









©2025. Todos los
derechos reservados.
Queda prohibida la
reproducción total
o parcial de esta
obra, ya sea por
medios mecánicos
o electrónicos, sin la
debida autorización
por escrito del editor.



Edita y coordina
Juan Vidal Gallego

Dirección de arte
Álvaro García
Laura Quiñonero

Fotografía
Álvaro García
Laura Quiñonero

Diseño editorial
Álvaro García

Imprime
Nostrum Integra

Fuentes
ALT. TF Type Foundry®
Riviera // Klarinet





Trabajo Final de Grado

Juan Vidal Gallego

Tutor

Rafael José Vinader Balibrea

**Departamento de Proyectos de
Diseño de Producto**

Escuela Superior de Diseño de la
Región de Murcia

Curso

2024/2025

Perfil Profesional

Diseño de luminarias

Convocatoria

Extraordinaria

TOP





1/2

MEMORIA DE INVESTIGACIÓN

007





TCP

Diseño contemporáneo
y artesanía tradicional





01

Resumen y
palabras clave

P//013

02

Definición del área de
investigación

P//019

03

Antecedentes

P//023

6.1

Diseño Industrial
y artesanía

P//046

6.2

Cerámica y luz

P//060

6.3

Diseño de una luminaria

P//076

07

Conclusiones

P//119

08

Bibliografía y fuentes de
información

P//135

09

Glosario de términos
técnicos

P//139





04

Objetivos del trabajo de
investigación

P//033

05

Diseño de la
investigación

P//039

06

Desarrollo del trabajo de
investigación

P//045

6.4

Normativa

P//086

6.5

Procesos que
moldean sentido

P//092

6.6

Entrevistas

P//096





CAPÍTULO 001 RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

013





Resumen



014

INVESTIGACIÓN

TFG





La investigación se centra en el concepto de neoartesanía, el slow design y en cómo las nuevas tecnologías impulsan la artesanía mediante el diseño.

Examina aspectos técnicos, funcionales y emocionales y analiza de qué forma influye la luminaria en la manera en la que entendemos nuestro entorno y los objetos que habitan en él.

El objetivo principal de esta investigación es comprender de qué manera la puesta en valor de la artesanía, en un contexto marcado por la inmediatez, la eficiencia y la sobreproducción, emerge como una respuesta a la necesidad de replantear el tiempo.

Se examinan los cambios en los modos de producción y consumo derivados del contexto postindustrial, caracterizado por una búsqueda de objetos más honestos, duraderos y emocionalmente vinculantes.

En este sentido, el proyecto se sitúa en la intersección entre la tradición alfarera, las tecnologías digitales y el pensamiento de diseño actual, explorando cómo esta convergencia puede dar lugar a nuevas formas de habitar la luz.



Palabras clave

01 Neoartesanía

02

016

INVESTIGACIÓN

TFG





Cerámica

03

Postindustrial

017

RESUMEN Y
PALABRAS CLAVE

CAPÍTULO 001







CAPÍTULO 002 DEFINICIÓN DEL ÁREA DE INVESTIGACIÓN

019





Esta investigación se centra en analizar el contexto del diseño contemporáneo desde la perspectiva de la era post-industrial, un momento caracterizado por una tendencia que se aleja de la producción masiva e impulsa el consumo desde la experiencia de usuario y el slow design.

En esta era, la artesanía, tradicionalmente desplazada por la industria, reaparece como una alternativa que permite replantear la relación entre diseñador, objeto y proceso.

El estudio se adentra en el conflicto histórico entre artesanía e industria, no para establecer una dicotomía cerrada, sino para identificar nuevas formas de convivencia y síntesis.





Bajo esta premisa surge el concepto de neoartesanía, entendido como una práctica contemporánea que reinterpreta los oficios tradicionales a través de herramientas digitales.

Esta memoria propone una reflexión crítica sobre el papel del diseñador en la era post-industrial, explorando modelos híbridos de producción y analizando casos de estudio reales de empresas, marcas y estudios que trabajan en la intersección entre tradición e innovación.







CAPÍTULO 003 ANTECEDENTES

023





Vivimos un momento en el que la tecnología y la artesanía parecen ir por caminos distintos, pero en realidad están más conectadas que nunca. Esta investigación parte de esa idea: entender cómo el diseño puede unir lo manual con lo digital para crear objetos que tengan sentido hoy. Algunos autores explican que estamos en una era post-industrial, donde ya no nos centramos solo en producir en masa, también en diseñar objetos que transmitan algo más: valores, historias, identidad.

(Bürdek, 2007; Löbach, 2001)

Aquí es donde entra en juego la neoartesanía, un concepto que plantea volver a lo hecho a mano, pero sin rechazar las nuevas tecnologías. Rodgers y Milton (2011) explican que el diseñador actual es solo alguien que crea productos y que conecta pasado y presente. También Bruno Munari (1981) decía que el diseño no debe ser solo útil, también debe ser cultural y emocional.





La tecnología, en lugar de reemplazar la artesanía, puede ayudarla a evolucionar. Herramientas como la impresión 3D permiten hacer moldes cerámicos de forma más rápida y precisa, manteniendo al mismo tiempo el proceso manual en otras fases.

(Lawson, 2014)

025

ANTECEDENTES

CAPÍTULO 003





Con estas ideas
esta investigación
pregunta: ¿cómo
diseñar objetos
tradicional y lo c
sin que uno e

026

INVESTIGACIÓN

TFG





as como base,
ción plantea una
ómo podemos
que mezclen lo
contemporáneo,
anule al otro?

027

ANTECEDENTES

CAPÍTULO 003





Análisis, estado de la cuestión



028

INVESTIGACIÓN

TFG





Cada vez hay más proyectos que exploran formas de conectar artesanía y tecnología desde el diseño. Algunos, como las colecciones limitadas de IKEA con artesanos locales, o los trabajos del estudio Apparatu, mezclan procesos manuales con fabricación digital, desarrollando piezas únicas pero viables a nivel comercial. Otros, como mischer'traxler, combinan técnicas tradicionales con algoritmos y sensores, y abren nuevas formas de entender lo hecho a mano en tiempos digitales.

En el ámbito de la cerámica aplicada al diseño de producto, uno de los ejemplos más cercanos es el de Pott Project, una empresa de Totana (Murcia) especializada en

luminaria artesanal. A lo largo de esta investigación he podido conocer el proyecto desde dentro, colaborando en su oficina técnica. En Pott Project trabajan alfareros locales, pero también se usan tecnologías como el modelado en CAD y la impresión de prototipos y moldes. Esto permite mantener la esencia manual de las piezas mientras se mejora su estabilidad, precisión y adaptabilidad a distintas necesidades del mercado.

También colaboran con diseñadores reconocidos como Martín Azúa, Isaac Piñeiro o el estudio Altherr Desile Park, que aportan una mirada actual al lenguaje formal de sus colecciones.

Desde ahí nace este proyecto, como una forma de explorar nuevas maneras de diseñar que respeten el pasado, aprovechen el presente y miren hacia el futuro.

029





[Fig. 01] Bloque de Terracota.
Cantera "El Pedrero" en Mula.
©2025, AGR









CAPÍTULO 004 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

033





Objetivo general



034

INVESTIGACIÓN

TFG





Explorar las implicaciones de la era post-industrial en el diseño de objetos y analizar el surgimiento de la neoartesanía como modelo híbrido entre artesanía y tecnología.

Examinar la artesanía cerámica a lo largo del tiempo, analizar los contextos sociales y culturales en los que está emergiendo como alternativa, evaluar las capacidades productivas y analizar qué busca tanto usuario como el sector del contract en una luminaria actualmente.





Objetivos específicos

01

Comprender las características sociales, económicas y culturales del contexto post-industrial.

02

Analizar el conflicto histórico entre industria y artesanía, y su reformulación en el presente.

05

Documentar casos de estudio que ejemplifiquen la convergencia entre tradición y tecnología.

036

INVESTIGACIÓN

TFG





03

Definir el concepto de neoartesanía y sus implicaciones éticas, productivas y simbólicas.

04

Estudiar cómo las nuevas tecnologías permiten reinterpretar los oficios tradicionales desde una perspectiva proyectual.

06

Reflexionar sobre el papel del diseñador como figura mediadora en este nuevo paradigma productivo y cultural.

037

OBJETIVOS DE LA
INVESTIGACIÓN

CAPÍTULO 004







CAPÍTULO 005 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

039





La investigación se plantea con enfoque analítico, reflexivo y exploratorio, enfocado en el análisis del contexto post-industrial en el ámbito del diseño de producto, con especial énfasis a la relación entre artesanía e industria.





Dada la naturaleza del objeto de estudio, se ha optado por una estrategia metodológica no experimental, centrada en la recolección e interpretación de información a través de fuentes documentales, entrevistas y estudio de casos.

De esta manera, se combina un análisis teórico, con observaciones sobre casos reales, conclusiones y reflexiones personales.





El proceso se estructura en las siguientes fases:

042

INVESTIGACIÓN

TFG





Nº01

Lectura, revisión y reflexión bibliográfica sobre la era post-industrial, la cultura contemporánea del diseño, la crítica al modelo industrial, la revalorización de la artesanía y herramientas digitales en los procesos creativos actuales.

Nº02

Desarrollo de un estudio de casos. Se seleccionaron como objeto de análisis distintas empresas que combinan procesos artesanales con innovación tecnológica, prestando especial atención a la empresa murciana Pott Project, con la que se mantiene una vinculación profesional directa. Otros casos relevantes incluidos fueron Ikea, Carl Hansen & Søn, y estudios como Altherr Desile Park. El análisis se basó en fuentes primarias (catálogos, investigación y observación directa) y secundarias (webs, entrevistas publicadas y documentación técnica). También se consultaron distintas fuentes de diversos autores como Daniel Bell, Richard Sennett, Victor Papanek o Peter Dormer, cuyas aportaciones permiten contextualizar el proyecto.

Nº03

Ensayo crítico a partir de la información recogida. Se llevó a cabo un proceso de interpretación y síntesis. El objetivo fue identificar patrones, tensiones y oportunidades dentro del panorama contemporáneo del diseño postindustrial.

Nº04

Síntesis crítica y reflexiva de lo explorado entre ambos mundos productivos, como base teórica para futuros proyectos de diseño.

043





CAPÍTULO 006 DESARROLLO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN



045



CAP/6.1\ DISEÑO INDUSTRIAL Y ARTESANÍA

El primer concepto de diseño industrial puede ligarse a la revolución industrial del siglo XIX, cuando la producción en masa, la eficiencia y la estandarización se convirtieron en los pilares del progreso económico. Durante décadas, el objeto fue concebido principalmente desde su funcionalidad, tal y como presenta Bruno Munari en su libro "Da cosa nasce cosa". Sin embargo, no todos los diseñadores asumieron esta visión mecanicista del objeto.

046

INVESTIGACIÓN

TFG





[Fig 02] Miguel Milá junto a la lámpara TMC.
©2010, Fotografía cortesía de Santa & Cole





En España, Miguel Milá, uno de los pioneros del diseño moderno, ha reivindicado siempre una actitud distinta, que él mismo describe como "preindustrial". Lejos de diseñar para la máquina, Milá trabajaba desde el sentido común, la proximidad con el material y el diálogo con los oficios. Sus objetos no estaban pensados para la obsolescencia, sino para durar, ser reparados y transmitir una cierta calidez humana.

“Yo no soy un diseñador industrial, soy un diseñador preindustrial. Porque yo trabajaba con el artesano al lado, y juntos decidíamos cómo hacer las cosas. No diseñaba para la máquina, sino para la persona.”

048

INVESTIGACIÓN

TFG

Esta forma de entender el diseño, honesta, humilde y centrada en el uso real, anticipa muchos de los valores que, décadas después, marcarían el surgimiento de lo que hoy se conoce como diseño postindustrial. No se trata tanto de volver atrás, pero sí de replantear el papel del diseño en un contexto saturado de productos, donde el valor no reside únicamente en la funcionalidad, también reside en el relato, el vínculo emocional y el arraigo cultural del objeto.

El diseño postindustrial surge como reacción a la homogeneidad del objeto industrial, recuperando lo local, lo artesanal y lo imperfecto. En este nuevo marco, técnicas tradicionales como la cerámica encuentran un lugar de experimentación y resignificación, especialmente cuando se combinan con herramientas contemporáneas como el modelado 3D o la fabricación digital. Así, el legado preindustrial de diseñadores como Milá se entrelaza con las posibilidades del presente, dando lugar a objetos que son, a la vez, funcionales y poéticos.

Miguel Milá, El legado
del diseño (2021)

049

DESARROLLO
DEL TRABAJO DE
INVESTIGACIÓN

CAPÍTULO 006



→ La crisis del objeto industrial.

050

INVESTIGACIÓN

TFG





Con la consolidación del fordismo en la producción industrial en la década de 1950, la producción en serie se convirtió en sinónimo de rapidez, bajo coste y uniformidad, transformando de forma radical la manera en que se concebían, fabricaban y consumían los objetos.

Pero esa misma lógica, que revolucionó la economía, también generó una crisis del objeto. La estandarización excesiva convirtió muchos productos en bienes desechables, desprovistos de identidad y desvinculados del entorno en el que se producen o consumen. Frente a este panorama, emergieron nuevas corrientes críticas en el diseño que cuestionan el modelo productivo y reivindican el valor del oficio, el contexto y la experiencia humana.

Diseñadores, artesanos y colectivos comenzaron a recuperar la idea de que los objetos pueden ser más que simples herramientas funcionales: pueden ser portadores de valores, de historias y de vínculos. Esta búsqueda no rechaza la tecnología, busca encontrar un equilibrio para ponerla al servicio de una producción más consciente, afectiva y conectada con el territorio.

051

DESARROLLO
DEL TRABAJO DE
INVESTIGACIÓN

CAPÍTULO 006





→ El redescubrimiento del hacer:
neoartesanía.

052

INVESTIGACIÓN

TFG





En las últimas décadas, esta crítica al modelo industrial ha dado lugar a lo que algunos autores llaman diseño postindustrial, neoartesanía o craft thinking. Estas corrientes defienden una práctica del diseño que ya no busca producir a gran escala. Un diseño que reconoce la importancia del hacer manual, del error, de la materia viva, pero que también dialoga con herramientas contemporáneas como la impresión 3D, el escaneado digital o las redes neuronales.

Este nuevo enfoque permite hibridar técnicas tradicionales con tecnologías avanzadas, generando lenguajes formales inéditos y abriendo nuevas posibilidades de producción descentralizada. El diseñador se transforma así en un mediador entre mundos: entre lo físico y lo digital, entre lo local y lo global, entre la tradición y la innovación.





→ Diseño y territorio:
identidad, entorno y proximidad.

054

INVESTIGACIÓN

TFG





En este contexto postindustrial, el territorio deja de ser una mera localización geográfica para convertirse en una fuente activa de significado. La identidad de un lugar, sus materiales, sus oficios o sus paisajes, pueden integrarse en los procesos de diseño para generar objetos que sean útiles, arraigados y significativos. Esta dimensión territorial también revaloriza la producción en comunidades pequeñas, permitiendo el desarrollo de modelos más sostenibles, circulares y justos. En este sentido, el trabajo de diseñadores que colaboran con ceramistas, herreros o carpinteros locales no es una vuelta al pasado, es una exploración del presente desde una mirada ética y poética. Lo artesanal deja de ser folclore para convertirse en una estrategia contemporánea, en un lenguaje de resistencia ante la homogeneización global.





En el cruce entre el diseño y las prácticas artesanales contemporáneas, ciertos objetos adquieren un valor especial al encarnar esa intersección entre territorio, materialidad e identidad. Entre ellos, destaco desde mi propia experiencia las luminarias cerámicas fabricadas por Pott Project. Estos objetos representan cómo la tradición y la innovación pueden articularse en un mismo lenguaje proyectual. Más que un simple producto, se convierte en un dispositivo simbólico: una síntesis de saberes y contextos que materializa, en su forma y en su luz, los valores de una nueva sensibilidad postindustrial.

[Fig. 03] Fragmentos de Terracota.
Cantera "El Pedrero" en Mula.
©2025, AGR →

056

INVESTIGACIÓN

TFG







[Fig. 04] Bloque de piedra.
Cantera "El Pedrero" en Mula.
©2025, AGR



058



CAP/6.2\ CERÁMICA Y LUZ

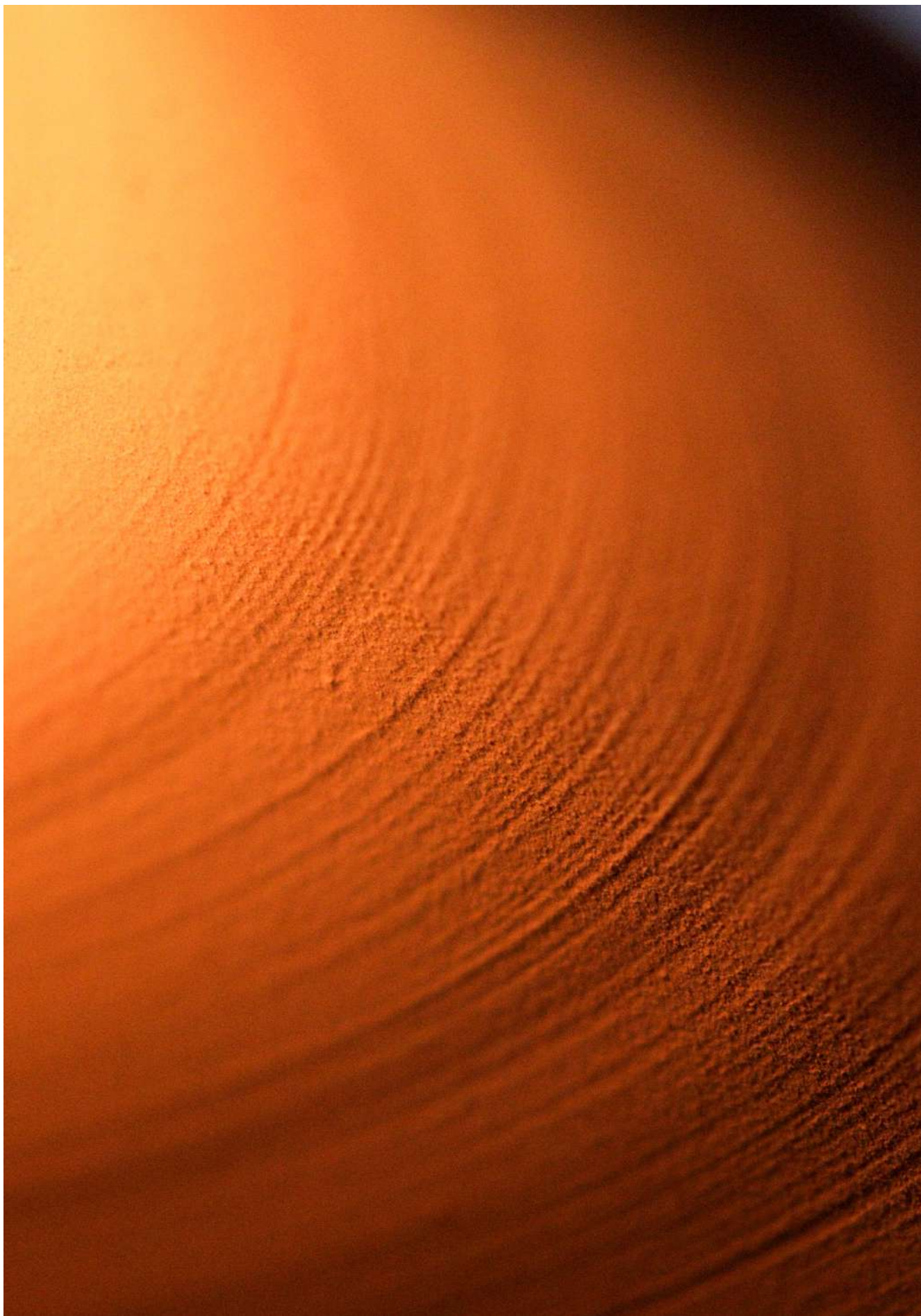
[Fig. 05] Textura cerámica iluminada.
Cantera "El Pedrero" en Mula.
©2025, AGR →

Dentro de este marco, la iluminación cerámica responde a las funcionalidades de una luminaria, pero por otro lado también incorpora dimensiones sensoriales, materiales y simbólicas que la alejan del estándar industrial. La cerámica, con su tacto, peso, fragilidad y posición en el imaginario colectivo, aporta una calidad emocional única de los materiales nobles.

060

INVESTIGACIÓN

TFG





La historia de la luz artificial es también una historia del vínculo entre técnica, cultura y emoción. Desde sus orígenes, iluminar no ha sido solo una acción funcional, además también ha sido un acto simbólico: encender una llama para guiar, proteger o habitar.

Moldeada a mano y cocida al fuego, la arcilla acompañó las primeras formas de iluminación: antorchas, lámparas de aceite, candiles y faroles. Su disponibilidad, resistencia térmica y capacidad de ser transformada con gestos mínimos, gracias a su plasticidad, la convirtieron en un soporte ideal. Pero más allá de su utilidad, estos objetos de barro encarnaban una relación íntima con el entorno y con los rituales cotidianos. Como recuerda Padilla (2002), las piezas cerámicas vinculadas a la iluminación han sido vehículos de saber técnico, pero también de expresión simbólica y cultural.

062



En civilizaciones mediterráneas, asiáticas o mesoamericanas, las luminarias cerámicas no eran productos de consumo, eran artefactos profundamente conectados al territorio, los recursos y los modos de vida locales. Su diseño respondía tanto a las manos que las hacían como a los espacios que las acogían. Este sentido de pertenencia, de forma, función y significado, se fue diluyendo con la llegada de la electricidad y el desarrollo industrial, que introdujeron materiales como el vidrio o el metal en la producción luminotécnica.

No fue hasta el siglo XX cuando distintas corrientes, como el Arts & Crafts, comenzaron a cuestionar esta pérdida de identidad. La cerámica, con su tacto cálido, su peso denso y su fragilidad aparente, volvió a ser valorada como un material con alma. En luminarias decorativas, apliques o piezas de autor, se redescubrió su capacidad para tamizar la luz, generar atmósferas y dotar de sentido el espacio.

Hoy, en el contexto del diseño postindustrial, este material vive una nueva etapa de resignificación. La cerámica ya no es solo un vestigio del pasado, es un campo fértil para la experimentación contemporánea. Gracias a tecnologías como el modelado digital y la impresión 3D de moldes, diseñadores y artesanos pueden dialogar en nuevas formas de creación colaborativa. Este cruce entre saberes tradicionales y herramientas avanzadas permite desarrollar piezas cerámicas con una precisión y flexibilidad antes impensables, como analiza Lawson (2014) en relación con los sistemas modulares de diseño.

Además, la aparición de fuentes de luz LED, más eficientes, frías y versátiles, ha eliminado muchas de las limitaciones técnicas que antes dificultaban la integración eléctrica en piezas de materiales más sensibles. Esta convergencia entre lo artesanal y lo tecnológico ha sido esencial para el surgimiento de empresas como Pott Project, LZP o Apparatu, que exploran una iluminación más sensorial, cercana y emocional.

