

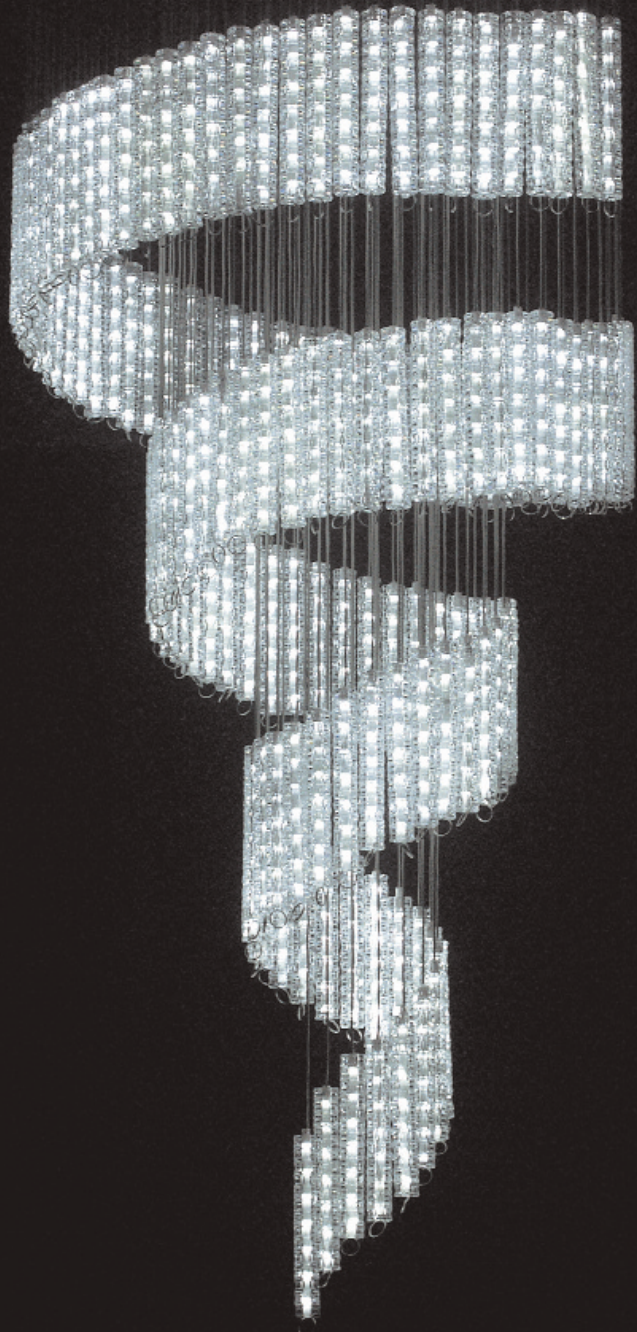


CÓMO DISEÑAR UNA LÁMPARA

www.ggii.com — www.ggii.com.mx

GG

**DESIGN
MUSEUM**



**DESIGN
MUSEUM**

Cómo diseñar una lámpara

GG[®]

Página anterior: La lámpara de araña Lolita (2004), de Ron Arad para Swarovski, consiste en un panel de píxeles en espiral que mezcla cristales y LED. Es una lámpara interactiva: el panel de píxeles reproduce mensajes de texto enviados desde teléfonos móviles. El nombre está inspirado en las primeras palabras de la emblemática novela de Nabokov: "Lolita, luz de mi vida...".

Cómo diseñar una lámpara

6	Introducción
10	Principios
42	Proceso
70	Estudio de caso: Hakkasan
	Diseñador: Arnold Chan
108	Índice alfabético
110	Glosario
111	Créditos fotográficos

Introducción

Una lámpara es un objeto físico y los detalles de su diseño están determinados por una estética, una tecnología, unos materiales, un funcionamiento y una función concretos. Sin embargo, la luz no es una simple forma tridimensional: ocupa un espacio y, a la vez, existe como medio que descubre y describe ese espacio. Una lámpara *hace* luz, y la luz no se puede tocar pero está profundamente presente en un sentido emocional.

Diseñar una lámpara implica inevitablemente diseñar *con* luz. Un proyector empotrable que lanza un haz intenso y estrecho en una dirección concreta, un *spotlight*, cumple una función muy diferente a la de una lámpara de araña, cuyos colgantes poliédricos y cuentas de cristal reflejan puntos de luz individuales, creando una pieza central que resplandece y emite destellos. Un *spotlight* queda absolutamente definido por su función y se diseña o para permanecer oculto o para pasar prácticamente inadvertido. El centro de atención es el punto hacia el que se dirige la luz. Pero en el caso de la lámpara de araña, la naturaleza decorativa y teatral de su forma es parte inherente del efecto final.

Por limpia, estrafalaria, escultural o llamativa (o por muy discreta) que sea una lámpara, la calidad de la luz que emite —su alcance, su difusión, su dirección, su color— es inseparable de su diseño. Una silla implica el acto de tomar asiento; una casa sugiere ocupación. Una lámpara solo es una luz de verdad cuando se enciende.

