

# EL PASO DEL PLANO AL VOLUMEN EL PAPEL COMO HERRAMIENTA DE DISEÑO

[THE TRANSITION FROM LAYOUT TO VOLUME: PAPER AS DESIGN TOOL]

ANGELLO GARCÍA

Profesor · Universidad Diego Portales  
Faculta de Arquitectura, Arte y Diseño  
Escuela de Diseño  
Santiago, Chile

Angello García Bassi es diseñador gráfico publicitario de la Universidad de Antofagasta, académico de la Escuela de Diseño de la Facultad de Arquitectura, Arte y Diseño de la Universidad Diego Portales. Desde fines de 2007 ha desarrollado su trabajo creativo bajo el nombre *Cubotoy*. Su obra ha sido expuesta en Chile y el extranjero y publicada en los libros *Urban Paper*, *How Books*, Estados Unidos (2008); *Papercraft*, *Gestalten*, Alemania (2009) y *We are Papertoys*, Monsa, España (2010).

Angello García Bassi Advertising graphic designer from Antofagasta University, professor at School of Design of the Faculty of Architecture, Art and Design of Diego Portales University. Since the late 2007, García has developed his work under the name *Cubotoy* and his projects have been exhibited both in Chile and abroad as well as published in books such as *Urban Paper*, *How Books*, United States, (2008); *Papercraft*, *Gestalten*, Germany (2009) and *We are Papertoys*, Monsa, Spain (2010).



Una hoja de papel en blanco puede ser considerada por los pragmáticos como un simple medio para documentar información. Para otros, cuyos límites creativos desbordan el pensamiento, puede significar un universo de posibilidades que pone a prueba la osadía, la destreza, la tenacidad y el ingenio.

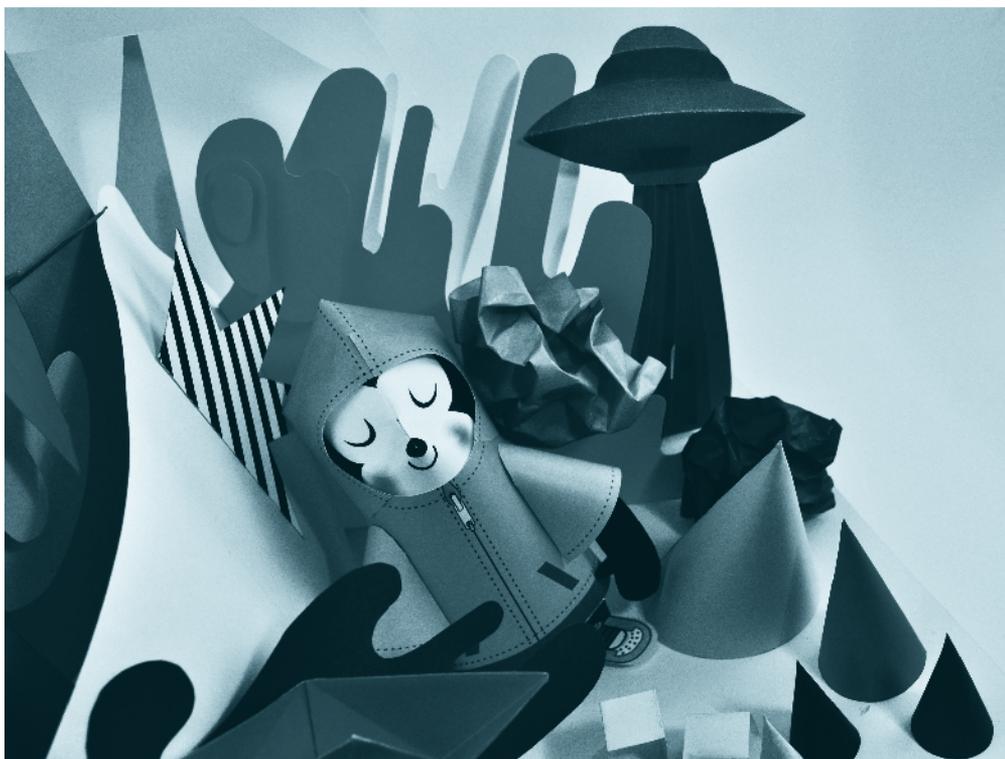
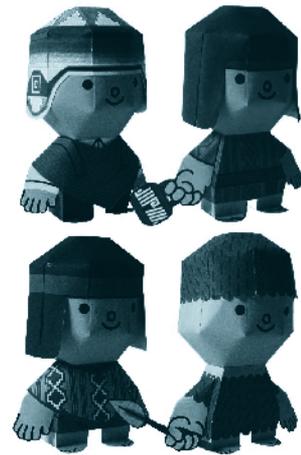
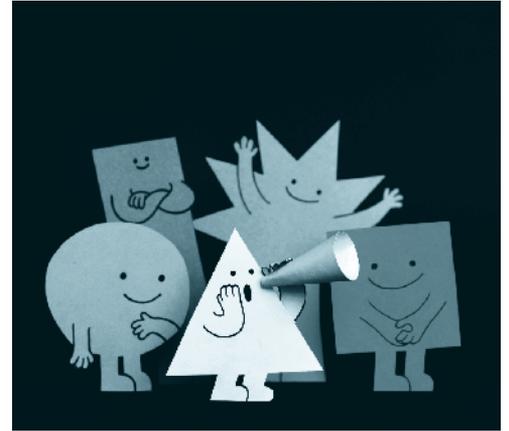
Si estudiamos la palabra papel, podemos ver que encarna los 2.000 años de su existencia. Su raíz etimológica proviene del latín *papýrus* (papiro) que a su vez deriva del griego *pápyros*, término que alude a la planta *Cypres Papyrus* utilizada en el antiguo Egipto para crear papiro, el elemento a partir del cual los chinos nombraron más tarde su histórico invento: el papel.