En estas propuestas, la luz no se reduce a un flujo medible: se convierte en una experiencia envolvente, profundamente ligada a la materia que la contiene. Y la cerámica, lejos de ser una simple elección estética, encarna un modo de diseñar más honesto, más atento y más humano.

063

DESARROLLO
DEL TRABAJO DE
INVESTIGACIÓN

CAPÍTULO 006



[Fig. 06] Muro de piedra iluminado por luz artificial.
Cantera "El Pedrero" en Mula.
©2025, AGR





→ Principios aplicados al diseño.

066

INVESTIGACIÓN

TFG





[Fig 07]
Ingo Maurer, Lucellino



La luz no es solo una herramienta funcional: es materia emocional, atmósfera en suspensión, lenguaje invisible que da forma a lo que vemos y, a menudo, a lo que sentimos. En este sentido, el diseño lumínico no se limita a iluminar correctamente, es un amplio mundo por explorar para poder llegar a crear experiencias que nos atrapen.

En el diseño de producto, el interiorismo y la arquitectura, la luz se convierte en un medio expresivo, casi narrativo. Como afirman muchos diseñadores lumínicos, el objetivo no siempre es ver la luminaria, sino ver a través de la luz.

Ingo Maurer es un ejemplo de ello, convirtió sus luminarias en gestos poéticos. Piezas como Lucellino, una obra que deja de ocultarse para transformarse en un personaje con alma, convierte el objeto en una presencia que sugiere más de lo que ilumina.

En este cruce entre técnica y emoción, el diseñador trabaja con una materia intangible, pero con efectos muy reales. Entender la luz desde esta doble dimensión, física y simbólica, es esencial para diseñar objetos que además de cumplir una función, es importante que generen atmósferas, despierten sensaciones y permanezcan en la memoria de quien los habita.



1

Función

La función principal de la luz es permitirnos ver, delimitar. Su intensidad, medida en lúmenes (lm), determina cuánta luz se necesita según el uso: una luminaria de lectura requerirá más lúmenes que una luz ambiental tenue. Una buena iluminación funcional se adapta a las actividades del usuario, sin renunciar a la calidad espacial.

068

INVESTIGACIÓN

TFG



② Color

La temperatura de color, expresada en grados Kelvin (K), influye de manera directa en la atmósfera de un espacio. Las luces cálidas (2700–3000 K) generan entornos íntimos y relajados, mientras que las frías (5000–6500 K) se asocian a actividades intensivas o espacios técnicos. El material de la luminaria, su acabado y su color también intervienen en cómo percibimos esta luz.





③

Difusión

La difusión se refiere a cómo se dispersa la luz. Una luminaria puede emitir una luz suave y envolvente, o bien generar haces más definidos y direccionales.

El diseñador Antoni Arola, galardonado con el Premio Nacional de Diseño en 2003, establece una analogía poética entre la difusión de la luz artificial y los fenómenos luminosos presentes en la naturaleza. Observar cómo la luz se comporta en distintos entornos naturales ayuda a comprender sus cualidades físicas y puede llegar a resultar una fuente de inspiración para el diseño de atmósferas.

El sol, al igual que una bombilla incandescente sin filtro, emite una luz directa y potente, que proyecta sombras duras y definidas. Esta cualidad se puede observar en lugares donde no hay elementos que moderen la emisión luminosa, como en un foco puntual sobre una superficie clara.

Cuando la luz solar atraviesa las hojas de un árbol, se genera un filtrado orgánico: los rayos se dispersan de manera desigual, dando lugar a sombras móviles, más suaves y fragmentadas.



Este efecto se asemeja al que producen algunas pantallas opacas perforadas, que permiten que la luz escape a través de pequeños huecos, generando juegos de luz y sombra sobre paredes y suelos.

En los días nublados, las nubes actúan como un difusor natural, suavizando la intensidad del sol y eliminando las sombras marcadas. Este fenómeno es comparable al uso de difusores translúcidos en luminarias, que distribuyen la luz de forma homogénea y sin deslumbramientos, ideales para ambientes relajados o de trabajo continuo.

Cuando llueve y el sol se refleja en las gotas suspendidas en el aire, la luz se descompone en el espectro visible, originando el arcoíris. Este fenómeno óptico puede vincularse al uso de materiales cristalinos o prismáticos en iluminación, que provocan refracciones o descomposición del color, como ocurre en algunos apliques de vidrio facetado.

Al atardecer o al amanecer, cuando el sol se sitúa bajo en el horizonte, la atmósfera filtra la luz y esta adquiere tonalidades cálidas —rojizas, naranjas— al tiempo que las sombras se alargan. Este efecto cromático y espacial puede evocarse mediante el uso de fuentes LED de baja temperatura de color o mediante filtros ámbar.

En grandes masas de agua, la luz se refleja y refracta, generando destellos, brillos y distorsiones tanto en la superficie como en el interior. Esta interacción entre luz y líquido ha inspirado luminarias que incorporan materiales reflectantes o elementos ondulantes que simulan este movimiento lumínico.

Finalmente, la luna refleja la del sol, produciendo una luz suave, difusa y envolvente. Este principio se traslada al diseño mediante el uso de superficies reflectantes indirectas, que permiten rebotar la luz y suavizarla antes de que llegue al usuario.

Estudiar estos comportamientos naturales de la luz ayuda a entender su potencial expresivo. Traducir estos efectos al diseño de luminarias permite no solo resolver necesidades funcionales, también crear atmósferas evocadoras y sensibles, capaces de dialogar con la experiencia cotidiana del usuario.



4

Dirección

La dirección de la luz condiciona la manera en que percibimos los objetos y sus sombras. Puede ser directa, focalizada, indirecta o lateral, y depende tanto de la posición de la fuente como de la forma de la luminaria. En una luminaria cerámica, la orientación del haz puede controlarse mediante aberturas, relieves, pantallas o cuerpos geométricos que encuadran y dan sentido a la emisión lumínica.





⑤

Descripción espacial

La luz tiene la capacidad de modificar por completo la percepción del usuario respecto al lugar en el que se encuentra. A través de su distribución, define jerarquías visuales, zonas de actividad o áreas de reposo. Iluminar es, en muchos casos, una forma de proyectar arquitectura efímera. La percepción visual depende de la interacción entre la luz, los objetos y el ojo humano. La luz blanca, al incidir sobre una superficie, se refleja, absorbe o refracta según el material.

073

DESARROLLO
DEL TRABAJO DE
INVESTIGACIÓN

CAPÍTULO 006





6

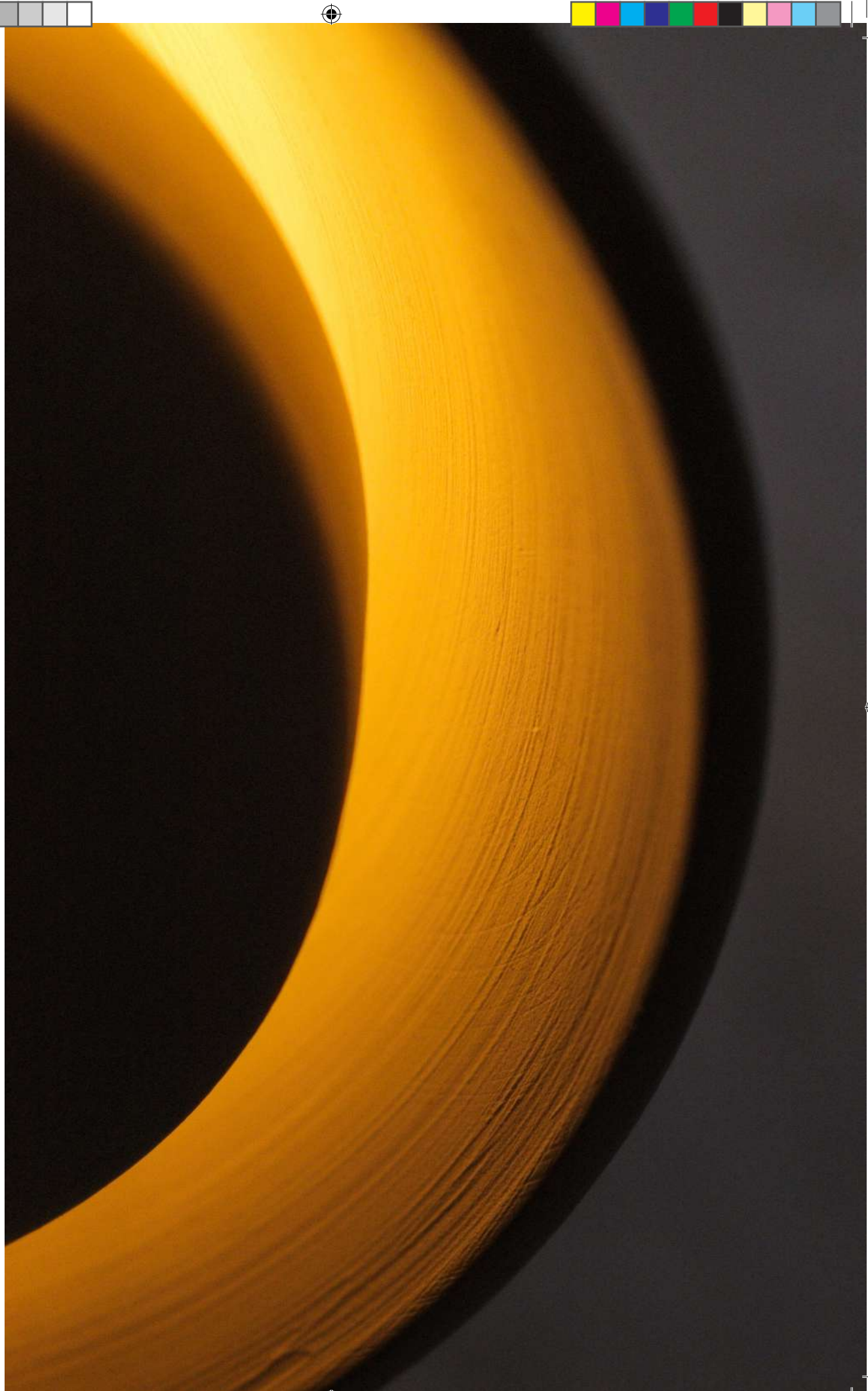
Emoción

Más allá de lo funcional, la luz tiene un fuerte componente emocional. Una iluminación tenue puede evocar calma o recogimiento; una luz intensa y fría puede transmitir asepsia, tensión o actividad.

Comprender cómo influye la luz en nuestras emociones permite diseñar productos que desde luego sean útiles, pero que también sean experiencias sensibles y memorables.



[Fig. 08] Textura cerámica iluminada.
Cantera "El Pedrero" en Mula.
©2025, AGR





CAP/6.3\ DISEÑO DE UNA LUMINARIA

Diseñar una luminaria no consiste únicamente en resolver una necesidad funcional. Es, sobre todo, imaginar cómo va a habitar la luz el espacio, el objeto y al propio usuario, según las necesidades del proyecto. Como se ha visto, se debe comprender de qué manera se filtra, cómo se refleja, cómo envuelve, cómo transforma. Diseñar luz es diseñar una experiencia sensible; una coreografía de materia, emoción y percepción.

076

INVESTIGACIÓN

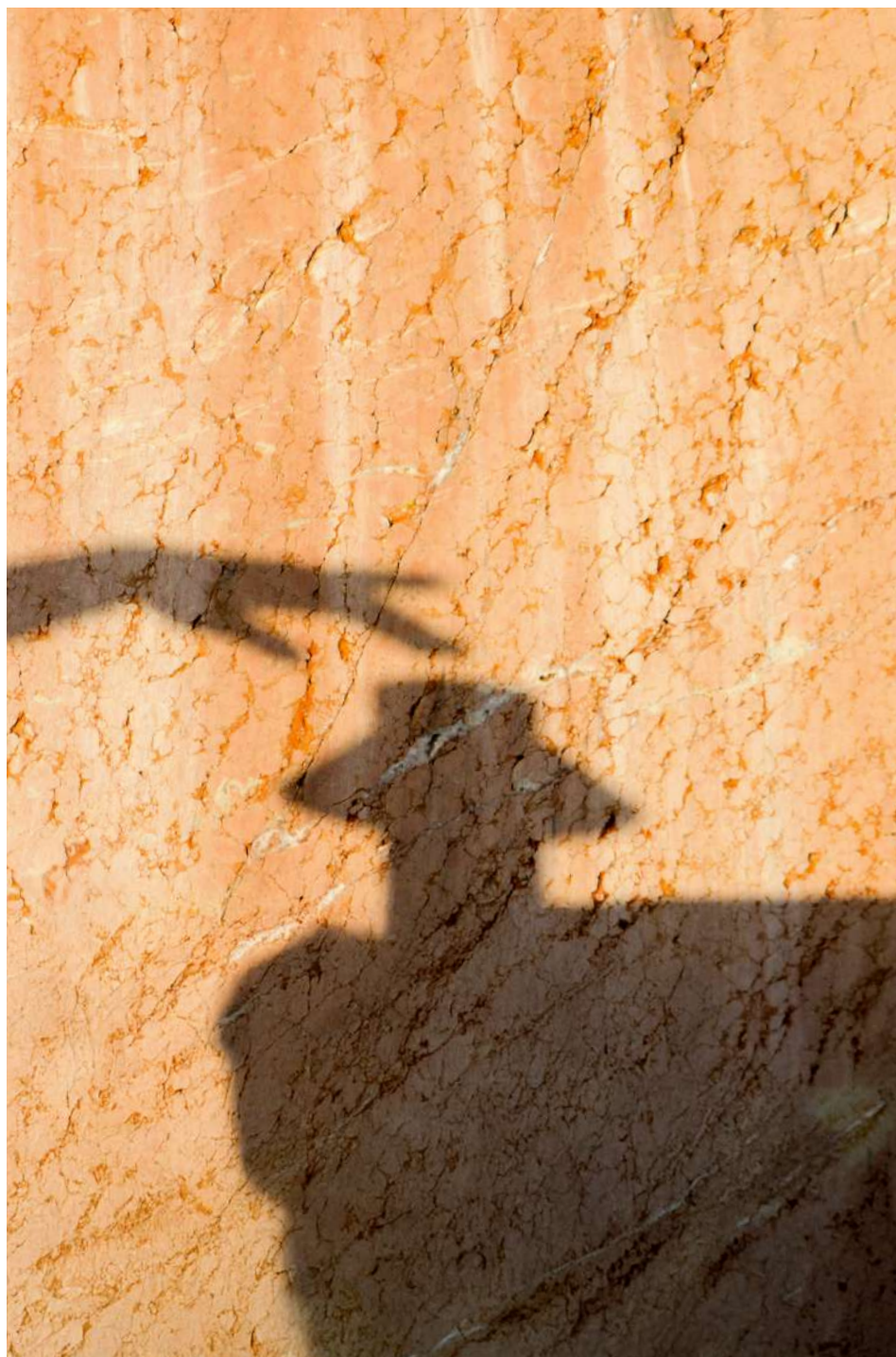
TFG





En el marco del diseño postindustrial, la luminaria cerámica se configura como un objeto híbrido y significativo. Entre la memoria del oficio y la innovación digital, entre lo racional y lo sensorial, la cerámica no solo proyecta luz: la tamiza, la domestica, la convierte en gesto. Cada luminaria puede ser una pequeña arquitectura de lo íntimo, donde forma, textura y temperatura se combinan para construir una presencia cálida y silenciosa.

Este capítulo explora los aspectos clave del diseño lumínico aplicado al objeto cerámico, con el objetivo de comprender no solo cómo funciona la luz, sino cómo emociona, orienta y construye identidad.



[Fig. 09] Sombra de una luminaria.
Cantera "El Pedrero" en Mula. ©2025, AGR

077





→ Principios del diseño.

078

INVESTIGACIÓN

TFG





La estética no es un accesorio. Es la expresión visible de una intención ética y proyectual. En una luminaria cerámica, la forma debe nacer del diálogo entre la función lumínica y la materia viva: sus límites, su tacto, su temperatura, su lenguaje formal.

Una luminaria bien diseñada no solo ilumina: habita el espacio con coherencia, sin estridencias ni artificios. La funcionalidad, en este contexto, se convierte en una belleza honesta, nacida del equilibrio entre lo útil y lo sensible, entre lo técnico y lo simbólico.





→ Iluminación e interacción con el usuario.

080

INVESTIGACIÓN

TFG





Diseñar con cerámica es también diseñar la relación que el usuario establece con el objeto. El peso, el volumen, el tacto, incluso el sonido que produce la pieza al ser manipulada, influyen en esa experiencia íntima. La cerámica, por su condición cálida y frágil, invita al cuidado, al respeto, a la atención.

En luminarias portátiles, esta interacción se intensifica: la luz se convierte en compañía, se desplaza, se orienta, se protege. El diseño debe facilitar ese vínculo emocional, favoreciendo una ergonomía intuitiva y una conexión afectiva con el objeto.





→ Factores culturales e históricos

082

INVESTIGACIÓN

TFG

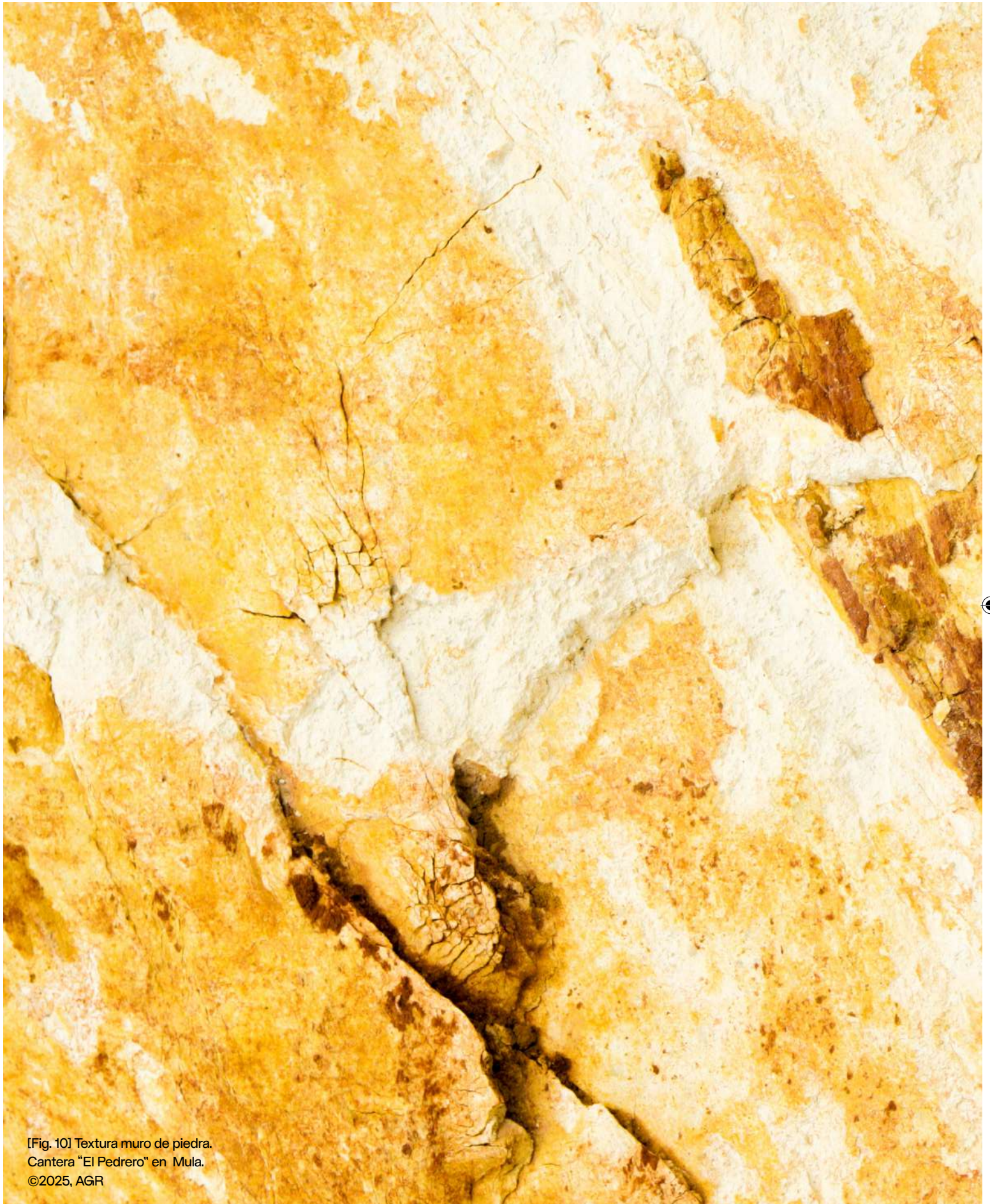




Diseñar en cerámica es diseñar desde el contexto. Cada pieza puede convertirse en un puente entre territorios, saberes y generaciones. En regiones como Tota-na o Manises, el barro no es solo un recurso material: es historia sedimentada, identidad compartida, resistencia cultural.

Reinterpretar técnicas, formas o acabados tradicionales no significa imitar el pasado, sino darle nueva voz. En un mundo donde la estandarización amenaza con borrar los matices, cada luminaria cerámica puede ser un acto de arraigo, una forma de narrar el presente desde lo local.