Derecha: Una variante contemporánea de los *ready-made*, la lámpara Milk Bottle (1991), de Tejo Remy (1960-) para el colectivo holandés de diseñadores Droog Design, incorpora una bombilla a una simple botella de leche.



Abajo: Muchos de los proyectos de iluminación para oficinas emplean fundamentalmente fuentes de luz duraderas y económicas. Los proyectores empotrables y las fuentes de luz ocultas son característicos de los proyectos en los que se da más importancia a la luz de ambiente y no a cada uno de los dispositivos.

Página siguiente, arriba: En la iluminación de galerías de arte o museos, los *spotlights* emiten una luz específicamente dirigida a destacar objetos determinados. La intensidad de la iluminación de ambiente suele mantenerse a niveles bajos para evitar que artículos sensibles como esculturas y manuscritos sufran daños.

Página siguiente, abajo: La combinación de luz natural intensa y proyectores orientables resulta ideal para la contemplación de las obras de arte alojadas en el Art Institute of Chicago. La luz se refleja a sus anchas en las paredes blancas de la estancia.





Principios

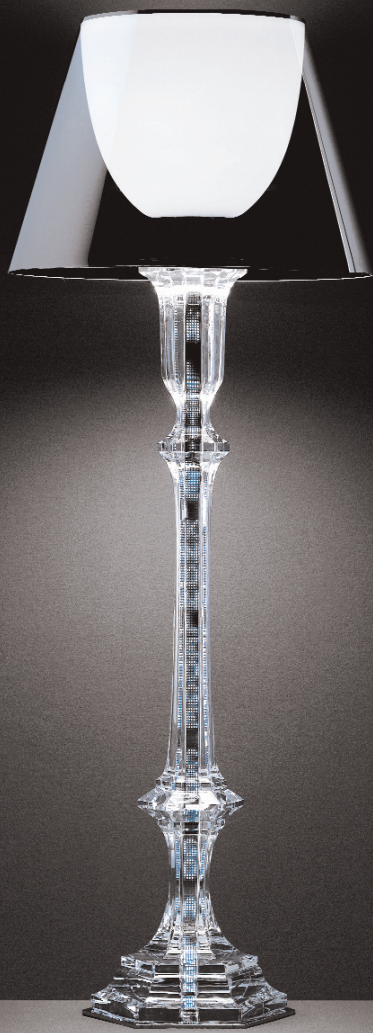
En el Salone de Milán de 2009, el fabricante italiano de lámparas Flos presentó dos nuevos diseños de Philippe Starck (1949-): Haaa!!! y Hooo!!! (una lámpara de pie y una de sobremesa, respectivamente), ambas producidas con elementos de cristal hechos a mano por Baccarat. El interior de las lámparas está recorrido por una matriz de LED blanca (con tecnología diseñada por Moritz Waldemeyer [1974-]), que emite textos de la artista conceptual estadounidense Jenny Holzer: una colaboración a cinco bandas entre el productor, los diseñadores y la artista. La invitación a la cena de lanzamiento de estas lámparas de edición limitada era un cubo reflectante con una diminuta aplicación LED en la que se desplazaba el texto de la misiva, producto, en sí, de considerable investigación y desarrollo. Haaa!!!, cuya edición está limitada a nueve ejemplares, cuesta 9.000 euros.

La escandalosa ostentación de Haaa!!! y Hooo!!!, junto con los abultados precios y los múltiples signos de exclamación, produce un marcado contraste con uno de los diseños previos de Starck dentro del campo de la iluminación (también producido por Flos): la diminuta y atractiva Miss Sissi (1991), de la que se han vendido miles de ejemplares. El cuerpo, la pantalla y la base son de policarbonato de colores moldeado por inyección. Miss Sissi es una revisión elegante y asequible de la clásica lámpara de sobremesa. El detalle de la “costura” en los perfiles de la lámpara recuerda al tejido, una ranura circular en la base mantiene el cable en su sitio y el uso de los colores le imprime un carácter divertido a la vez que acentúa su homogeneidad material.

Estos dos proyectos de un mismo diseñador ilustran maneras muy diferentes de abordar los principios del diseño de lámparas. Mientras que Haaa!!! y Hooo!!! reivindican las lámparas como obras de arte de edición limitada, Miss Sissi es, obviamente, un producto industrial.

La emblemática Miss Sissi (1991), de Philippe Starck, es una revisión de la lámpara de sobremesa tradicional en la que tanto el cuerpo como el difusor y el soporte son de policarbonato moldeado por inyección.





Haaa!!! (2009), producida en una edición limitada a nueve ejemplares, es el resultado de la colaboración entre el diseñador Philippe Starck, el diseñador de tecnologías Moritz Waldemeyer, la empresa Flos, la cristallera Baccarat, que produjo a mano los elementos de cristal, y la artista conceptual estadounidense Jenny Holzer. Los textos que van apareciendo en el pie de la lámpara son de Holzer.