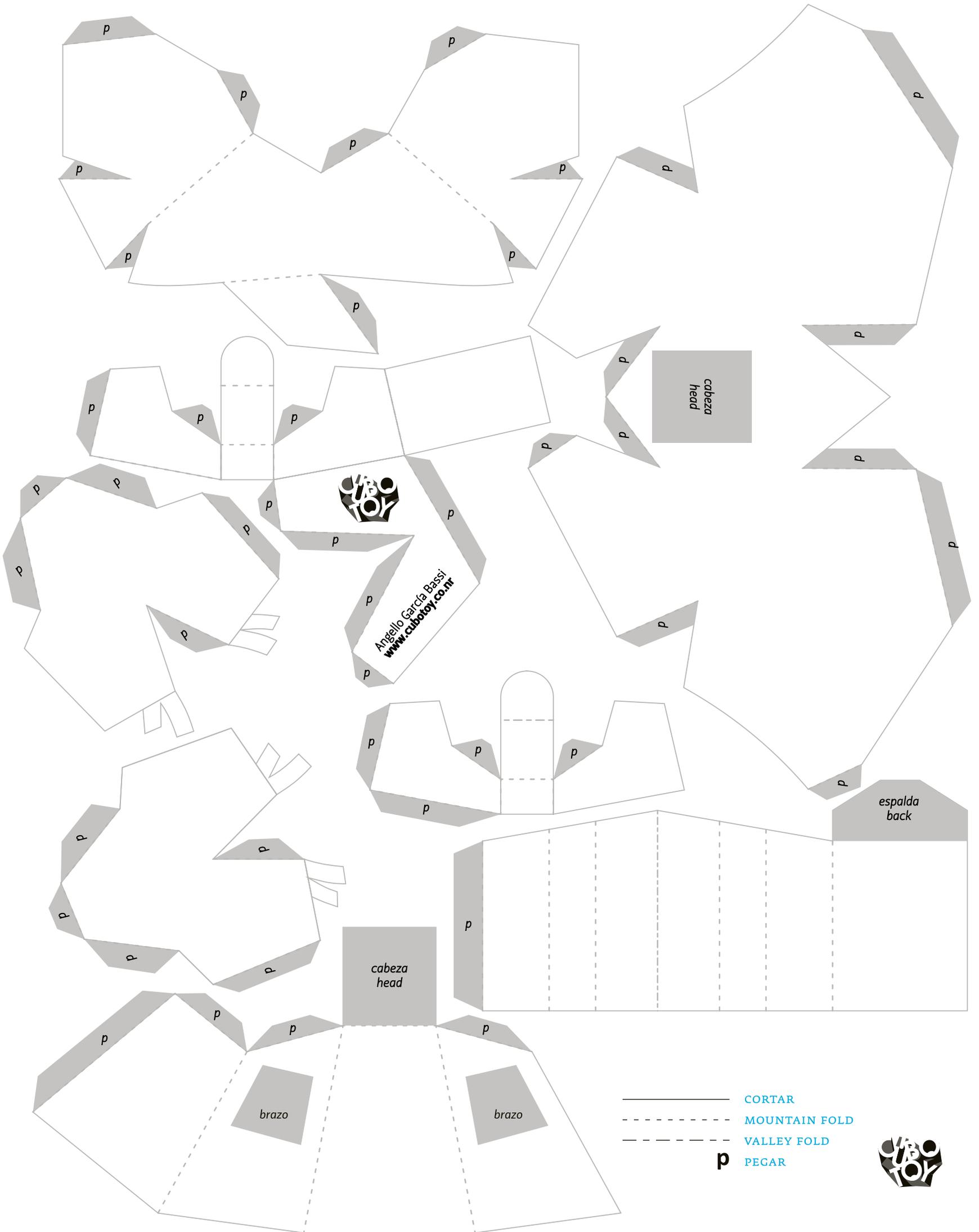
Este noble material ha acompañado desde tiempos remotos el desarrollo cultural del hombre, permitiéndole el registro, documentación y supervivencia del pensamiento y las ideas a través de los años. Pero algo distinto ha sucedido en la actualidad. Como medio masificado, económico y diverso, se ha desprendido de su función principal como transmisor y receptáculo de información, o como forma económica de realizar prototipos experimentales, para convertirse en algo tangible, que pasa del plano al volumen y es capaz de generar experiencias físicas. Esto ha permitido rescatar y resaltar los atributos de este elemento que en sus diversas combinatorias puede ser frágil,

delicado, delgado y flexible, pero también rugoso, moldeable e incluso resistente gracias a su amplia gama de variedades, tipos, pesos, gramajes, estructuras y tratamientos en su superficie.

Todas estas características han permitido dar cuerpo a diversas expresiones creativas, desde las delicadas instalaciones desarrolladas por Peter Callesen, hasta las llamativas piezas de Jullien Vallé que no hacen más que dar cuenta de las infinitas maneras en las que el papel se puede utilizar. Y justamente, entre estas propuestas que reinventan el valor del papiro, se encuentra la técnica conocida como *Paper Toys* que busca redefinir la utilidad del juguete convirtiéndolo en un objeto de culto y deseo, presentándose además como una forma de diseño democrático, colaborativo e inclusivo, ya que pone a disposición del usuario plantillas que luego pueden ser impresas, recortadas, armadas e intervenidas, creando así, de manera conjunta, una pieza única que va de la mano al *DIY* (*Do it yourself*).

Entonces, ¿por qué no tomarse un descanso del diseño computacional para valorar el desarrollo de piezas de alto nivel profesional en las que destacan aspectos claves como la técnica, manualidad y colaboración?







Resultado recortado, pegado, armado y personalizado del template adjunto en la página 52.