[Fig. 10] Textura muro de piedra.
Cantera "El Pedrero" en Mula.
©2025, AGR







CAP/6.4\ NORMATIVA

Llegó el apartado que hace temblar a cualquier diseñador recién incorporado al mercado laboral. El diseño de luminarias debe contemplar una serie de requisitos técnicos regulados por normativas europeas que garantizan la seguridad, funcionalidad y compatibilidad del producto en el mercado. A continuación, se sintetizan los aspectos más relevantes de las normas estudiadas para este proyecto:

086

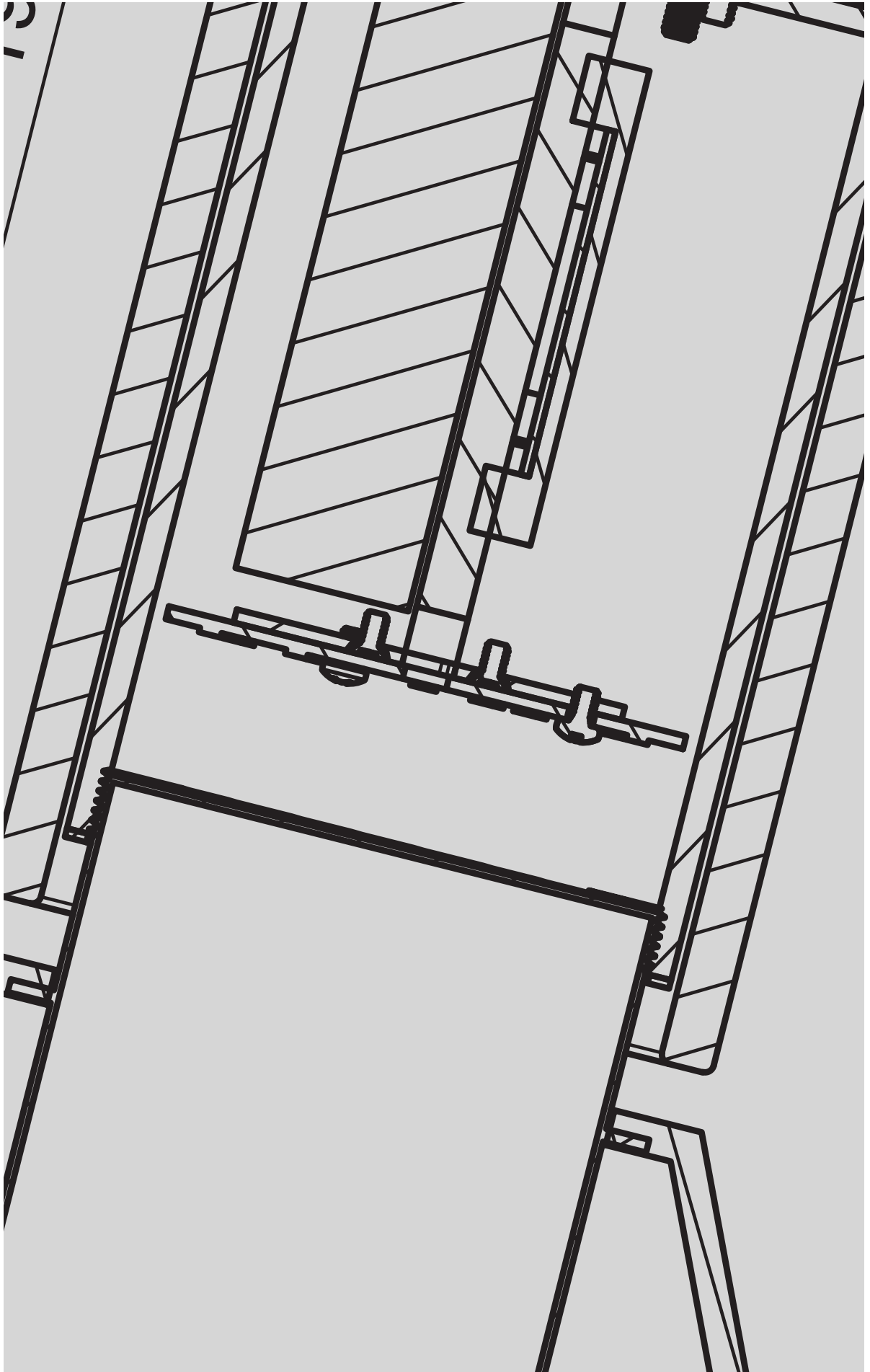
INVESTIGACIÓN

TFG





[Fig. 11] Plano vectorial de una luminaria.
©2025, Juan Vidal.





UNE-EN 60598-1:2022 – Requisitos generales

Esta norma establece los requisitos generales de seguridad y funcionamiento para luminarias eléctricas alimentadas por tensión nominal no superior a 1000 V. Algunos puntos clave aplicables al diseño son:





Nº01

Marcado obligatorio

Debe indicarse la clase eléctrica, grado de protección IP, tipo de lámpara, tensión nominal y símbolo CE.

Nº02

Pruebas térmicas

Se establecen límites de temperatura para evitar el sobrecalentamiento de componentes o materiales.

Nº03

Accesibilidad

El diseño debe evitar el contacto directo con partes activas o calientes.

Nº04

Fijación mecánica

Las piezas deben estar firmemente ensambladas y resistir el uso continuado sin desplazamientos ni holguras.

089

DESARROLLO
DEL TRABAJO DE
INVESTIGACIÓN

CAPÍTULO 006





UNE-EN60598-2- 4:2018 – Luminarias portátiles de uso general

Aplicable específicamente a la tipología proyectada en este trabajo (luminaria portátil). Refuerza algunos requisitos adicionales:



Nº01

Estabilidad estructural

La luminaria debe mantenerse en posición estable en todas sus configuraciones posibles.

Nº02

Protección frente a humedad y polvo

si se prevé su uso en ambientes húmedos, debe garantizarse un grado de protección IP mínimo.

Nº03

Seguridad del cableado

Las uniones y pasacables deben resistir tracción y torsión, sin comprometer la integridad eléctrica ni mecánica.

Nota

Estas normas han sido utilizadas como base para validar la viabilidad del diseño propuesto y orientar las decisiones técnicas durante el desarrollo del prototipo.

091

DESARROLLO
DEL TRABAJO DE
INVESTIGACIÓN

CAPÍTULO 006





CAP/6.5\ PROCESOS QUE MOLDEAN SENTIDO

Gesto, técnica y herramienta

La cerámica requiere cierta técnica, paciencia y además una forma distinta de pensar con las manos. En el trabajo con barro, cada acción, amasar, modelar, secar o cocer, implica un ritmo, una escucha o una respuesta del material que a veces puede resultar imprevisible. Estos saberes no están fijados en el pasado: se transforman con cada generación que los vuelve a aprender, a adaptar, a reinterpretar.

092

INVESTIGACIÓN

TFG





En Totana (Murcia), el oficio alfarero sigue teniendo una fuerte presencia territorial. Las formas tradicionales como tinajas, cántaros o lebrillos no solo responden a necesidades prácticas: conservan una lógica formal coherente con el cuerpo, el clima y el entorno. Estas piezas, lejos de ser referencias nostálgicas, ofrecen un repertorio fértil para el diseño contemporáneo: proporciones, secciones, detalles que pueden ser reactivados desde un nuevo lenguaje proyectual.

A día de hoy, este oficio convive con herramientas digitales que amplían un gran abanico de posibilidades. Estas nuevas técnicas permiten incorporar una gran precisión a los sistemas de producción artesanal. Lejos de anular su valor tradicional y manual, estas tecnologías dialogan con ella, dando lugar a una nueva forma de hacer en la que tradición e innovación no se oponen, sino que se entrelazan.

Este proceso de hibridación forma parte de lo que se entiende por neoartesanía: una práctica que no busca reproducir formas antiguas, busca explorar nuevos modos de proyectar.





[Fig. 12]
Artesanos de Totana trabajando la cerámica.
©2025, Juan Vidal.



[Fig. 13]
Artesanos de Totana trabajando la cerámica.
©2025, Juan Vidal.



Materiales con intención

El diseño cerámico actual ya no se limita a una paleta tradicional de formas y acabados. La investigación en pastas, esmaltes y comportamientos térmicos ha abierto el camino a nuevos usos y efectos materiales. Algunas composiciones permiten obtener translucencias delicadas, ideales para transformar la luz en atmósfera. Otras introducen componentes reciclados, contribuyendo a una producción más consciente y circular.

El uso de moldes impresos en 3D no ha sustituido el oficio, pero sí ha redefinido su alcance. Permite trabajar con geometrías complejas, acelerar fases del proceso y facilitar la reproducción de piezas sin perder el carácter táctil y matérico que define a la cerámica. Esta combinación de medios ha ampliado la libertad formal del diseñador sin romper el vínculo con el origen del material.





CAP/6.6\ ENTREVISTAS

En este contexto, el desafío resulta en poder llegar a encontrar una manera de conjugar tradición e innovación tecnológica con criterio y sensibilidad. La artesanía contemporánea debe moverse entre la expresión formal y la viabilidad productiva, cuidando tanto la integridad estética como las exigencias térmicas, eléctricas y funcionales que requiere una luminaria cerámica.

096

INVESTIGACIÓN

TFG





Cada pieza debe ser resistente, segura y reproducible, sí; pero también debe sostener un discurso, una intención, una experiencia. Porque el barro, cuando se convierte en luz, no solo alumbra: revela una manera de habitar el mundo.

En el cruce entre técnica, intención y cultura material, surgen nuevas maneras de entender el oficio cerámico. La figura del diseñador-artesano, o del diseñador que trabaja estrechamente con artesanos, encarna una sensibilidad que busca generar sentido a través del objeto a diseñar. Esta manera de proyectar ya no parte únicamente de la forma o de la función.

Pott Project, es un claro ejemplo de esta actitud. Fundada por Miguel Ángel García Belmonte, la marca articula un discurso coherente en el que tradición alfarera y diseño industrial no compiten, colaboran. Su trabajo revela cómo la cerámica puede ser al mismo tiempo local y global, artesanal y tecnológica, poética y precisa.

A través de estas entrevistas, se recoge, entre otras cosas, el testimonio directo del fundador de la marca, cuyo pensamiento y trayectoria permiten comprender cómo se teje, en la práctica, esa nueva manera de diseñar desde la cerámica. Su relato aporta contexto al caso de estudio, ilustra los retos, procesos y valores que definen hoy a una empresa que trabaja con las manos.



→ Entrevista a Miguel Ángel García Belmonte.

Fundador y CEO de
Pott Project®

098

INVESTIGACIÓN

TFG



[Fig. 14] Foto de Miguel
Ángel García Belmonte.
©Pott Project®

Nacido en Lorca en 1974 y criado en Totana, Miguel Ángel García Belmonte es una figura clave en la revalorización contemporánea de la cerámica artesanal. Tras formarse como Ingeniero Técnico en Diseño Industrial en la Universidad CEU Cardenal Herrera de Moncada (Valencia), tomó la decisión de regresar a Totana, territorio profundamente vinculado a la tradición alfarera, con la intención de aplicar su conocimiento técnico al saber hacer heredado de generaciones.

En 2013 fundó Pott®, una firma que surge con la voluntad de repensar el oficio del ceramista desde una perspectiva contemporánea. Su enfoque combina técnicas ancestrales con procesos industriales avanzados, apostando por una producción manual cuidada, pero con una visión proyectual ambiciosa. Cada colección —ya sea concebida por él o por diseñadores invitados— responde a un mismo propósito: demostrar que la cerámica artesanal no solo puede sobrevivir en el presente, sino también liderar nuevas formas de habitar y percibir el objeto.

Como él mismo afirma: “Todos nuestros objetos están hechos a mano, con dedicación y cuidado, combinando técnicas tradicionales de alfarería con procesos avanzados.” Su labor representa un ejemplo claro de cómo el diseño puede funcionar como puente entre la tradición y la innovación, aportando valor cultural y económico a un territorio.



“Para mí como diseñador ha sido un reto pensar como artesano y para el artesano pensar como diseñador”

¿De dónde surgió la idea de fundar Pott Project?

MA. G Como resultado de mi relación personal con el medio ambiente y mi herencia cultural, decidí desarrollar productos de diseño atemporal basados en materiales naturales y técnicas tradicionales. Fue una forma de honrar y preservar la historia y la cultura locales. Desde el principio, quise transformar una artesanía ancestral, aprovechando su materialidad, para dar forma a objetos funcionales y contemporáneos que combinaran técnicas ancestrales con nuevos procesos.

Mirando hacia atrás, ¿cómo crees que ha evolucionado la marca?

MA. G Pott es una marca honesta, tanto en cuanto a los materiales naturales que utilizamos como a los procesos que empleamos. Sin embargo, nos gusta desafiar a nuestros artesanos para que hagan realidad la visión del diseñador, acercándonos a los nuevos rituales contemporáneos. La marca ha evolucionado constantemente gracias al desarrollo de nuevos procesos y la experimentación con diferentes materiales. Esto mejora la calidad del producto y lo hace más atractivo para los consumidores. La evolución radica en crear un proyecto atractivo para cualquier diseñador. Por un lado, el diseñador aporta valor añadido al producto y, por otro, da visibilidad a la marca. Como marca, Pott seguirá creando sus propios objetos, incorporando gradualmente proyectos de otros diseñadores.

¿Crees que la artesanía contribuye a un mundo mejor?
¿Por qué?

MA. G La artesanía es una forma de expresión cultural que, además de preservar las tradiciones y costumbres locales, ayuda a proteger las habilidades y conocimientos que se han transmitido de generación en generación. Las artesanías de pequeños talleres suelen producirse de forma sostenible, utilizando materiales naturales y procesos respetuosos con el medio ambiente. “Para mí como diseñador ha sido un reto pensar como artesano y para el artesano pensar como diseñador”.

¿Cómo describes tu proceso de diseño creativo/reflexivo?

MA. G Los diseños se planifican según premisas específicas. Tanto yo como los demás diseñadores partimos de un briefing para que todo lo que la marca presenta tenga coherencia. Partimos de la premisa de que todo es posible. Una vez definida la función, intentamos solucionar los posibles inconvenientes que conlleva trabajar con un material como la arcilla. A veces, estos se ven limitados por el material y los procesos empleados. Aunque no siempre fue así, Sponge, nuestro primer producto, nació de la experimentación: sus cualidades dieron al objeto su función y al proceso de fabricación su forma. Así, la función se determinó resolviendo el proceso.

¿Qué te inspira a la hora de diseñar y crear?

MA. G Por un lado, mi relación con el entorno y la percepción sensorial del mismo, y por otro lado, las cualidades del material y su lenguaje formal.

¿De dónde surge la idea del producto? En este caso: Flame, Candela, Sponge (Up, Oh, Ro) y Caló.

MA. G Ordenaré los productos cronológicamente. Primero nació Sponge, fruto de tres años de trabajo y desarrollo de nuevos procesos. Su peculiar textura determinó tanto el nombre como la tipología del producto. La colección Flame surge de mi relación con el torno, una pieza torneada a mano por seres excepcionales, capaces de transformar una terracota en un objeto contemporáneo. Caló es un homenaje a la artesanía y la tradición local, un producto reinterpretado para dar otra función al botijo. Candela, una lámpara de aceite rediseñada.

0100

INVESTIGACIÓN

TFG



¿Cuál es el mensaje o intención de cada pieza?

MA. G La familia Sponge fue el resultado de nuevos procesos. Es totalmente diferente a todo lo que se había hecho antes; su peculiar estructura y su morfología única dieron origen a su función. La colección de tres luminarias Flame resultó ser un homenaje a la artesanía y al torno alfarero, así como un desafío para el artesano, que imprime un carácter único con sus manos. Con la luminaria Caló he querido dar una segunda vida al botijo, un elemento muy valorado en el medio rural, además de ser una pieza representativa de la cultura y la tradición local. Candela se inspira en las lámparas de aceite, apreciadas por su valor estético y cultural. Son un recordatorio de una época en la que la electricidad no era una fuente de energía disponible, y su diseño y materiales pueden ser un símbolo de ingenio y artesanía.

¿Qué destacarías de la artesanía?

MA. G Los objetos suelen ser únicos e irrepetibles. Cada pieza se crea a mano, lo que le confiere un carácter único y humano. Son el resultado del uso de una técnica específica, sumada a un conocimiento transmitido de generación en generación, lo que significa que cada pieza tiene una conexión con el pasado y la cultura local. Otra cualidad destacable es el valor humano que se le otorga mediante el manejo del producto, ya que el artesano invierte su tiempo y habilidad en su creación.

¿Qué aspectos destacarías de trabajar con cerámica como material?

MA. G Trabajar con cerámica es una experiencia única y enriquecedora, ya que este material ofrece propiedades que lo hacen especial. Es versátil, resistente y duradero, y permite crear una amplia variedad de productos. Pero más allá de estas cualidades, su textura y tacto únicos parecen conectar con la naturaleza.

¿Cuáles han sido los principales retos durante el proceso?

MA. G Para mí, como diseñador industrial, ha sido un reto pensar como artesano, y para el artesano pensar como diseñador. Solemos producir piezas que requieren dimensiones muy precisas, algo que antes no era necesario debido al tipo de producto. Para lograrlo, nos hemos visto obligados a desarrollar nuevos procesos y herramientas con los que el artesano nunca había trabajado.

0101

DESARROLLO
DEL TRABAJO DE
INVESTIGACIÓN

CAPÍTULO 006



[Fig. 15] Sponge por
Ángel García Belmonte.
©Pott Project®



[Fig. 16] Flame por
Ángel García Belmonte.
©Pott Project®

0102

INVESTIGACIÓN

TFG





[Fig. 17] Caló por Ángel
García Belmonte.
©Pott Project®



[Fig. 18] Candela por
Ángel García Belmonte.
©Pott Project®

0103

DESARROLLO
DEL TRABAJO DE
INVESTIGACIÓN

CAPÍTULO 006



→ Entrevista a Martín Azúa.

Diseñador colaborador
en Pott Project®



[Fig. 19] Foto de Martín Azúa.
©Pott Project®

Nacido en el País Vasco y formado en Bellas Artes, Martín Azúa es uno de los diseñadores más influyentes en el ámbito del diseño contemporáneo con raíz artesanal. Su trayectoria se caracteriza por un enfoque especulativo y experimental, en el que la reflexión sobre los procesos y los materiales ocupa un lugar central. Su interés por la artesanía no responde a una mirada nostálgica, sino a una voluntad de preservar la diversidad cultural y tecnológica a través de la colaboración con artesanos de diferentes oficios.

Desde esta sensibilidad, Azúa ha sabido conectar con la filosofía de Pott, aportando una visión simbólica que complementa la aproximación más estructural y técnica de Miguel Ángel García Belmonte. En su proyecto Okina, desarrollado para la firma, la cerámica se convierte en un medio de expresión que trasciende lo puramente formal para adentrarse en lo conceptual. Para Azúa, diseñar es una manera de relacionarse con el mundo, de establecer vínculos entre lo humano, lo natural y lo cultural.

A continuación, se recoge su testimonio sobre el proceso creativo, su colaboración con el taller de Pott y su visión de la cerámica como lenguaje vigente en el contexto contemporáneo.



“La sencillez solo es honesta cuando es el resultado de un proceso complejo”.

¿Cómo describes tu proceso de diseño creativo/reflexivo?

M. A No tengo un método, pero sí algunos hábitos; el proceso varía según el proyecto. Planteo el problema en mi cabeza y dejo que el tiempo resuelva todas las preguntas que surgen. Suelo empezar de lo general a lo más detallado, pero la resolución de un detalle puede cambiar el aspecto general del proyecto. Caminar me ayuda a reflexionar; es el recurso creativo más efectivo que conozco.

¿Qué destacarías de la artesanía?

M. A Es un proceso en el que la experiencia y la artesanía son indispensables. Colaborar con artesanos es muy enriquecedor e inspirador para un diseñador.

¿Qué aspectos y características destacarías de trabajar con un material como la cerámica?

M. A Me gustan los materiales que me recuerdan a la naturaleza. La cerámica es uno de ellos. No me gusta esmaltarla, la prefiero en su aspecto más cálido y poroso.
“La sencillez solo es honesta cuando es el resultado de un proceso complejo”.

¿Crees que la artesanía contribuye a un mundo mejor?
¿Por qué?

M. A Porque preserva una diversidad de culturas tecnológicas necesarias para abordar la complejidad de nuestro entorno.

¿Qué te inspira a la hora de diseñar y crear?

M. A Historia, arte, otras culturas, naturaleza, cualquier cosa que despierte mi curiosidad.

¿De dónde surgió la idea de Okina?

M. A De mis paseos por el bosque en el País Vasco.

¿Cuál es el mensaje o la intención de esta pieza?

M. A En algunos casos, la naturaleza adopta el lenguaje de la simplicidad, pero es una simplicidad aparente que responde a preguntas muy complejas. Hubo un tiempo en que fotografié obsesivamente el bosque, especialmente hongos, setas y líquenes. Me interesaba documentar cómo crecen, cómo se asientan en lugares oscuros y húmedos.

¿Cuáles fueron los desafíos que enfrentaste durante el proceso?

M. A Resolver las cuestiones prácticas sin perder la naturalidad que buscaba en la pieza.

¿Qué valor crees que aporta a las marcas o empresas (hoteles, restaurantes, arquitectos, interioristas) trabajar con productos de gran valor artesanal?

M. A Prefiero que la artesanía se aborde desde el interés personal y no a través de prescriptores.



[Fig. 20] Izquierda.
Luminaria Okina
©Pott Project®

[Fig. 21] Derecha superior.
Luminaria Okina
©Pott Project®

[Fig. 22] Derecha inferior.
Luminaria Okina
©Pott Project®





→ Entrevista a Isaac Piñeiro.

Diseñador colaborador
en Pott Project®





[Fig. 23] Foto de Isaac Piñeiro.
©Pott Project®

Nacido en Pontevedra en 1976 y formado inicialmente en la Escuela de Arte Mestre Mateo de Santiago, y posteriormente en la EASD de Valencia. Su paso por la Scuola Politecnica di Milano le permitió consolidar una mirada proyectual internacional, influida por figuras como Odoardo Foiravanti, Huub Ubbens o Matali Crasset.

Tras su experiencia como cofundador del estudio Nadadora, un referente en el diseño español de las últimas dos décadas, en 2017 inicia una nueva etapa con la creación de Isaac Piñeiro Design Studio, desde donde continúa desarrollando productos caracterizados por la claridad de uso y la eficiencia constructiva.

La entrevista permite profundizar en su manera de entender el diseño cerámico desde un enfoque que respeta los límites del material, las posibilidades del proceso y la relación sensible con el usuario. Su aportación se sitúa así en un punto intermedio entre lo industrial y lo artesanal, lo técnico y lo poético.



“El diseño comienza observando el entorno”.

¿Cómo describes tu proceso de diseño creativo/reflexivo?

I. P El objetivo principal del estudio es crear productos intuitivos, basados en la búsqueda de la eficiencia tanto en la concepción como en la producción y el diseño. Entiendo la profesión como una disciplina artesanal y transversal, donde la colaboración, el diálogo y la cocreación marcan la idea del proyecto. Trabajamos bajo la idea del diseño estratégico, en el que no solo se considera la estética, sino también los sistemas de producción y las capacidades socioproductivas, para que los diseños adopten dimensiones comprensibles que garanticen la durabilidad y el buen paso del tiempo.

¿Qué destacarías de la artesanía?

I. P La huella que dejan los objetos y la relación que se establece con ellos gracias a la historia que nos cuentan. Puedes tener una colección de objetos de cerámica o madera, y a pesar de haber sido fabricados con procesos idénticos, cada uno es diferente por varias razones: desde la materia prima —definida por el entorno donde se ha obtenido, los colores de la tierra— hasta las manos que la han moldeado o su envejecimiento con el paso del tiempo. Es como un proceso de maduración muy interesante. Todos tenemos rostro, ojos, nariz... pero la apariencia de cada persona es diferente, y eso también ocurre con cada objeto artesanal, incluso si ha sido elaborado por las mismas manos.

¿Qué aspectos y características destacarías de trabajar con un material como la cerámica?

I. P La versatilidad y las posibilidades que ofrece a la hora de experimentar con diferentes resultados otorgan una libertad creativa superior a la de otros materiales y procesos. Y, al mismo tiempo, sorprende, porque existe ese factor sorpresa “controlado” que forma parte de su belleza. También destacaría la singularidad que aporta el material según el origen del terreno: dos piezas idénticas pueden ser muy diferentes dependiendo del tipo de arcilla y de los pigmentos empleados.
“El diseño comienza observando el entorno”.

