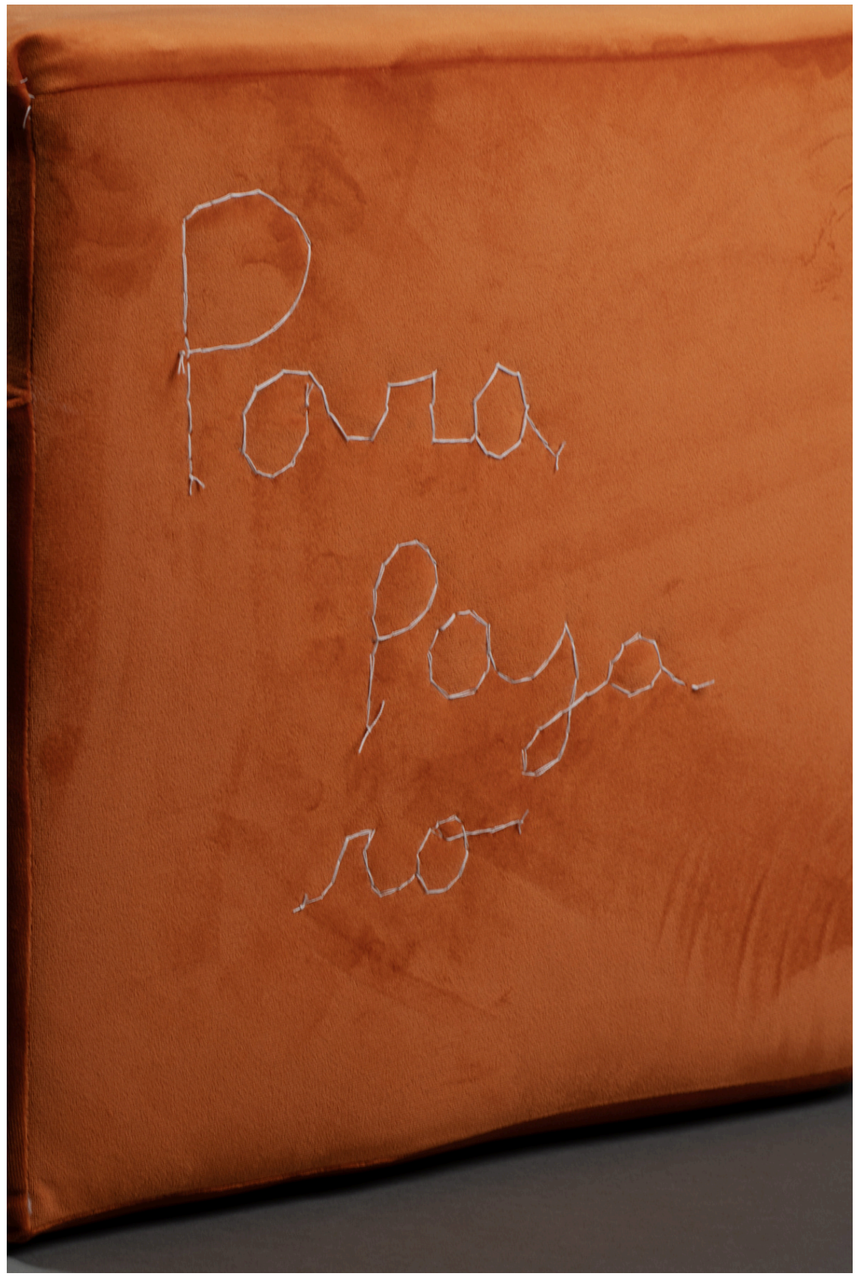
PUFF








Para
Paja
ro


Para
Paja
ro