¿Crees que la artesanía contribuye a un mundo mejor?
¿Por qué?

I. P Porque ralentiza los procesos y ayuda a reflexionar sobre una forma de vida más sencilla, elegante y cercana.

¿Qué te inspira a la hora de diseñar y crear?

I. P Muchas cosas: materiales, formas, referencias literarias o artísticas, el comportamiento de las personas, su relación con los objetos y el entorno. Observar a los artesanos trabajando, los procesos de producción, las películas... La inspiración puede surgir de cualquier lugar, aunque prefiero decir que a menudo es un encuentro buscado o cruzado.

¿De dónde surgió la idea de Totana?

I. P Del entorno geográfico donde se ubica la fábrica, de ahí su nombre. De observar a los artesanos y cómo manipulan la tela y los colores. De las conversaciones con Miguel y Luis sobre cualquier tema que pudiera llevarnos al producto que buscábamos. Fue mucho trabajo, pero fue un camino compartido muy agradable.
En términos más objetivos, la idea era envolver la luz con el material y dejar que fluyera a través de la intersección de las formas que definen la luminaria. Fue muy inspirador observar la luz en el entorno, cómo se filtraba en los talleres y el juego de luces y sombras que se creaban. Volviendo a la pregunta anterior, la inspiración se puede encontrar en muchos lugares.

¿Cuál es el mensaje o la intención de esta pieza?

I. P Ofrecer una iluminación acogedora, resaltar el trabajo manual y las formas sencillas e identificables, y disfrutar de los detalles que ofrece el material. Diseñé la pieza como un todo, donde cada elemento tiene su razón de ser y su función, sin sobrar ni faltar nada.



¿Cuáles fueron los desafíos que enfrentaste durante el proceso?

- I. P Combinar la manufactura con la implementación de elementos tecnológicos para lograr una armonía total. La relación con la luz y el material crea una sensación agradable.

¿Qué valor crees que aporta a las marcas o empresas (hoteles, restaurantes, arquitectos, interioristas) trabajar con productos de gran valor artesanal?

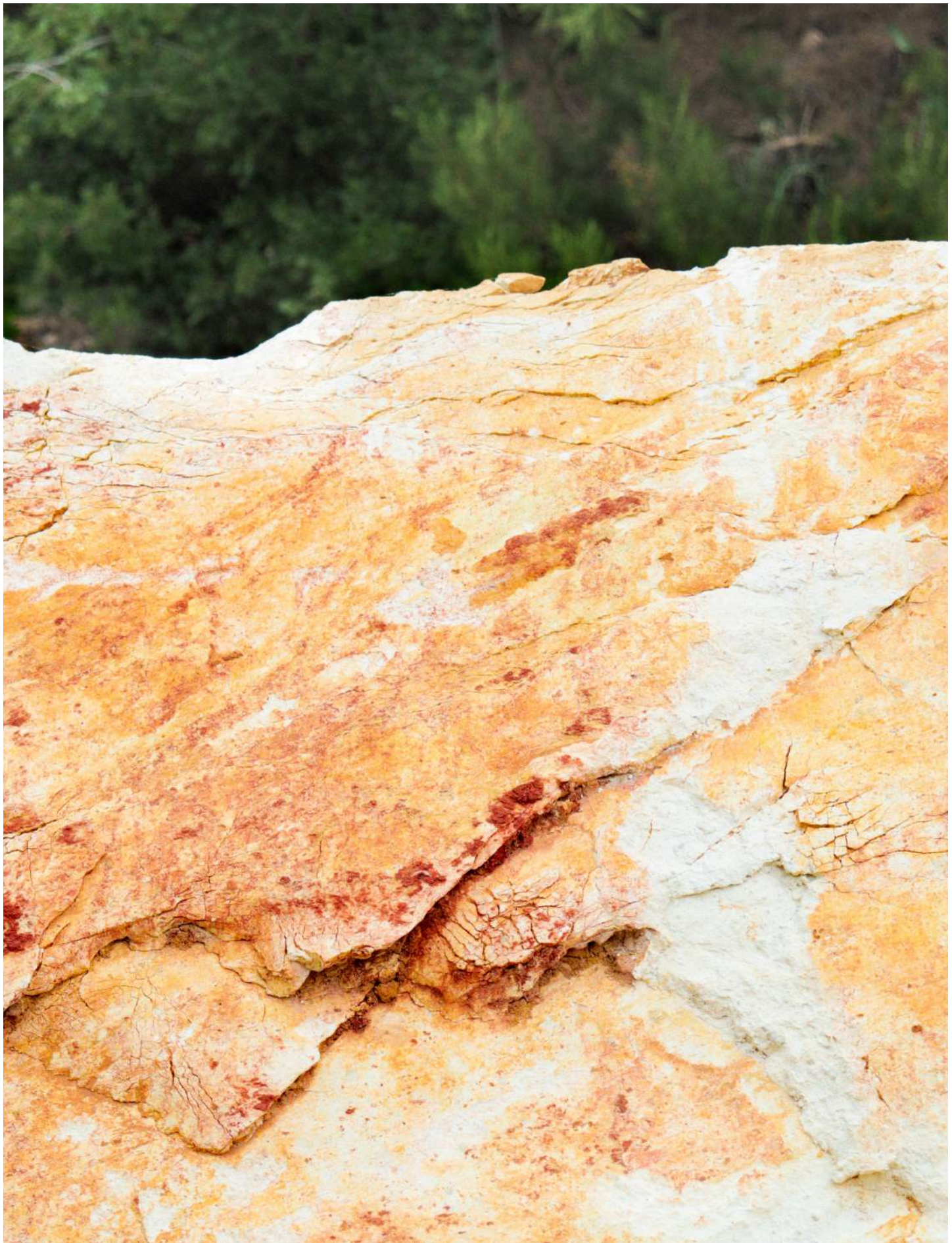
- I. P Trabajar localmente e internalizar estos procesos en la empresa hace que este valor sea intrínseco y no simplemente añadido. Este enfoque, en mi opinión, proporciona una identidad difícil de suplantar con otros métodos. Si la comunicación y el desarrollo son coherentes, otorgan a los productos y al catálogo de la marca un nombre propio. Y eso hace que cada espacio sea diferente, aunque las tendencias recientes hayan resultado en lo contrario. Creo que es una responsabilidad importante hacer que cada lugar sea único.



[Fig. 24] Arriba. Luminaria Totana.
©Pott Project®

[Fig. 25] Abajo. Luminaria Totana.
©Pott Project®







Las entrevistas realizadas a Miguel Ángel García Belmonte, Martín Azúa e Isaac Piñeiro permiten constatar, desde la práctica y la experiencia directa, muchas de las ideas desarrolladas en los apartados anteriores. Lejos de ofrecer discursos teóricos desvinculados del hacer, estos diseñadores cuentan de qué manera el diálogo entre artesanía, tecnología y diseño se manifiesta en procesos reales, productos concretos y relaciones humanas sostenidas en el tiempo.



En sus palabras se percibe una sensibilidad compartida hacia el valor del oficio, la singularidad de la materia cerámica y la necesidad de diseñar objetos que no solo funcionen, sino que comuniquen, evoquen y perduren. Todos coinciden en que la cerámica no es únicamente un medio expresivo, sino también un lenguaje que se articula desde la observación del entorno, la escucha del material y la colaboración entre actores diversos: diseñadores, artesanos, empresas, territorios.



Sus testimonios refuerzan la idea de que el diseño cerámico contemporáneo no puede desligarse de un enfoque ético, contextual y consciente, donde la sostenibilidad no es solo medioambiental, sino también cultural. La noción de neoartesanía, presente de manera implícita en sus respuestas, se materializa en cada proyecto como una forma de resistencia frente a la estandarización, y como una propuesta de valor en contextos como el diseño de luminarias para el sector contract.

Desde aquí se construyen las conclusiones que integran la investigación teórica, el análisis contextual, el trabajo empírico y el enfoque proyectual que da sentido al conjunto del proyecto.

[Fig. 27 Página siguiente.
Pared rocosa. Cantera "El Pedrero"
en Mula. ©2025, AGR











CAPÍTULO 007 CONCLUSIONES Y PERSPECTIVAS

119





Este proyecto de investigación ha encontrado un gran potencial en la cerámica como material en el diseño de luminarias contemporáneas, especialmente cuando se sitúa en el cruce entre artesanía e industria, un enfoque cada vez más relevante en el sector contract. Gracias a sus cualidades técnicas, estéticas y simbólicas, la cerámica no solo permite resolver la función esencial de iluminar, también contribuye a generar atmósferas sensibles y objetos con identidad.





El análisis histórico y contextual confirma que la cerámica ha evolucionado desde usos esencialmente utilitarios hacia lenguajes formales más expresivos, hasta acabar en una gran variedad de productos que incluso combinan lo mejor de la utilidad y la expresividad. Esta transformación ha coincidido con un renovado interés por los oficios tradicionales en el marco del diseño contemporáneo, particularmente en el contexto de la llamada era post-industrial (Bürdek, 2007; Löbach, 2001), donde el valor simbólico, cultural y emocional de los objetos adquiere una nueva relevancia.





En este escenario, la noción de neoartesanía permite comprender la integración de técnicas manuales y herramientas digitales, no como una contradicción, sino como una oportunidad para innovar desde lo local y lo humano

(Rodgers & Milton, 2011).

Asimismo, el estudio de la normativa técnica vigente ha evidenciado la necesidad de incorporar, desde las primeras fases del diseño, criterios eléctricos, térmicos, medioambientales y de seguridad. Esto lo que consigue es garantizar la viabilidad funcional del producto, su legalidad y su adecuación a los distintos mercados (UNE-EN 60598-1:2022; UNE-EN 60598-2-4:2018).



En definitiva, el análisis realizado permite entender que, pese a sus diferencias contextuales y tecnológicas, el diseño preindustrial y el postindustrial comparten más vínculos de los que cabría imaginar. Ambos modelos, en sus respectivas épocas, buscan dar respuesta a necesidades humanas mediante procesos creativos y productivos que, aunque distintos en forma, se asemejan en esencia. La unión entre diseñador y artesano resurge como una estrategia contemporánea con profundas raíces históricas, revelando una continuidad en la forma de concebir los objetos que trasciende la dicotomía entre tradición y modernidad. Esta recuperación de saberes ancestrales se presenta así como una herramienta clave para proyectar el diseño del futuro.

Al final esta investigación establece una base teórica y metodológica que se aplica en la segunda parte del proyecto: el diseño de una luminaria portátil de cerámica, adaptable a distintas posiciones, desarrollada en colaboración con una empresa real del sector y con un enfoque híbrido entre tradición, innovación y funcionalidad.





→ Perspectivas futuras.





A partir de los resultados obtenidos, se abren nuevas líneas de trabajo, tanto experimentales como proyectuales, que pueden seguir nutriendo el diseño cerámico contemporáneo en contextos reales y profesionales:

Profundizar en el estudio de materiales cerámicos opacos y diferentes acabados esmaltados, con el objetivo de analizar su comportamiento ante distintas fuentes de luz (natural, LED, difusa o puntual), y su influencia en la percepción del ambiente.

Explorar el desarrollo de soluciones modulares, que permitan adaptar una misma luminaria a diferentes usos, entornos o necesidades del usuario, favoreciendo la versatilidad y la personalización del producto.

Ampliar el uso de herramientas digitales como la impresión 3D, para optimizar los procesos formales, facilitar iteraciones rápidas y adaptarse a nuevos modelos productivos más flexibles.

Estudiar la relación entre usuario y objeto desde una perspectiva emocional y ergonómica, especialmente en el ámbito contract, donde la experiencia sensorial y afectiva del espacio juega un papel fundamental (Van Gorp & Adams, 2012).

Fomentar futuras colaboraciones entre diseñadores y artesanos locales, promoviendo una producción más sostenible, humana y vinculada al territorio, capaz de generar valor cultural y económico de forma equilibrada (Munari, 1981; Ambrose & Harris, 2010).





Lejos de ser un material del pasado, la cerámica es un recurso estratégico para el futuro del diseño de producto: emocional, duradero y conectado con su entorno histórico y cultural.

→ En adelante, fotos realizadas en Cantera "El Pedrero" en Mula. ©2025, AGR.

[Fig. 28] Pág 123.
Pared rocosa.

[Fig. 29] Pág 124.
Detalle luminaria.

[Fig. 30] Pág 125.
Detalle roca.

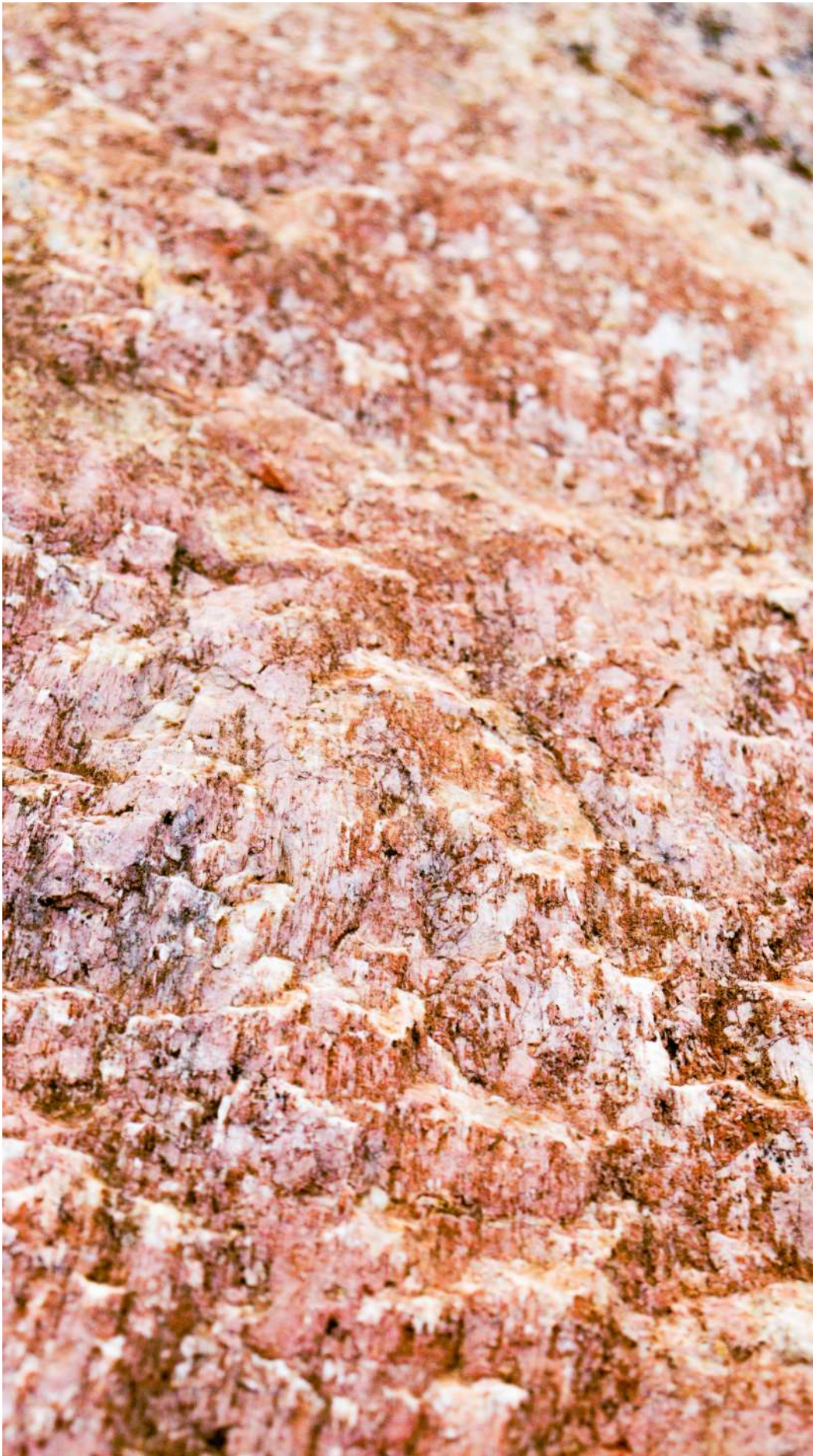
[Fig. 31] Pág 126.
Luminaria difuminada.

[Fig. 32] Pág 127.
Luminaria difuminada.

[Fig. 33] Pág 128.
Detalle luminaria

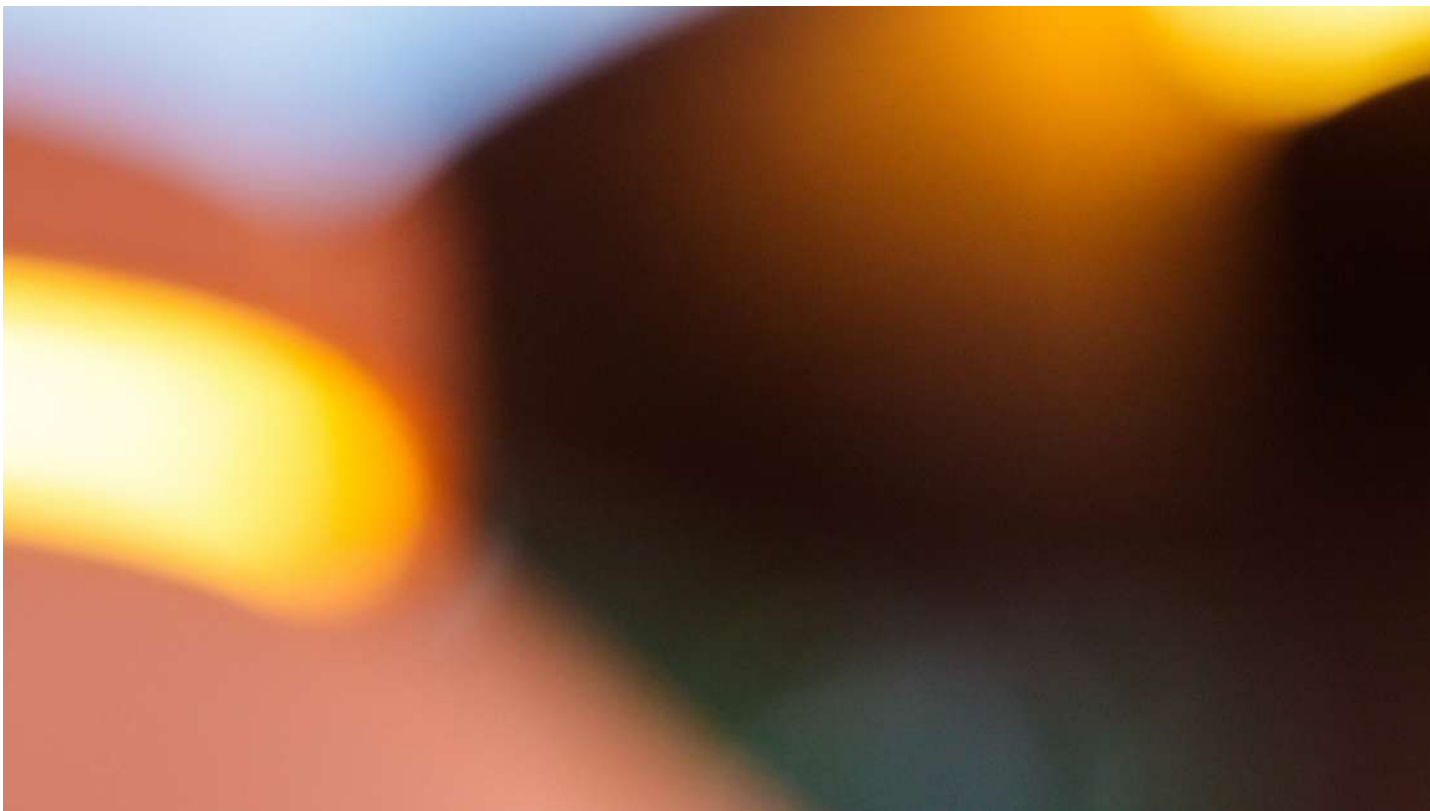
[Fig. 34] Pág 129.
Detalle luminaria.





















CAPÍTULO 008 BIBLIOGRAFÍA

135





Bibliografía

- Ambrose, G., & Harris, P. (2010). Basics Design: Design Thinking. AVA Publishing.
- Bürdek, B. (2007). Diseño: Historia, teoría y práctica del diseño industrial. Gustavo Gili.
- Lawson, M. (2014). Design in Modular Construction. CRC Press.
- Löbach, B. (2001). Diseño industrial: Bases para la configuración de los productos industriales. Gustavo Gili.
- Munari, B. (1981). ¿Cómo nacen los objetos?. Gustavo Gili.
- Padilla, C. (2002). Diccionario de materiales cerámicos. Ediciones del Serbal.
- Rodgers, P., & Milton, A. (2011). Product Design. Laurence King Publishing.
- Van Gorp, T., & Adams, E. (2012). Design for Emotion. Elsevier.
- Morris, W. (1888). The Revival of Handicraft. (Conferencias reunidas posteriormente en Lectures on Art and Industry).
- Cuttle, C. (2003). Lighting by Design. Architectural Press.
- Pascual, D., Mera, R., Munita, D., Urbina, S., Ballester, B., González, R., & Morello, F. (2021). Ensamblajes del pasado: Lugares, objetos y reflexiones. Servicio Nacional del Patrimonio Cultural.



Páginas web y artículos online

- Pott Project. (s.f.). <https://www.pottproject.com>
(consultas realizadas entre abril y junio de 2025)
- IKEA. (s.f.). Diseño y sostenibilidad. <https://www.ikea.com>
- Apparatu. (s.f.). <https://www.apparatu.com>
- Mut Design. (s.f.). <https://www.mutdesign.com>
- LZF Lamps. (s.f.). <https://lzf-lamps.com>
- Marset. (s.f.). <https://www.marset.com>
- Carl Hansen & Søn. (s.f.). Colaboraciones con diseñadores. <https://www.carlhansen.com>
- Ayuntamiento de Totana. (s.f.). Talleres artesanales en Totana.
Recuperado de: <https://turismo.totana.es>
- Europol Alfarería. (s.f.). Recuperado de: www.europol-alfareria.com
- Hernández Alfareros. (s.f.). Recuperado de: <https://www.hernandezalfareros.com>
- La Razón. (s.f.). Totana impulsa la alfarería como patrimonio etnográfico regional. Recuperado de: <https://www.larazon.es>

Referencias audiovisuales y entrevistas:

- Milá, el legado del diseño. (2021). Dirigido por Andrés Luque. RTVE







CAPÍTULO 009 GLOSARIO DE TÉRMINOS TÉCNICOS

139





Candela (cd)

Unidad que mide la intensidad luminosa emitida en una dirección específica.

CRI (Índice de Reproducción Cromática)

Indica la fidelidad con la que una fuente de luz reproduce los colores reales en comparación con una fuente de referencia natural.

Difusión lumínica

Distribución de la luz de forma suave y homogénea, sin sombras marcadas.

Esmaltado

Técnica cerámica que consiste en aplicar un recubrimiento vítreo para modificar la textura, el color o la translucidez de una pieza.

Impresión 3D

Referido a la impresión 3D por deposición fundida, es una técnica de fabricación aditiva utilizada para crear geometrías volumétricas.

Lumen (lm)

Unidad que mide el flujo luminoso total emitido por una fuente de luz.

Lux (lx)

Unidad que mide la cantidad de luz que incide sobre una superficie.

Modelado

Referido a la fase del proceso cerámico en la que se define la forma que tendrá el barro antes del secado.

Temperatura de color (K)

Indica la tonalidad de la luz emitida por una fuente; puede ser cálida (amarillenta), neutra o fría (azulada).

Torno

Herramienta rotativa utilizada para modelar piezas cerámicas de forma manual y simétrica.

[Fig. 35] Próxima página. Sombra de una luminaria. Cantera "El Pedrero" en Mula.
©2025, AGR. →







2/2

MEMORIA DE DISEÑO

145





Rick Rubin

“Todo lo que importa es que estás haciendo algo que amas, lo mejor que puedes, aquí y ahora.”



00

Propuesta y
palabras clave

P//151

01

Introducción

P//157

1.1

Objetivos

P//162

2.1

Catálogo y posicionamiento
de marca

P//172

2.2

Relación entre
cerámica y luz

P//180

03

Cerámica y nuevas
tecnologías

P//183

4

Desarrollo del proyecto:
TCP

P//195

4.1

Análisis de referentes

P//200

4.2

Bocetos

P//208

07

Evaluación y aportación
al catálogo

P//241

08

Estudio de viabilidad

P//247

09

Conclusiones

P//253





1.2

Briefing

P//164

1.3

Metodología de
trabajo

P//166

02

Pott Project desde
dentro

P//169

3.1

Impresión 3D en la
creación de moldes

P//186

3.2

Limitaciones
productivas

P//188

3.3

Módulo lumínico actual

P//190

05

Evolución de los
prototipos

P//219

06

Justificación técnica,
funcional y formal

P//231

6.1

Propuesta de mejora
eléctrica

P//234

10

Planos técnicos

P//261

11

Fotografía de producto

P//269

12

Bibliografía

P//301







CAPÍTULO 000 PROPUESTA Y PALABRAS CLAVE

151





Propuesta



152

DISEÑO

TFG





Vivimos en una era donde los procesos industriales, la automatización y la globalización han generado una sobreproducción de objetos sin alma, diseñados para durar poco y ser fácilmente reemplazables. Frente a esta lógica de consumo rápido, cada vez son más los diseñadores que apuestan por un retorno a los procesos artesanales como vía para recuperar el valor simbólico, material y emocional del objeto.

Este proyecto se inscribe dentro de ese contexto postindustrial, donde el diseño ya no puede limitarse a la forma o la función, sino que debe responder también a cuestiones culturales, sociales y medioambientales. La propuesta no parte de una necesidad abstracta, sino de una experiencia directa en un entorno real de producción: el taller cerámico de Pott Project, en Totana, Murcia. Desde allí, se plantea una investigación aplicada que busca tender puentes entre el hacer artesanal y las herramientas digitales contemporáneas.

TCP es también una reflexión sobre el papel del diseñador joven en un tejido productivo cada vez más fragmentado, donde la especialización técnica convive con una creciente necesidad de sensibilidad, adaptación y pensamiento estratégico.





Palabras clave

01 Cerámica

02 Luminaria

154

DISEÑO

TFG



04 Tecnología

05 Contract

03 Artesanía

155

PROPUESTA Y
PALABRAS CLAVE

CAPÍTULO 000







CAPÍTULO 001 INTRODUCCIÓN

157





La idea de este proyecto surge durante mis prácticas externas en Pott Project, una empresa especializada en el diseño y fabricación artesanal de luminarias cerámicas en su pequeño taller de Totana. Sus piezas, elaboradas íntegramente a mano, destacan por un diseño sencillo, cuidado y honesto, que respeta tanto la tradición como los valores contemporáneos del diseño de autor.





Cuando comencé mis estudios en diseño de producto, mi visión sobre la cerámica era completamente distinta a la que tengo hoy. No fue hasta segundo curso, en un proyecto tutorizado por Rafa, quien también ha acompañado este TFG, cuando empecé a interesarme realmente por este material, a valorar su riqueza expresiva y a descubrir el enorme potencial que encierra la colaboración con artesanos.

Este interés se materializó plenamente en Pott. Durante mi estancia allí, no solo participé en tareas técnicas como el modelado 3D, planos técnicos y optimización de sistemas, sino que compartí espacio con sus artesanos, Lázaro y Aquilino, de quienes aprendí los ritmos, gestos y terminologías del oficio. Finalizadas las prácticas, la empresa me ofreció continuar trabajando en su oficina técnica. Durante más de medio año, formé parte del equipo bajo la dirección de su CEO, Miguel Ángel García Belmonte, involucrándome en el desarrollo de producto y en el día a día organizativo y técnico de la marca.

La propuesta de desarrollar este Trabajo Final de Grado nació del propio interés de Miguel Ángel, quien me lanzó el reto de diseñar una luminaria para Pott como parte de mi formación académica, pero también como una experiencia profesional real, con impacto dentro de una estructura empresarial activa, con criterios de producción, marca y catálogo muy definidos.

Además, trabajé con el mismo briefing que la empresa había compartido con el diseñador japonés Keiji Takeuchi, quien está desarrollando una luminaria para ser incorporada próximamente al catálogo. Este paralelismo fue no solo una motivación extra, sino que también fue una oportunidad única para contrastar enfoques creativos desde dos trayectorias muy distintas.



Este proyecto no preten
ejercicio académico. Es
agradecer la experiencia
de devolver con una prc
aprendido. Una luminaria
del proceso, pero enrique
ven, crítica y con volunta
y coherente con la filosof





nde ser simplemente un
s también una forma de
ia vivida en la empresa,
opuesta madura todo lo
a nacida desde el interior
ecida con una mirada jo-
ad de aportar algo nuevo
ofía de Pott Project.





CAP/1.1\ OBJETIVOS

[Fig. 01] Detalle. ©2025, Cosmos





(01)

Profundizar en el estudio de materiales cerámicos opacos y diferentes acabados esmaltados, con el objetivo de analizar su comportamiento ante distintas fuentes de luz (natural, LED, difusa o puntual), y su influencia en la percepción del ambiente.

(02)

Explorar el desarrollo de soluciones modulares, que permitan adaptar una misma luminaria a diferentes usos, entornos o necesidades del usuario, favoreciendo la versatilidad tipológica y la personalización del producto.

(03)

Ampliar el uso de herramientas digitales como la impresión 3D, para optimizar los procesos formales, facilitar iteraciones rápidas y adaptarse a nuevos modelos productivos más flexibles.

(04)

Estudiar la relación entre usuario y objeto desde una perspectiva emocional y ergonómica, especialmente en el ámbito contract, donde la experiencia sensorial y afectiva del espacio juega un papel fundamental (Van Gorp & Adams, 2012).

(05)

Fomentar futuras colaboraciones entre diseñadores y artesanos locales, promoviendo una producción más sostenible, humana y vinculada al territorio, capaz de generar valor cultural y económico de forma equilibrada (Munari, 1981; Ambrose & Harris, 2010).

CAP/1.2\ BRIEFING

Este fue un documento de varias páginas que me proporcionó la empresa, escrito en inglés, para el proyecto a desarrollar por Keiji Takeuchi. Este Briefing se puede resumir en 3 ideas principales:



(01)

Diseñar una nueva familia de luminarias. En realidad, el trabajo es realizar una familia con las 6 tipologías de luminaria que tiene la empresa (techo, colgante, pared, mesa, suelo y portable) que aprovechen las piezas estructurales y eléctricas

disponibles en otros modelos y minimizando el desarrollo de nuevas piezas que pedir a los proveedores. Esto forma parte del proyecto de estandarización de piezas que se está llevando a cabo desde la oficina técnica de la empresa.

(02)

El producto se debe alinear estéticamente para complementar las colecciones existentes.

(03)

La pieza cerámica debe poder producirse a mano con el torno o por molde.



CAP/1.3\ METODOLOGÍA DE TRABAJO

La metodología empleada combina el análisis técnico, sin perder de vista el componente personal y reflexivo. El proceso se estructura en varias etapas:





(01)

Observación directa durante la estancia profesional en la empresa.

(02)

Análisis del catálogo de productos y del sistema técnico de montaje.

(03)

Investigación formal y documental, incluyendo visitas a museos y consulta de libros y fuentes especializadas.

(04)

Desarrollo de prototipos mediante herramientas de diseño 3D, impresión 3D de prototipos, diseño de moldes y pruebas cerámicas.

(05)

Evaluación funcional y formal del resultado final, contrastándolo con los valores de marca.





CAPÍTULO 002 POTT PROJECT DESDE DENTRO

0169





Pott Project nace con el objetivo de recuperar la tradición alfarera de Totana y ensalzarla mediante el mundo del diseño contemporáneo. Su producción se centra principalmente en luminarias cerámicas realizadas a mano, aunque también desarrollan otros objetos como jarrones y piezas decorativas para marcas internacionales como Carl Hansen & Søn, manteniendo siempre el mismo enfoque artesanal y cuidado por la materia.

Lejos de perseguir una estética industrial o puramente decorativa, la marca apuesta por un lenguaje contenido y sensible, en el que la imperfección manual y la honestidad del barro adquieren protagonismo. Cada pieza se elabora una a una en su taller, respetando los ritmos del proceso artesanal y la autenticidad del material, sin renunciar a una visión proyectual actualizada y exigente.





El equipo está formado por diseñadores, artesanos y técnicos que colaboran estrechamente para lograr productos coherentes en forma, función y producción. Esta convivencia entre tradición y diseño define la identidad de la marca, y fue lo que más me atrajo de esta empresa desde el primer momento.





CAP/2.1\ CATÁLOGO Y POSICIONAMIENTO DE MARCA



El catálogo de POTT Project se caracteriza por un número reducido de productos, al ser totalmente artesanales y personalizables, cuenta con un gran número de referencias. Las luminarias, tanto de suspensión como de sobremesa o aplique, comparten ciertos rasgos comunes: formas geométricas simples hasta cierto punto, acabados naturales y volúmenes sólidos y opacos.

172

DISEÑO

TFG



El posicionamiento de la marca se apoya en tres pilares principales:

Nº01

Producción artesanal localizada, con fuerte arraigo en la tradición cerámica de Totana.

Nº02

Lenguaje formal atemporal y cuidado, que facilita su integración en espacios contemporáneos.

Nº03

Diseño de autor, con colaboraciones con diseñadores externos como Isaac Piñeiro, Martín Azúa y el estudio Altherr Desile Park.

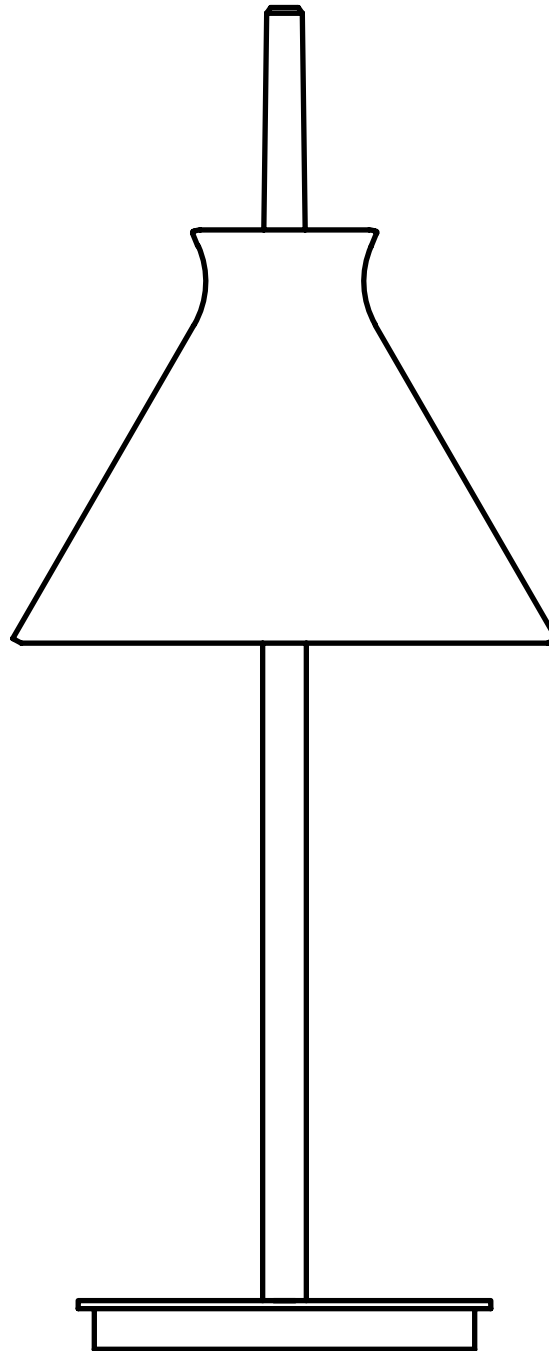
Durante mi tiempo en la empresa, tuve ocasión de estudiar a fondo tanto el catálogo existente como los productos en desarrollo. Esta vivencia fue fundamental para comprender el estilo de Pott y detectar oportunidades de innovación dentro de su propio lenguaje.

Aunque el lenguaje visual de la marca es sobrio y reconocible, cada luminaria puede configurarse con diferentes acabados cerámicos (mate o brillo), gamas de color y tipos de cable y bases. Además, muchos modelos están disponibles tanto con diferentes tipos de casquillos estándar (E26, E27, E12 o E14), como en versiones con módulos LED desarrollados por la propia empresa y adaptados a las necesidades técnicas y dimensiones de cada una de las luminarias.





[Fig 02] Totana20. Table Lamp por Isaac Piñeiro
©2023, Pott Project®.



174

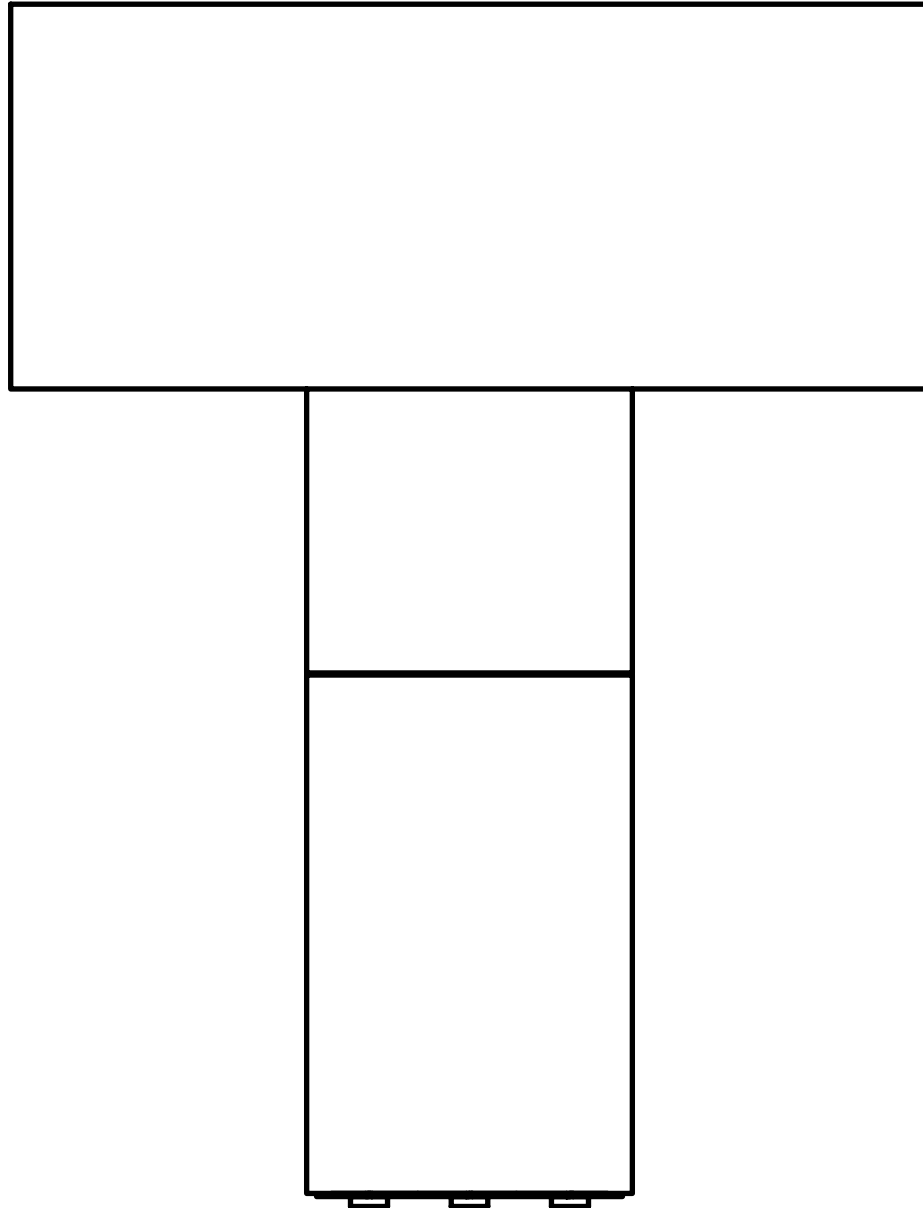
DISEÑO

TFG



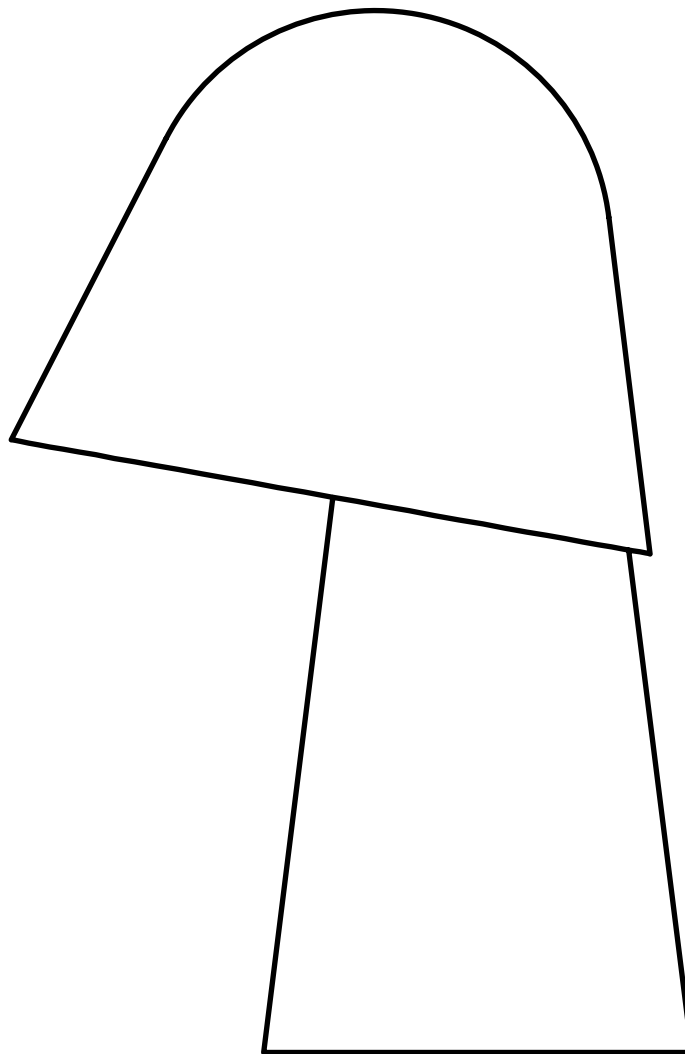


[Fig 03] Terratb. Table Lamp por Altherr, Désile & Park. ©2023, Pott Project®.





[Fig 04] Okina. Table Lamp por Martín Azúa.
©2023, Pott Project®.



176

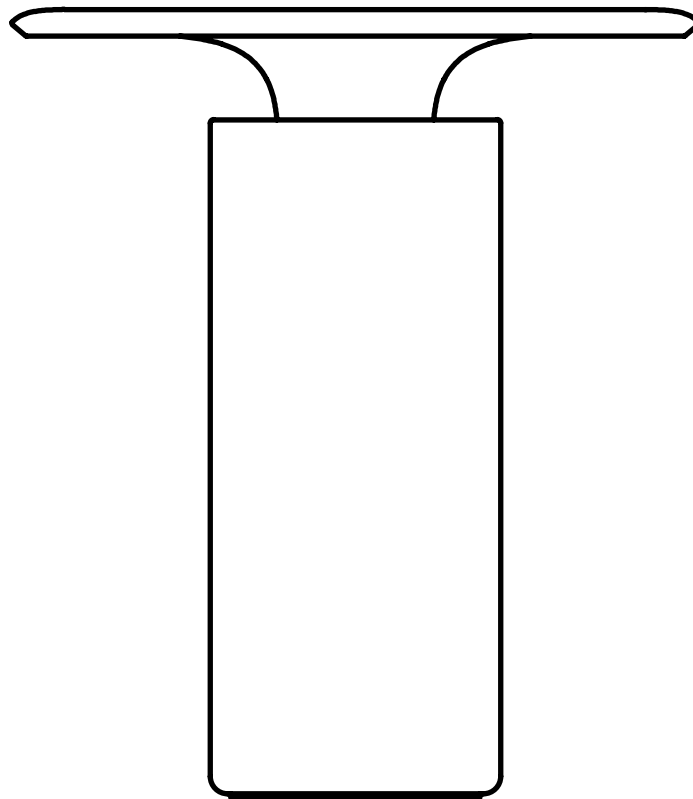
DISEÑO

TFG





[Fig 05] Naispt. Portable Lamp por Luis Eslava.
©2023, Pott Project®.



177

POTT PROJECT
DESDE DENTRO

CAPÍTULO 002





La dirección creativa está liderada en este momento por Luis Eslava, mientras que el CEO, Miguel Ángel, impulsa la estrategia y supervisa de forma directa tanto la innovación técnica como el posicionamiento internacional, junto a Javier de Zárate.

Gracias a su flexibilidad y control de todo el proceso productivo, la empresa es capaz de adaptar sus luminarias a las normativas y certificaciones de distintos países, facilitando su comercialización internacional. Actualmente, exporta productos a mercados como España, Portugal, Andorra, Italia, Grecia, Noruega, Reino Unido, Japón y Oceanía.



Durante mi estancia en la oficina técnica, pude observar cómo esta variedad de acabados y configuraciones se gestiona desde una estructura lo más ágil, exigente y automatizada como es posible, y se continúa mejorando día a día.





CAP/2.2\ RELACIÓN ENTRE CERÁMICA Y LUZ: COMPORTAMIENTO TÉRMICO Y REFLEXIÓN

La cerámica en Pott no solo cumple funciones decorativas; actúa también como un mediador entre la luz y el espacio. Su comportamiento frente a la luz varía según factores como el relieve, el tipo de cerámica utilizada, el engobe o esmaltado.

180

DISEÑO

TFG



Las superficies esmaltadas en brillo tienden a reflejar más luz, generando efectos y colores más vivos.

Acabados mate, por el contrario, suavizan la reflexión y producen una luz más difusa y cálida.

Piezas delgadas pueden incluso dejar pasar luz (efecto translúcido), mientras que las más gruesas generan sombras marcadas. En este caso, Pott no trabaja con este tipo de material, así que por el momento esta opción se quedará en un segundo plano, como posibilidad con necesidad de desarrollo por parte de la empresa en un futuro.

En el caso de luminarias portátiles, la interacción entre fuente de luz y volumen cerámico es especialmente delicada: se busca una difusión agradable sin pérdida de eficiencia, un control térmico que evite sobrecalentamientos y un volumen limitado que permita manipular las luminarias con ergonomía, seguridad y estabilidad.







CAPÍTULO 003 CERÁMICA Y NUEVAS TECNOLOGÍAS

183





La empresa trabaja con un enfoque artesanal adaptado a las exigencias del mercado del contract. Las técnicas cerámicas utilizadas combinan la destreza manual con procesos reproducibles que garantizan consistencia en la producción de piezas de diseño.

Del torno se encarga principalmente Láza-ro, con el que suele hacer piezas con una geometría más simple o que permite cierta inexactitud. El torno permite una gran libertad formal en las etapas iniciales del diseño y prototipado, además de facilitar un control intuitivo del volumen y las proporciones.

En lo que a moldes se refiere, se suele encargar Aquilino y podemos encontrar dos tipologías:

El molde bivalvo permite reproducir formas huecas mediante el vertido de barbotina sobre un molde de escayola dividido en dos mitades. Una vez fraguada, la pieza se desmolda, se retoca manualmente, para eliminar la rebaba que pueda quedar, y pasa al proceso de cocción. Esta técnica garantiza precisión en la geometría de la pieza y facilita la producción en serie limitada.

También se emplea el molde monovalvo, está limitado a unas geometrías más sencillas, pero permite crear texturas más complejas en cada una de las piezas, ya que al desmoldar no queda ningún tipo de rebaba que retocar a lo largo del perímetro de la pieza.



[Fig. 06] Prototipo a escala 1:5 de molde bivalvo.
©2025, Juan Vidal.





CAP/3.1\ IMPRESIÓN 3D PARA CREACIÓN DE MOLDES

Con el objetivo de ampliar las posibilidades formales y optimizar los tiempos de desarrollo, manteniendo las proporciones que tocan en cada una de las piezas, se ha incorporado el uso de impresión 3D FDM en la creación de plantillas para el torno y modelos maestros. A partir de estos modelos, se genera el molde en escayola de forma convencional.





Este recurso permite iterar formas de manera más ágil, testear proporciones exactas con rapidez en el torno y amplía la capacidad de renovación de los moldes de escayola para mantenerlos en las mejores condiciones siempre. Esta utilidad, en lo que al torno se refiere, también ofrece una mayor precisión geométrica, especialmente útil para mantener cierta uniformidad entre las piezas.

La impresión 3D no reemplaza las técnicas artesanales, sino que actúa como una herramienta complementaria que acelera procesos, abre nuevas posibilidades y permite mantener la esencia manual del trabajo en las fases posteriores (desmoldado, secado, lijado, acabado y/o esmaltado).



CAP/3.2\ LIMITACIONES PRODUCTIVAS

El trabajo con cerámica conlleva limitaciones que condicionan el diseño: los tiempos y el comportamiento del material durante el secado y cocción, la necesidad de ciertos espesores mínimos o las restricciones propias del desmoldeo.





Sin embargo, esas mismas limitaciones pueden leerse como condicionantes positivos que orientan el proceso creativo hacia soluciones coherentes con el material. La fragilidad aparente de la cerámica se convierte en una oportunidad para trabajar la ligereza visual. La necesidad de dividir una pieza para su desmoldeo puede derivar en detalles constructivos expresivos. Y las imperfecciones propias del proceso manual, como la textura que dejan los dedos del alfarero en cada una de las piezas, aportan un carácter único a cada luminaria, reforzando su valor como objeto artesanal contemporáneo.

La combinación de técnicas tradicionales con herramientas digitales no solo permite superar ciertos límites técnicos y tomar cierta celeridad en procesos más mecánicos, sino que también enriquece el lenguaje formal y conceptual de la colección, construyendo un puente entre tradición y contemporaneidad.





CAP/3.3\ MÓDULO LUMÍNICO ACTUAL

Durante mi experiencia en la oficina técnica de Pott Project, analicé y rediseñé varios sistemas estructurales utilizados en sus luminarias. Uno de los más relevantes para este proyecto es el módulo lumínico portable utilizado en la luminaria Nais.





A partir de este análisis, identifique una serie de retos técnicos y formales que condicionan tanto su integración estética como su funcionalidad estructural:

Volumen excesivo, que impide desarrollar luminarias portátiles de menos de 200 mm de altura y 80 mm de diámetro. Esto limita su integración en diseños más estilizados o compactos.

Limitación estructural, ya que su diseño actual no permite incorporar lastre en la base. Esta limitación compromete la estabilidad en luminarias altas o con tulipas voluminosas.

Se debe prestar especial atención a la posibilidad de adaptación de nuevas familias a la tipología portable, ya que cualquier modificación debe ser compatible con los productos existentes y con los que la empresa está desarrollando.



Estas observaciones dieron lugar a mi propuesta de optimización del módulo lumínico para hacerlo más compacto, estable y versátil. Ésta busca responder a estas limitaciones desde dentro de la luminaria, ofreciendo una solución técnica viable y sirva a las luminarias ya desarrolladas por la empresa.

[Fig. 07] Render módulo de luz.
©2025, Juan Vidal. →

- ① Placa LED
- ② Batería
- ③ PCBA
- ④ Módulo de carga inalámbrica







CAPÍTULO 004 DESARROLLO DEL PROYECTO: TCP

0195





El proyecto nace de una obsesión por un gesto específico de una luminaria: la posibilidad de generar una abertura en la cerámica que deje escapar la luz de forma controlada. Este fue principalmente el hilo conductor del desarrollo conceptual, guiado por un referente que acabaría convirtiéndose en un listado de más de cien productos, autores y proyectos lumínicos en general. El reto consistía en traducir esa idea lumínica en un objeto cerámico coherente con el lenguaje de la marca, manteniendo cierta magia sobre la manera en la que está construida.





Así que desde el principio, el enfoque fue que por un lado, resultase en una propuesta formal, clara y distintiva, capaz de dialogar con las luminarias ya existentes en el catálogo de Pott; y por otro lado era imprescindible asegurar la viabilidad técnica y productiva del diseño. Esta tensión entre expresividad y factibilidad se convirtió en el motor creativo del proyecto y la fuente de muchos quebraderos de cabeza.

La experiencia previa en el equipo técnico de la empresa permitió abordar el diseño con conocimiento real del proceso: las limitaciones del molde, la necesidad de apilabilidad en el horno, la facilidad de montaje, la compatibilidad estructural con otras tipologías y la optimización de recursos humanos, fueron variables que acabaron interiorizadas en la lógica del proyecto desde la primera fase del desarrollo. A esto se sumó una reflexión sobre el público final, usuarios con alta sensibilidad cultural, y sobre el cliente directo, arquitectos e interioristas que quisieran añadir esta luminaria a sus proyectos del sector del contract, lo que reforzó la necesidad de una propuesta sobria, elegante y funcional.

El resultado es una luminaria pensada no como pieza aislada, sino como núcleo de una posible familia tipológica, adaptable a versiones de sobremesa, suspensión o pie, sin perder su identidad. En este sentido, el diseño se plantea como una estructura abierta, que permite futuras iteraciones manteniendo el mismo lenguaje estilístico.



Este proceso no se ha
forma, sino que ha su
exploración dentro de lo
estéticos y produc





limitado a resolver una
puesto una revisión y
os límites de los códigos
ctivos de la marca.





CAP/4.1\ ANÁLISIS DE REFERENTES

Durante el proceso de investigación se analizaron una gran cantidad de referentes. La selección final responde tanto a una afinidad formal como conceptual, ya que el proyecto busca establecer un lenguaje coherente entre luz, forma y proceso, pero también integrar valores ligados al diseño responsable y humano.

200

DISEÑO

TFG



Entre las luminarias más influyentes, y el detonante de esa pequeña obsesión sobre dejar una abertura que dejase escapar la luz, se encuentra Fontana, diseñada por André Ricard en 1970. Esta mantiene un gesto memorable, una rasgadura horizontal que deja escapar la luz desde el interior de una semiesfera opaca. El gesto de luz de esta pieza no solo guía la propuesta estética, sino que también plantea una reflexión sobre cómo controlar y canalizar la luz desde el interior del objeto.



[Fig. 08] Lámpara fontana por André Ricard.
Página siguiente arriba izquierda.

Otro referente clave fue la Type 80 de Sir Kenneth Grange, una luminaria de apariencia sobria pero industrial que incorpora una apertura precisa desde la que emana hacia la tulipa inferior un halo de luz. Su lenguaje industrial y elegante, así como su versatilidad tipológica, refuerzan la idea de una luminaria contemporánea y adaptable.



[Fig. 09] Lámpara Type 80 por Sir Kennet Grange.
Página siguiente abajo.

Complementariamente, la luminaria Croissant Pendant, de Teixeira Design Studio, explora un enfoque más emocional a través del uso de difusores y “cortes” diagonales en sus volúmenes. Su carácter expresivo, basado en capas y curvas, aporta otra perspectiva en la articulación entre sombra, transparencia y proyección.



[Fig. 10] Lámpara Croissant Pendant por Teixeira Design Studio. Página siguiente arriba derecha.



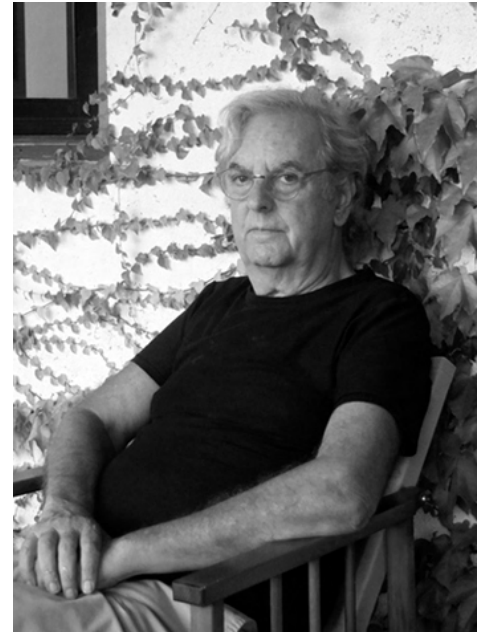
Además de estas piezas, se han tenido en cuenta los catálogos de marcas como Foscarini, Flos, LZF, Muuto, Marset, Vibia o Hay, todas ellas conocidas por su capacidad para traducir conceptos en productos con un alto valor estético y comercial. Asimismo, los trabajos de diseñadores como Achille Castiglioni, Antoni Arola, Héctor Serrano, Inma Bermúdez o +Kouple han sido una inspiración directa.

Por otro lado, y de manera complementaria a los referentes formales, el proyecto recoge también la influencia conceptual de Antoni de Moragas

i Gallissà, arquitecto y diseñador catalán profundamente comprometido con el diseño al servicio de las personas. Su enfoque racionalista, humanista y funcional se manifestó tanto en la arquitectura como en el diseño industrial, especialmente en mobiliario modular accesible y de fácil producción. Moragas impulsó desde el Grup R una importante función cultural en unas circunstancias muy precarias.

Según explica Jorge Torres, co-autor del libro Grup R de la ed. GGJ:

“El espíritu del Grupo R se inspiraba en el ejemplo del GATCPAC, cuya herencia intentó recoger para reanudar con el movimiento moderno y luchar contra el academicismo imperante”



[Fig. 11] Antoni de Moragas.

Este enfoque social y estructural, se encuentra visible en piezas de Moragás y Gallisá, como su propuesta para el concurso Pro dignificación del hogar popular (1954), que refuerza uno de los valores clave del presente proyecto: la búsqueda de un diseño con identidad formal clara, técnicamente viable y sensible a su contexto de producción y uso. El trabajo de Moragas sirve como guía para entender cómo un diseño bien estructurado debe ser tanto funcional como emocional y mantener una fuerte relación con el contexto cultural en el que fue concebido.





[Fig. 12] Butaca. Antoni de Moragas. ©1954.
Ramon Maroto, Marta Muñoz

DISEÑO

TFG





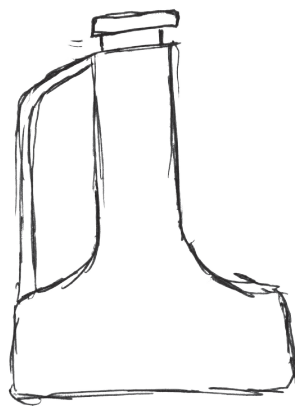
En conjunto, estos referentes han servido como una guía crítica y creativa en la formulación del proyecto, ayudando a definir un lenguaje formal contemporáneo enraizado en el respeto por la materialidad, el contexto de producción artesanal y el usuario final.

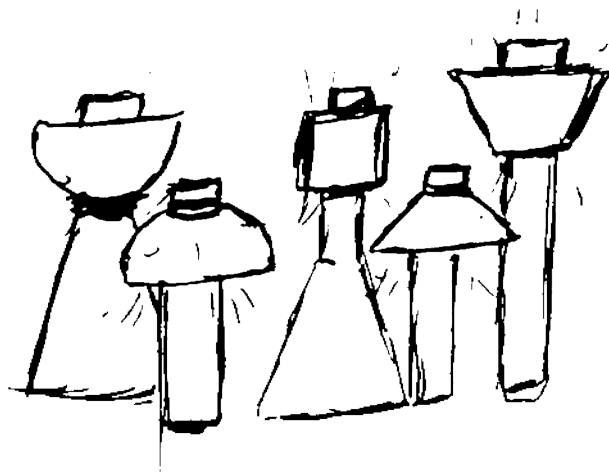


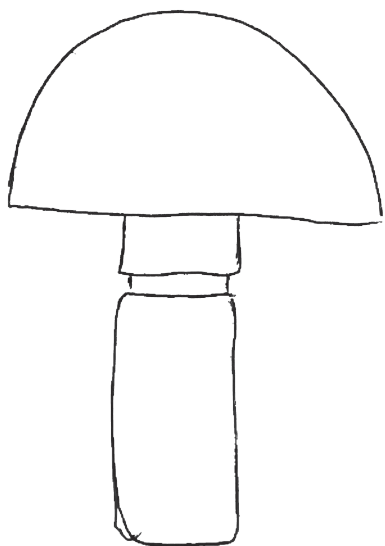
CAP/4.2\ BOCETOS

[Fig. 13, 14, 15, 16, 17, 18]
Proceso de bocetado y evolución hasta el concepto último.
©2025. Juan Vidal.



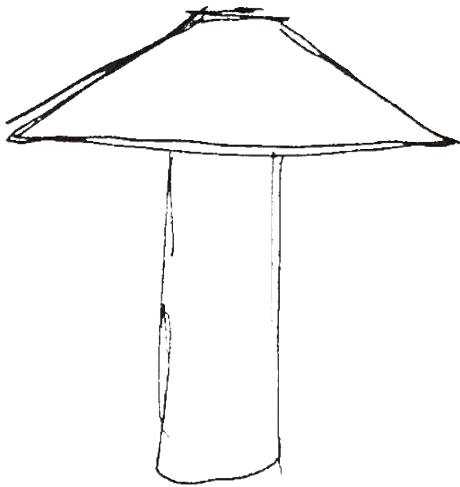
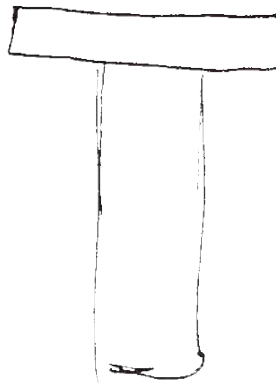
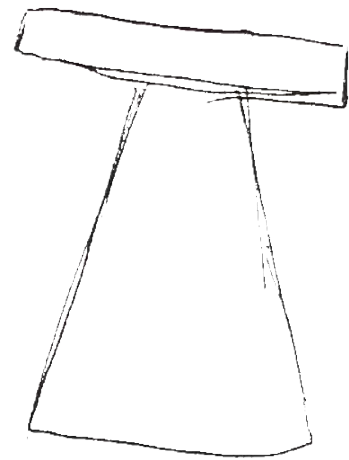


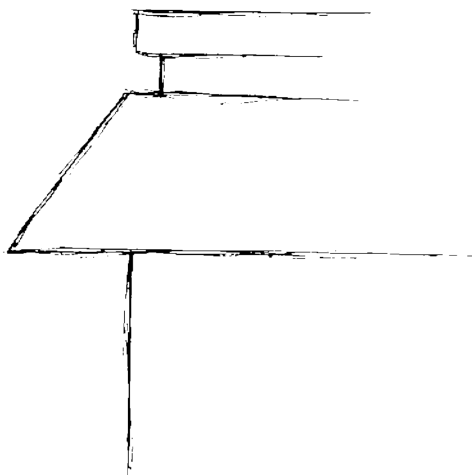














TCP





CAPÍTULO 005 EVOLUCIÓN DE LOS PROTOTIPOS

219





En el primer prototipo se optó por una tulipa de forma cónica, la cual fue segmentada en dos partes mediante distintos tipos de corte: vertical, horizontal y diagonal. Sin embargo, todos estos enfoques fueron descartados, ya que el resultado final se percibía como una forma excesivamente arquetípica y no transmitía con claridad el concepto que se pretendía explorar.

[Fig. 19] Primer
prototipo de la TCP.
©2025, Juan Vidal.







En el segundo intento se quiso llevar esta idea de división al extremo, apostando por una propuesta más radical. Se planteó una pieza con una geometría relativamente compleja, pensada para fabricarse mediante un molde que aprovechara el canto visto como línea de partición. De este modo, la rebaba resultante del desmoldeo apenas interferiría, reduciendo significativamente el tiempo de lijado y postprocesado. Aunque esta solución mantenía ciertas referencias formales tradicionales, buscaba reinterpretarlas desde un lenguaje más contemporáneo.







Tras presentar ambas propuestas al equipo de Pott Project, ninguna de ellas logró convencernos del todo. Una resultaba excesivamente simple; la otra, innecesariamente compleja. La conclusión era clara: el equilibrio aún no se había encontrado.

Después de esta reunión, el tiempo comenzó a jugar en contra. Durante un par de semanas pareció que el proyecto no avanzaba. Pero, como diría John Cleese en su libro "Creatividad", la mente de liebre ya había agotado su recorrido; era el momento de dejar actuar al pensamiento de tortuga.



Tras ese período de reflexión pausada, surgió una idea que resultó reveladora: una tulipa dividida parcialmente para dejar visible el difusor interior. Este nuevo enfoque abría nuevas posibilidades tanto formales como técnicas. A partir de ahí, se comenzó a investigar la apertura ideal, la forma exacta de la tulipa y el modo de anclarla correctamente al módulo lumínico. Todo apuntaba a que se había alcanzado una dirección sólida que podría ser el diseño final, pero su forma aún no estaba definida del todo.





→ Prototipo final cerámico.

226

DISEÑO

TFG



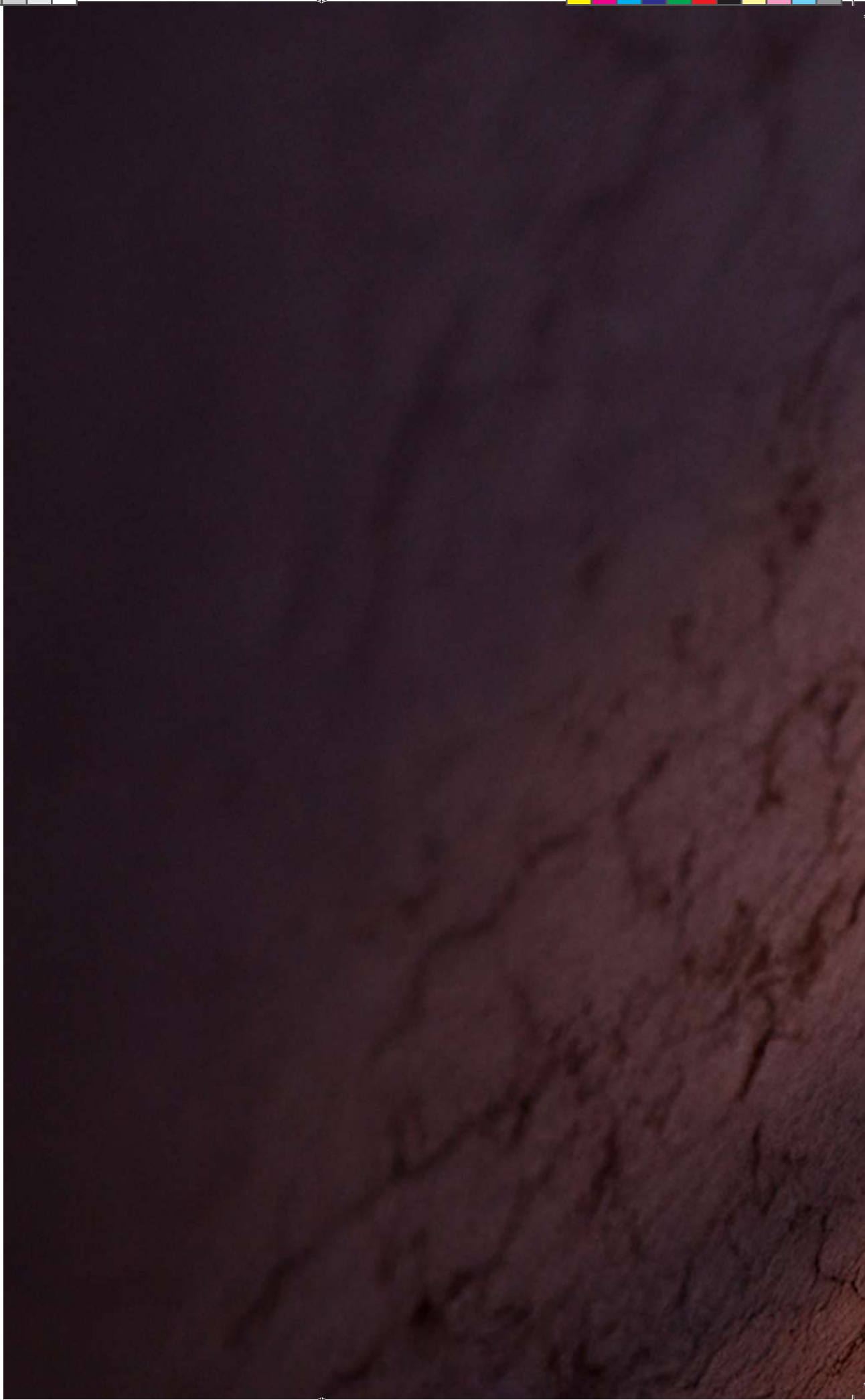


Cuando el concepto ya se encontraba definido, acudí a Pott Project con los planos técnicos y las piezas impresas en 3D que correspondían a los elementos cerámicos del diseño. Gracias a este material, Lázaro y Aquilino pudieron entender con claridad qué piezas eran necesarias para llevar a cabo los primeros prototipos en barro y en qué acabados se había decidido llevar a cabo el proyecto.





[Fig. 21] Detalle TCP iluminada.
Cantera "El Pedrero" en Mula.
©2025, AGR









CAPÍTULO 006 JUSTIFICACIÓN TÉCNICA, FUNCIONAL Y FORMAL

0231





El desarrollo del prototipo definitivo parte de dos necesidades claras, mantener la esencia artesanal y geometrías limpias y/o simples de los productos de Pott y adaptarse a una lógica de producción viable. Por esto, se optó por diseñar la tulipa con geometrías más sencillas que en versiones anteriores.

Desde el inicio, se tuvo en cuenta tanto el espesor mínimo viable de la cerámica de Pott, como la reducción de ésta para ajustar al máximo las tolerancias necesarias para garantizar un buen ajuste con el módulo lumínico y el difusor. Para ello, fue imprescindible prototipar previamente en impresión 3D, tanto para validar proporciones y detalles, como para servir de referencia a Lázaro y Aquilino, responsables de realizar estas piezas.





Formalmente, el diseño final pretende alejarse del arquetipo de luminaria, a los que se llegó en los prototipos previos, abriéndose mediante una partición horizontal que revela parte del difusor. Este gesto, inspirado principalmente por la luminaria Fontana de André Ricard, permite construir un lenguaje visual más contemporáneo, sin que la cerámica pierda protagonismo.





CAP/6.1\ PROPUESTA DE MEJORA ELÉCTRICA Y JUSTIFICACIÓN FUNCIONAL

En el módulo actual, la altura de la estructura base a la que van sujetos los componentes eléctricos es de 132 mm, lo que deja bastante espacio vacío por la parte superior e inferior de la batería.

234

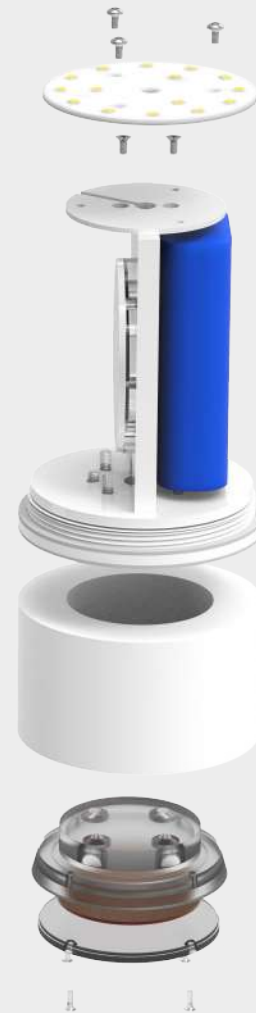
DISEÑO

TFG





[Fig. 22] Render del
módulo actual.
©2025. Juan Vidal.



[Fig. 23] Render del
módulo propuesto.
©2025. Juan Vidal.





En la nueva propuesta, la pletina de sujeción de la batería se elimina y es la propia estructura, junto con un aislante de espuma EVA, la que la mantiene en su lugar. Esto permite reducir la altura total de la estructura a 86 mm, consiguiendo una disminución de 46 mm respecto al diseño anterior. Esta optimización no solo reduce el volumen general del módulo lumínico, sino que también mejora la difusión de luz ambiental indirecta hacia el entorno, al tiempo que permite una mejor disipación térmica del módulo LED. La luz también se proyecta bajo la tulipa, iluminando la superficie sobre la que se encuentra.

Además, este nuevo módulo permite introducir lastre en la base de cualquier luminaria que disponga de una cavidad interna superior a la altura del módulo lumínico propuesto, lo que permite bajar el centro de gravedad de la estructura y por lo tanto a mejorar la estabilidad de los modelos portátiles de la marca.

En términos de montaje, el diseño conserva el anclaje superior del módulo anterior, de modo que el sistema de fijación de la tulipa cerámica en luminarias ya existentes no se ve alterado. En la nueva luminaria propuesta, la tulipa cerámica descansa pegada, mediante un adhesivo polimérico de montaje, sobre un difusor fabricado en polycarbonato opal y se fija directamente al módulo mediante rosca, sin necesidad de herramientas. El diámetro del cuerpo de cada luminaria se mantiene constante en todas sus versiones, con un máximo de 85 mm. Esto garantiza una buena ergonomía en su manipulación.

Durante el proceso de rediseño también se planteó la implementación de un sensor PIR (sensor infrarrojo pasivo) para sustituir el interruptor capacitivo. Aunque esta idea fue bien recibida, se descartó su incorporación al conllevar un reproceso del módulo lumínico complejo.

En caso de retomarse en el futuro, este sistema de encendido configuraría un módulo alternativo al actual, fabricado directamente con sensor PIR integrado. Esta posibilidad es ideal para luminarias como Nais, que disponen de una abertura superior adecuada para interactuar con este tipo de sensores.





[Fig. 24] Naispt. Portable Lamp por Luis Eslava.
©2023, Pott Project®.





[Fig. 25] Detalle TCP.
©2025, AGR.





239







CAPÍTULO 007 EVALUACIÓN Y APORTACIÓN AL CATÁLOGO

241





Esta pieza, diseñada y desarrollada para este proyecto como sobremesa o colgante, tiene un gran potencial de crecimiento como familia de producto y cumple adecuadamente con los requisitos del briefing propuesto por la empresa.

Mantiene un lenguaje modular y memorable con la suficiente fuerza y simplicidad geométrica como para ser llevado a las otras seis tipologías de luminaria que tiene la empresa sin perder su esencia.

Gracias a estas características geométricas, la luminaria se adapta bien a la estética de la marca y permite producirse tanto en torno, con la ayuda de una plantilla imprimible en 3D para asegurar una variación mínima entre piezas, o por molde monovalvo, lo que aceleraría el proceso de producción.





A nivel estructural, propone una mejora del módulo lumínico, que no solo mejora el catálogo existente, sino que además solamente necesita el desarrollo de un difusor opal, que es bastante sencillo de fabricar, y es similar a otras piezas ya existentes en la empresa.

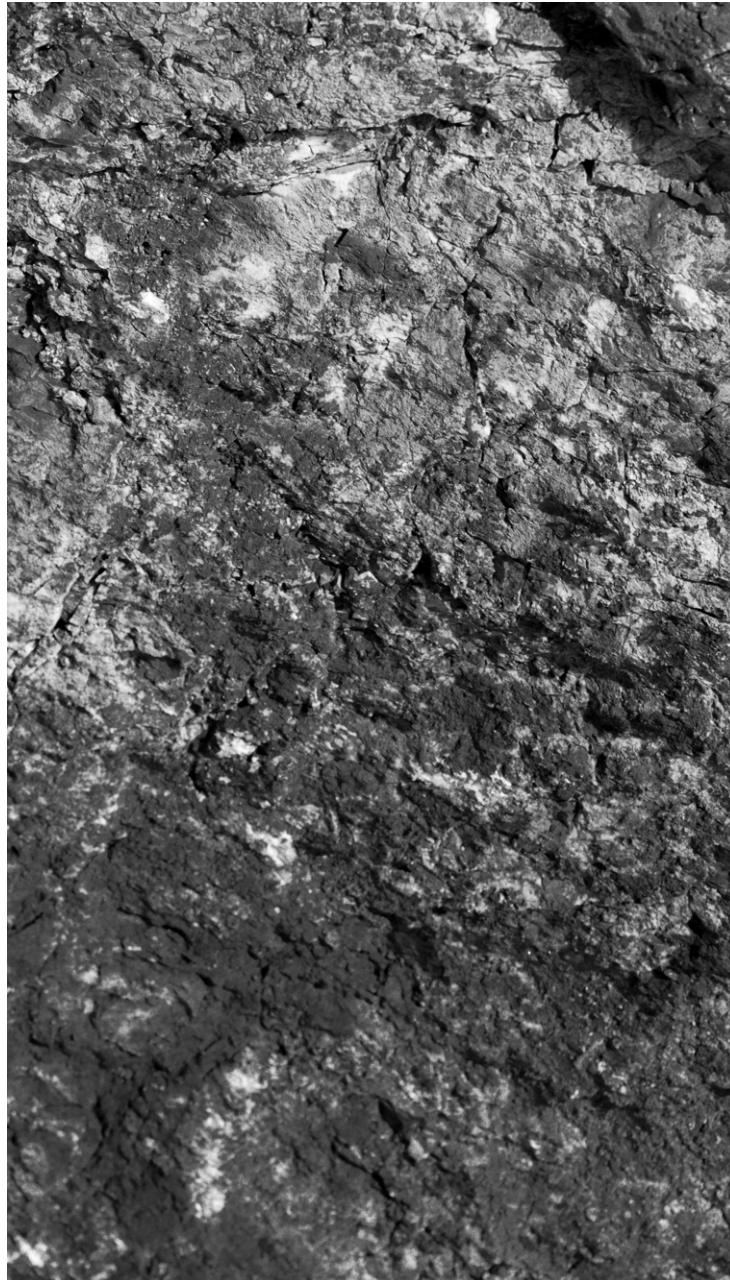
Se ha propuesto su incorporación como prototipo en la empresa, con vistas a valorar su integración en el catálogo oficial durante el próximo ciclo de novedades. De aceptarse, se abriría la posibilidad de desarrollar variantes cromáticas y tipológicas dentro del mismo lenguaje formal.

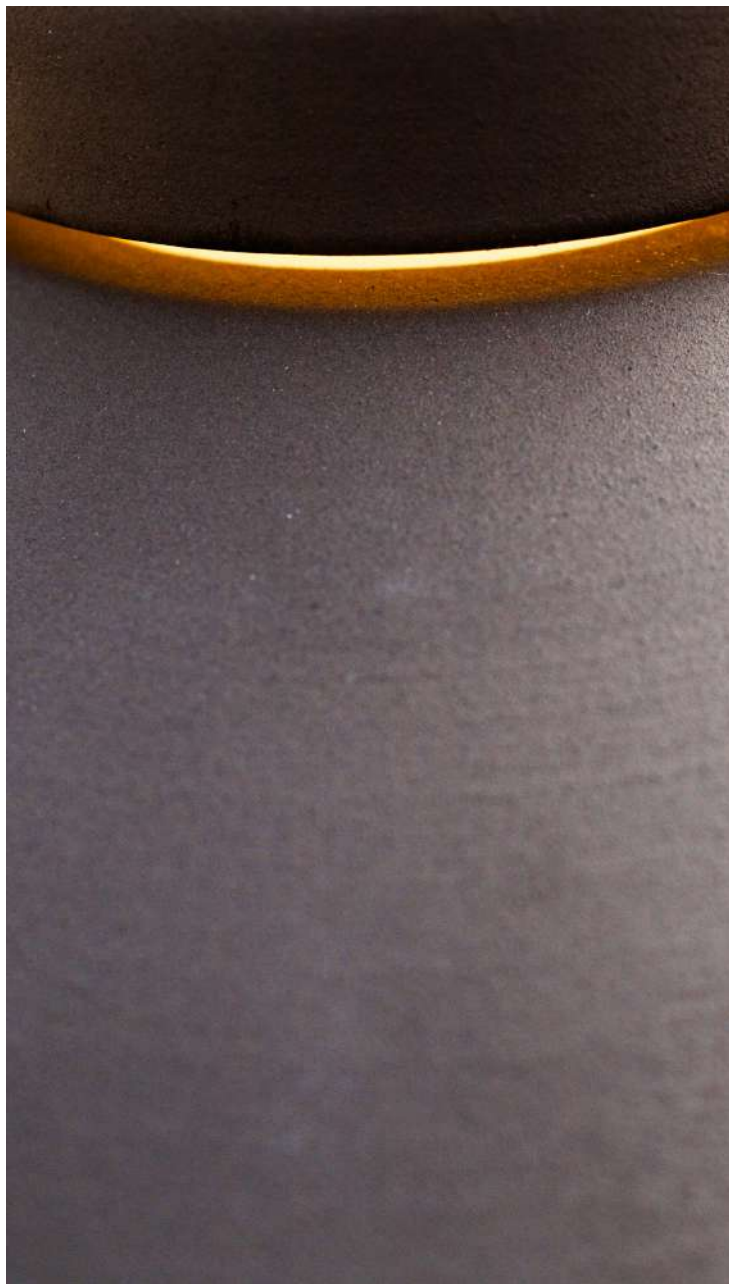
[Fig. 26] Detalle TCP.
©2025, AGR. →

[Fig. 27] Página siguiente,
izquierda. Detalle rocas.
©2025, AGR.

[Fig. 28] Página siguiente,
derecha. Detalle TCP.
©2025, AGR.









CAPÍTULO 008 ESTUDIO DE VIABILIDAD

247



Este apartado tiene como objetivo analizar la viabilidad económica de las luminarias desarrolladas.

A través de las tablas de escandallo internas, se ha hecho una estimación aproximada de los costes de producción, componentes eléctricos y márgenes de beneficio, con el fin de determinar un precio de venta al público coherente con los estándares del mercado del diseño artesanal. A continuación se presentan los costes desglosados y el precio final estimado para cada una de las tres versiones.

Las diferencias de precio entre modelos están directamente relacionadas con el volumen de material cerámico utilizado y el tiempo de trabajo artesanal.





Torno	Luminaria terracota	Luminaria chocolate	Luminaria blanca
Horno 490 cc3	0,64 €	3,00 €	0,55 €
Material	0,6 €	1,6 €	1,1 €
Mano de obra	6,7 €	12,4 €	6,3 €
Coste	8,01 €	16,98 €	7,89 €
Almacenamiento	0,8 €	1,7 €	0,8 €
Costos indirectos	1,6 €	3,4 €	1,6 €
	2,40 €	5,09 €	2,37 €
Total Costes	29, 14 €	61, 80 €	28, 74 €

	Luminaria terracota	Luminaria chocolate	Luminaria blanca
Litros Barro Usado	0, 36	0, 80	0, 50
Volumen (cm ³)	8, 00	31. 68	6, 75
Masa (kg)	0, 60	1, 50	1, 00
X	200, 00	350	150, 00
Y	200, 00	350	150, 00
Z	200, 00	300	300, 00



Elemento

Parte Eléctrica
Portátil Standard
LED

Cargador portátil

El margen de beneficio está en línea con los habituales de la empresa y mantiene unos precios similares a otras luminarias de la misma tipología, garantizando así la viabilidad económica del producto dentro de su estrategia comercial.

TFG





Pr. Compra	Coste	Pr. Venta	Margen Coste	Margen Venta PE	Margen Venta PC
27,09 €	81,27 €	243,81 €	2,60 €	3,00 €	4,00 €
7,44 €	22,32 €	22,32 €			

Partes

Luminaria
terracota

Luminaria
chocolate

Luminaria blanca

Parte cerámica

29,14 €

61,80 €

28,74 €

Parte eléctrica

103,59 €

103,59 €

103,59 €

PVP

345,10 €

430,01 €

344,05 €







CAPÍTULO 009 CONCLUSIONES

253





Este trabajo ha supuesto una oportunidad para reflexionar sobre el papel del diseño en un contexto postindustrial, donde la tensión entre tradición y modernidad permanece a la vez que se convierte en una fuente de creación.

A través del análisis de casos como Pott Project, se ha podido comprobar que el valor de la artesanía está volviendo en los últimos años y puede llegar a convertirse en una gran aliada de la innovación.

El diseño de la luminaria presentada ha sido un ejercicio formal y técnico, pero también la culminación de un proceso de investigación que ha combinado pensamiento crítico, sensibilidad cultural y resolución práctica. A lo largo del proyecto se ha buscado encontrar un equilibrio entre lo simbólico y lo funcional, entre lo artesanal y lo reproducible, entre lo personal y lo colectivo.

Durante este recorrido, se ha hecho evidente que la cerámica, como material y como oficio, ofrece un potencial expresivo y proyectual que va más allá de su uso clásico convencional. Su carga cultural, su capacidad de adaptación y su conexión con los ritmos pausados del hacer manual la convierten en un medio idóneo para explorar nuevas formas de habitar.



TCP no pretende cerrar una etapa, sino abrir nuevas preguntas sobre cómo seguir diseñando desde un lugar consciente, responsable y con arraigo. La pieza desarrollada aspira a ser el primer paso de una familia, de un lenguaje y, por qué no, de una forma distinta de mirar los objetos y su capacidad de emocionarnos.





Desde esa mirada, lo verdaderamente
valioso del diseño
no se limita a la
forma o la función.

Este proyecto no es solo el diseño de
una luminaria.

No es un objeto, es el encuentro entre
un diseñador y un
artesano.

256

DISEÑO

TFG



No es un objeto, es una declaración
de intenciones
sobre cómo
entendemos el
diseño, y que todo
lo que perdura
en el tiempo,
se construye
despacio.

No es un objeto, es la tecnología
moderna
acompañada de
tradición.

257

CONCLUSIONES

CAPÍTULO 009



Diseñar desde la honestad
sensibilidad implica entender
como un resultado, sino
de los valores con los que
transformamos





vestidad, la pasión y la
tender el objeto no solo
io como una extensión
os que habitamos y
nos el mundo.







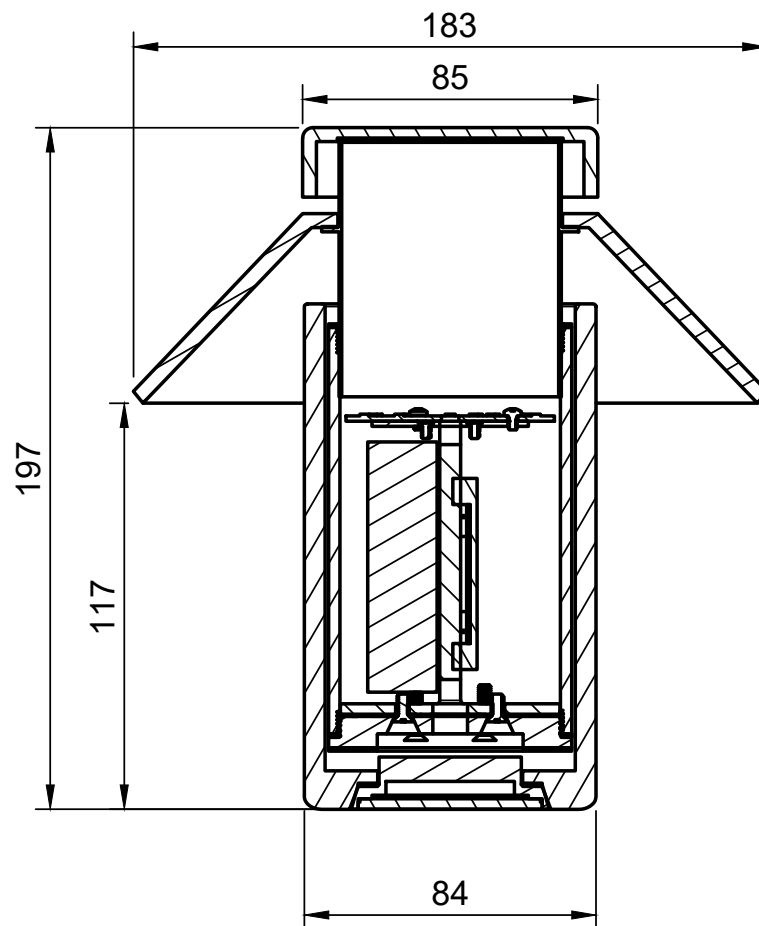
CAPÍTULO 010 PLANOS TÉCNICOS

261



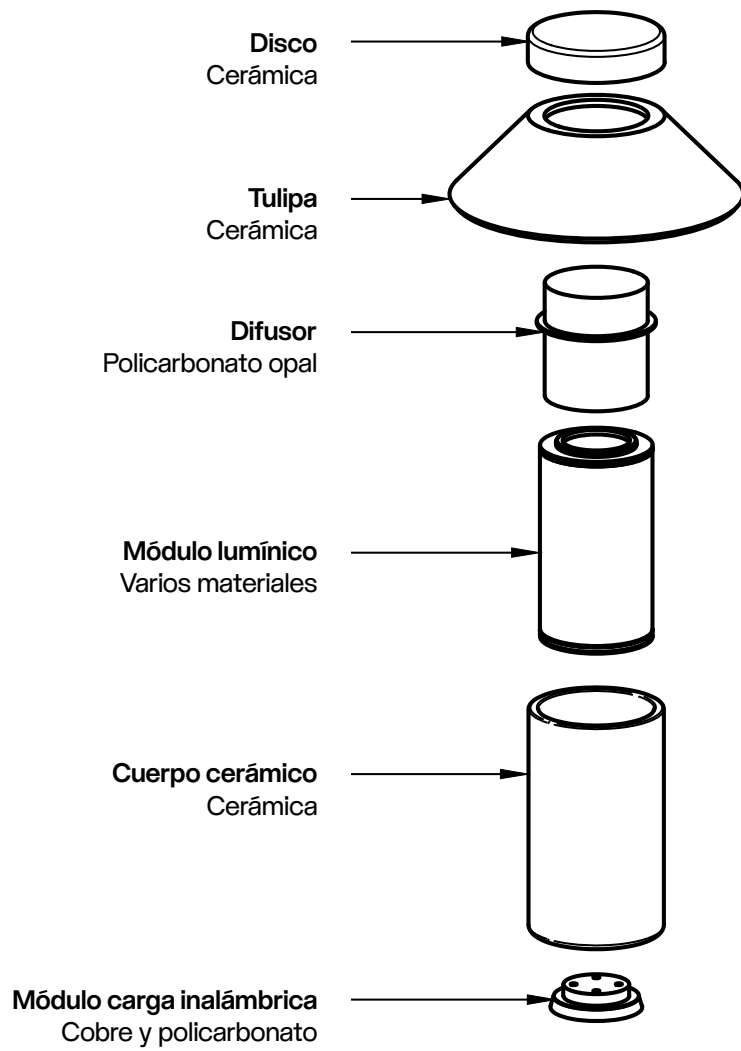


[Fig. 29] Plano técnico de la luminaria Terracota.
©2025, Juan Vidal.



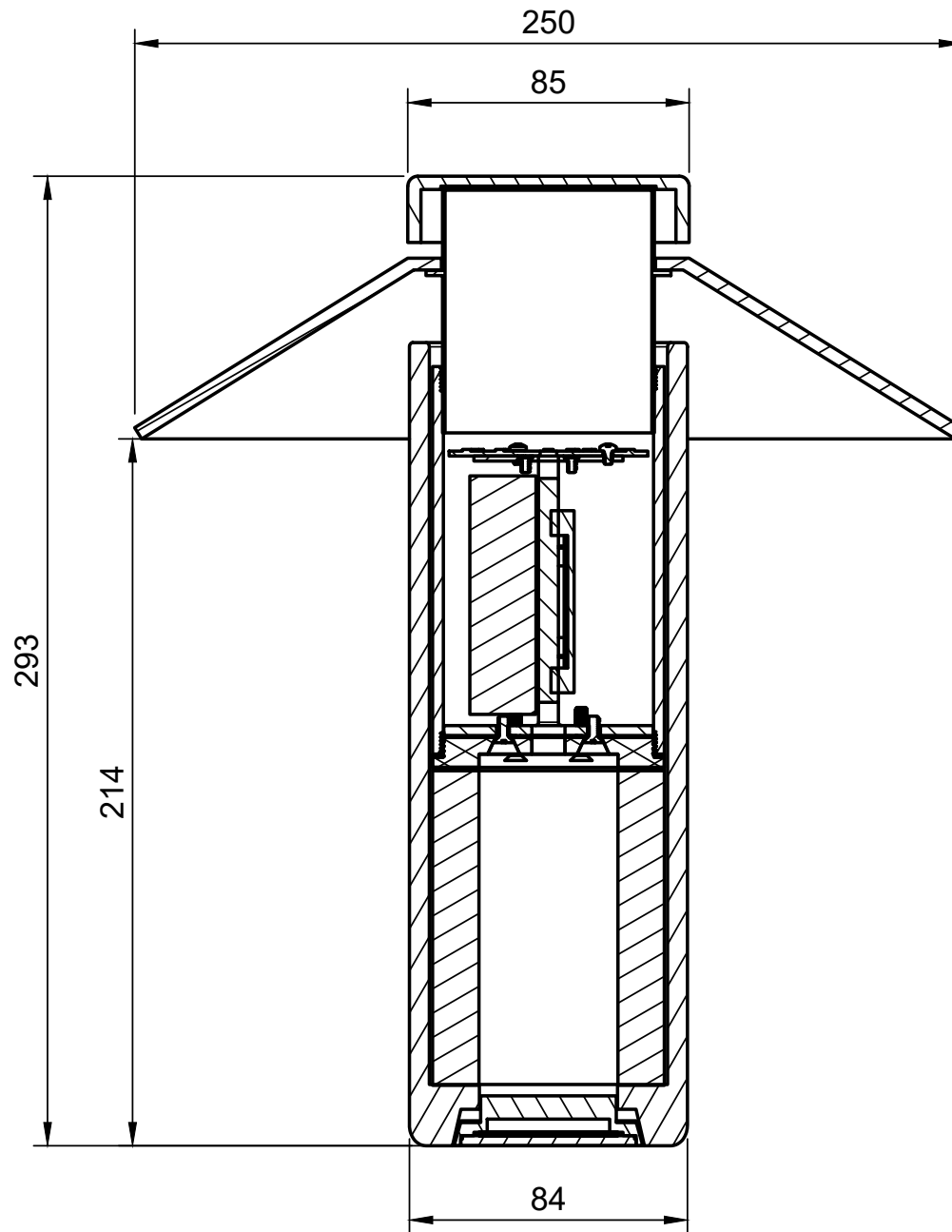


[Fig. 30] Plano explosionado de la luminaria Terracota.
©2025, Juan Vidal.





[Fig. 31] Plano técnico de la luminaria Chocolate.
©2025, Juan Vidal.



264

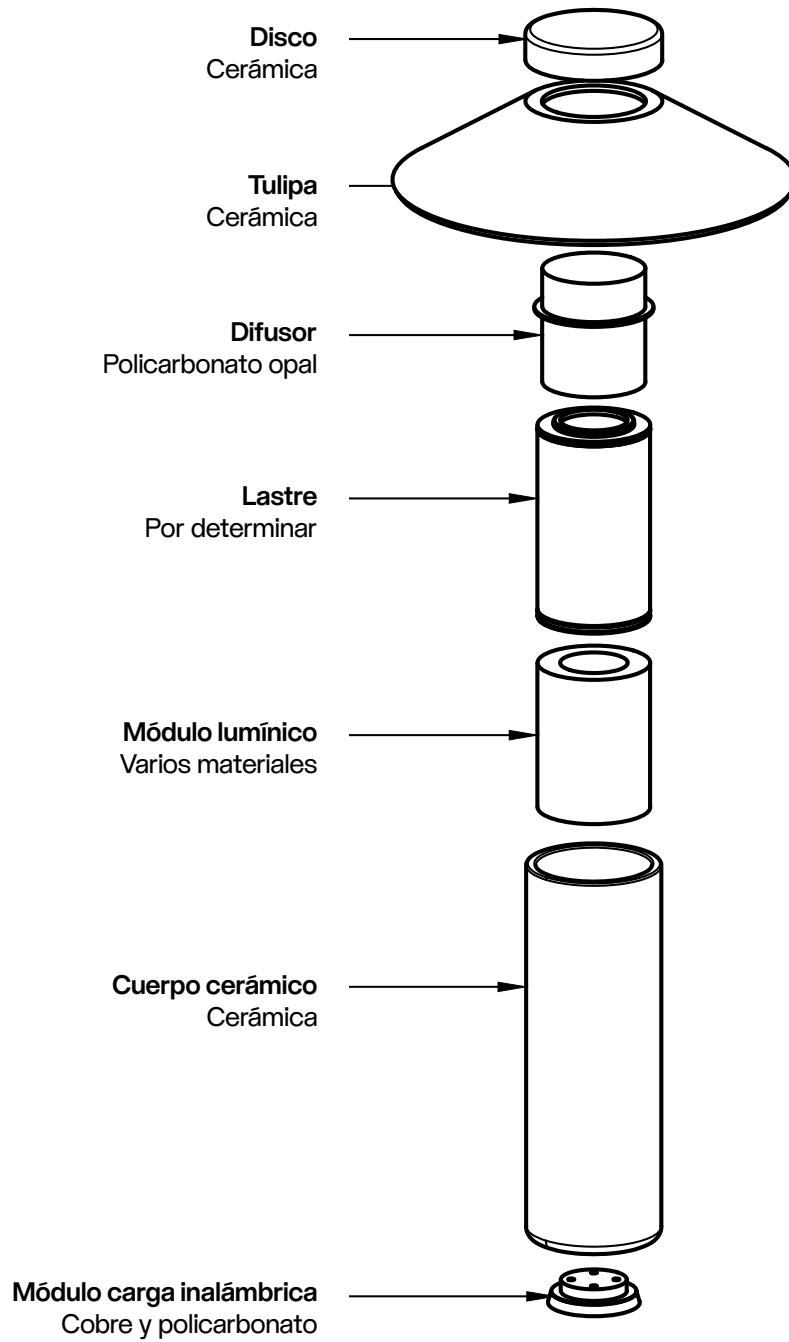
DISEÑO

TFG



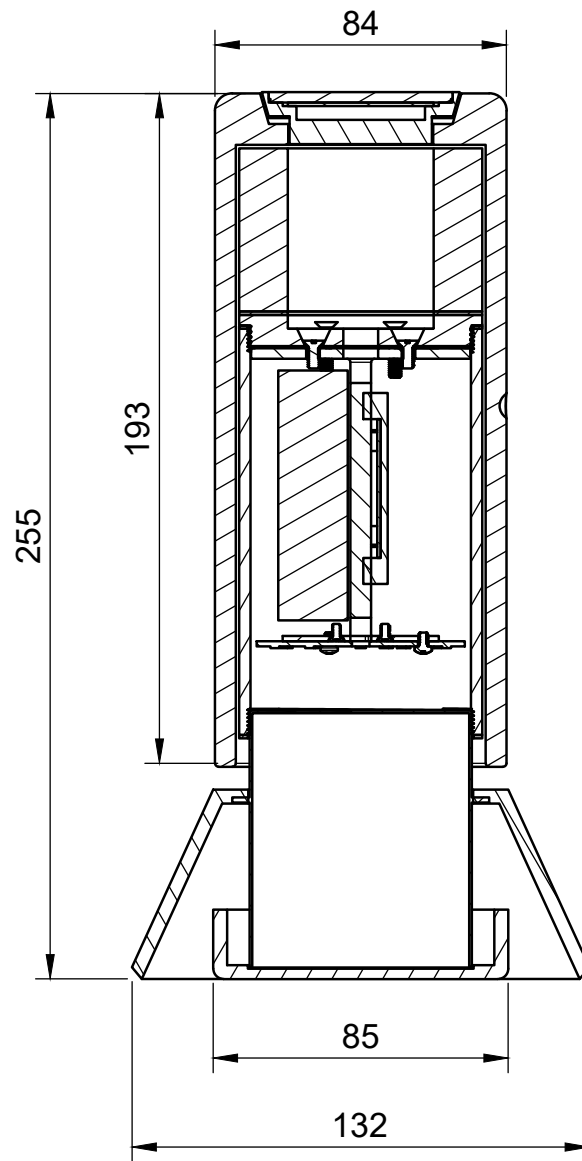


[Fig. 32] Plano explosionado de la luminaria Chocolate.
©2025, Juan Vidal.





[Fig. 33] Plano técnico de la luminaria Blanca.
©2025, Juan Vidal.



266

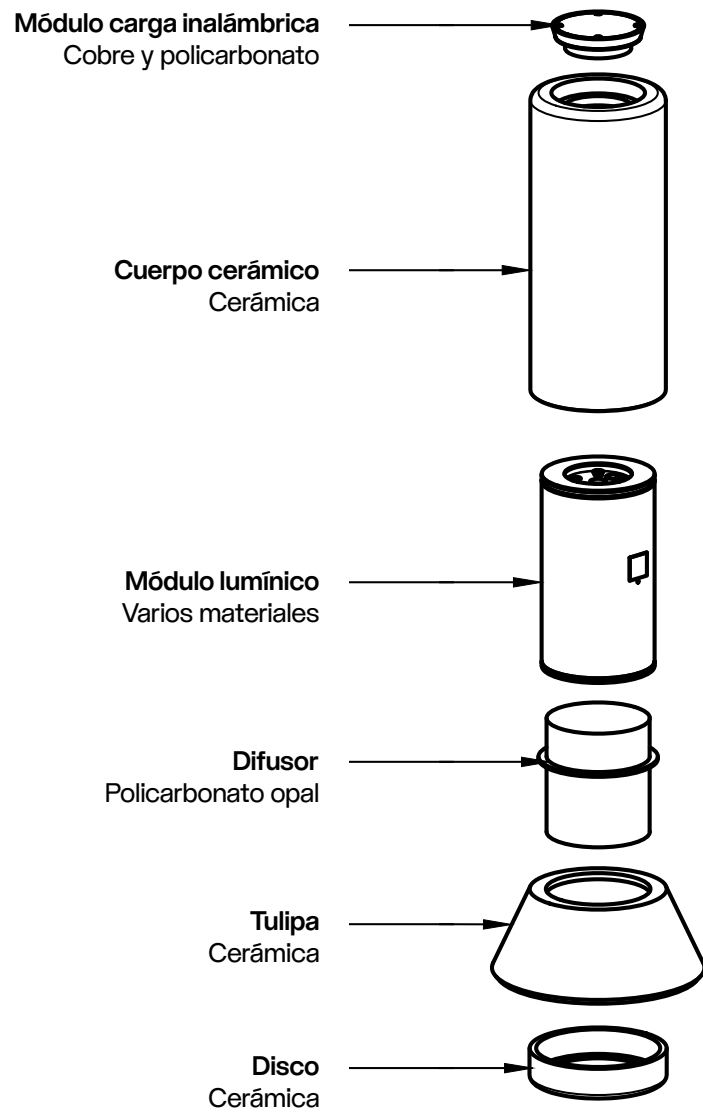
DISEÑO

TFG





[Fig. 34] Plano explosionado de la luminaria Blanca.
©2025, Juan Vidal.







CAPÍTULO 011 FOTOGRAFÍA DE PRODUCTO

[Todas las figuras] Combo de TCP.
Cantera "El Pedrero" en Mula.
©2025, AGR

269



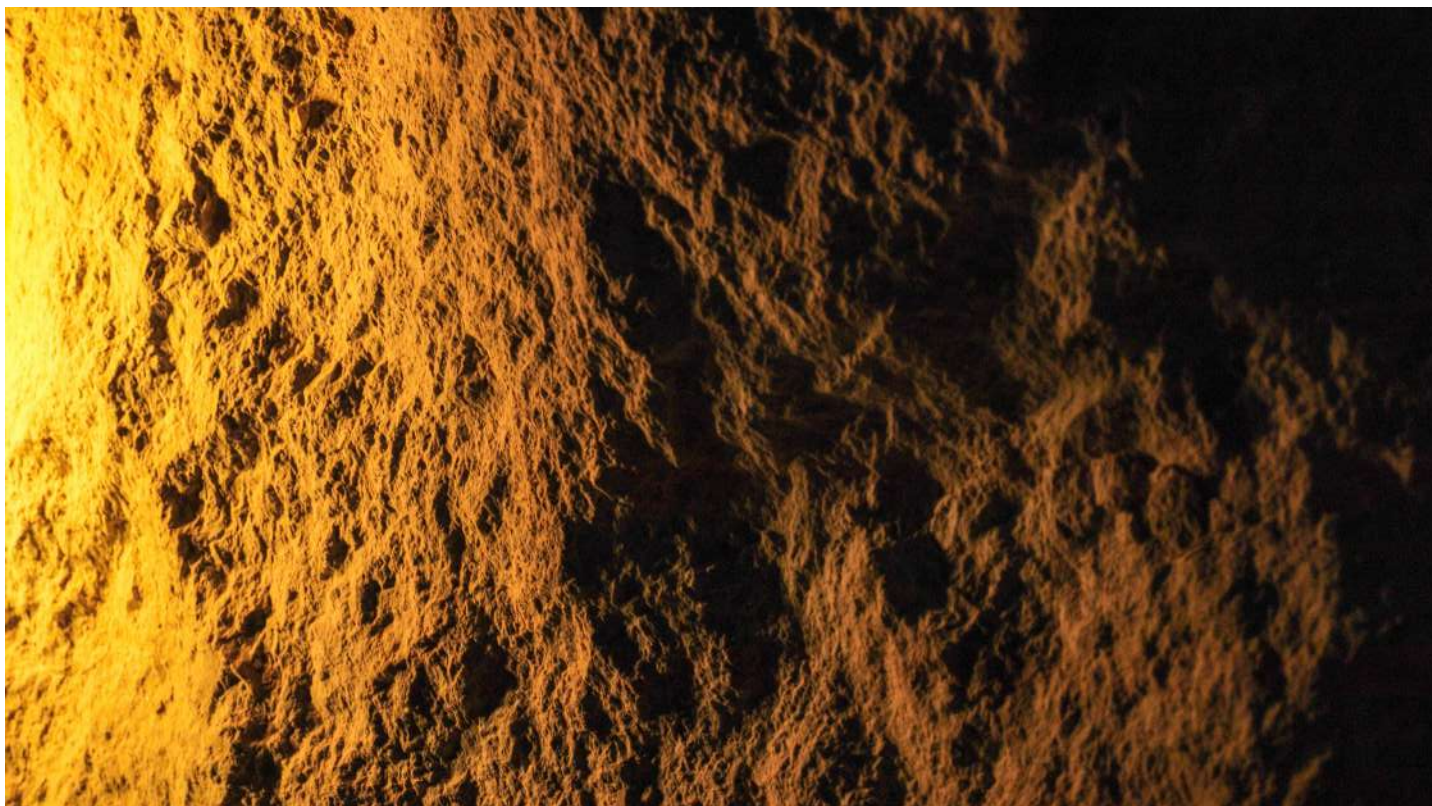






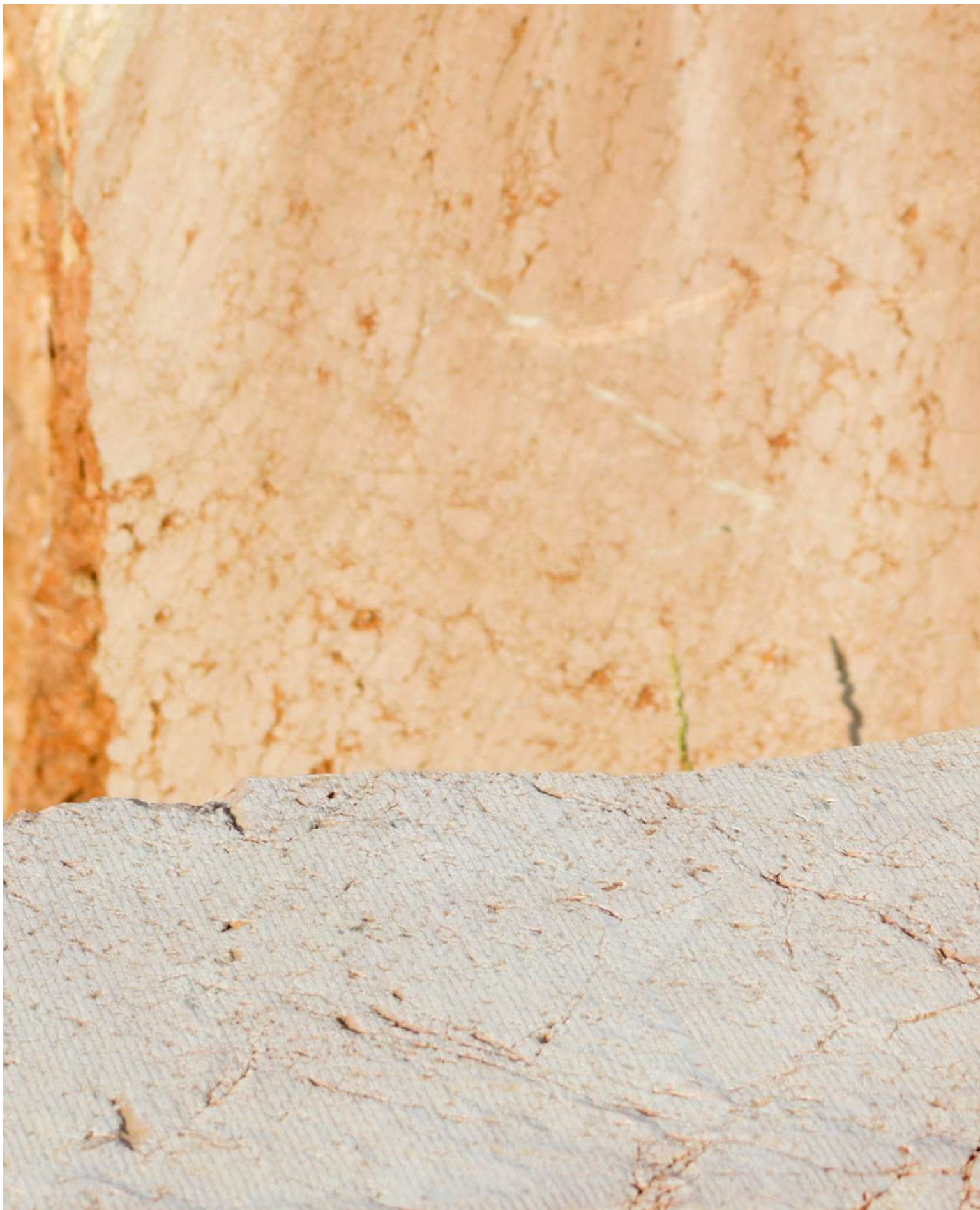










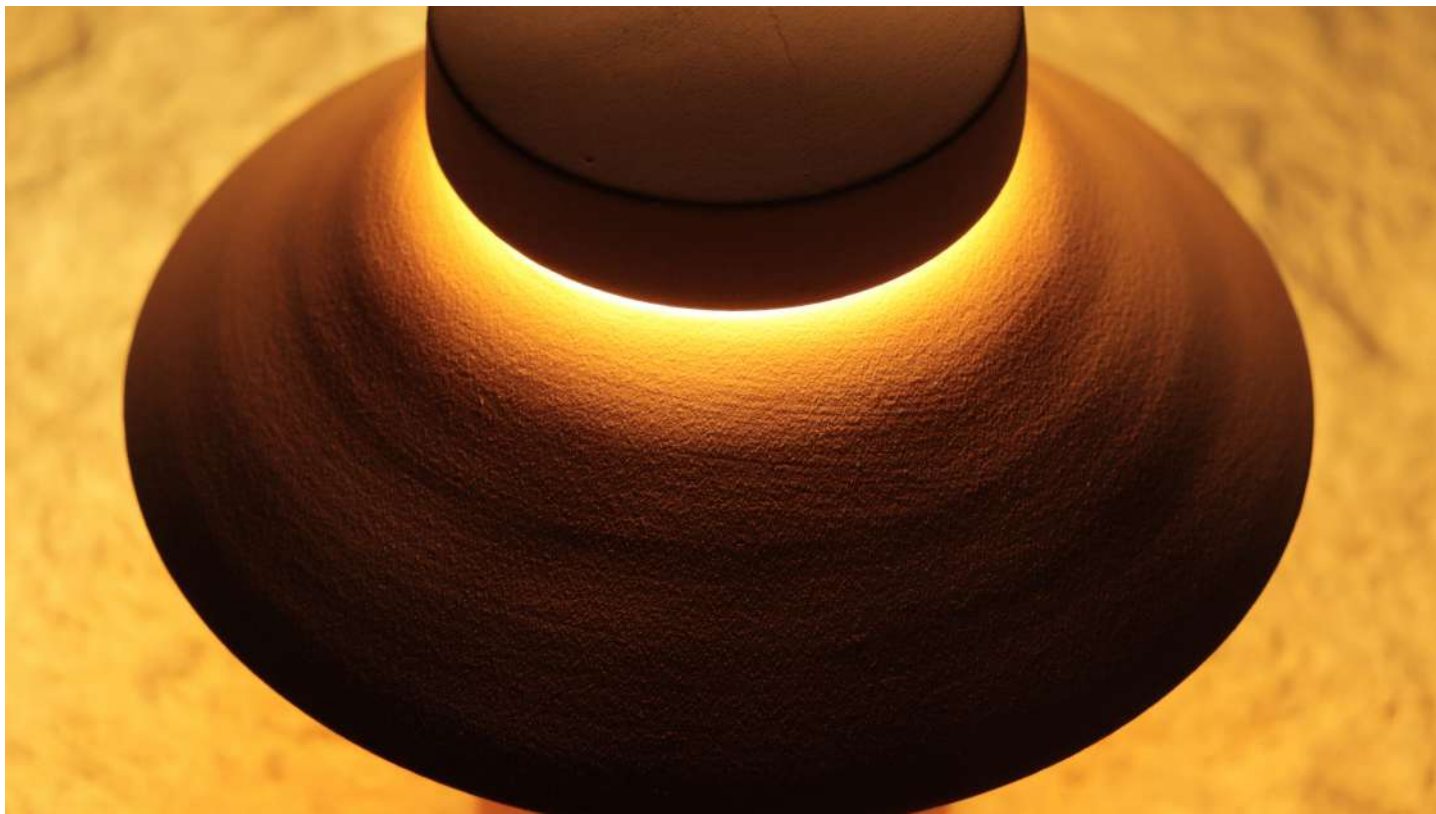






280





281





282



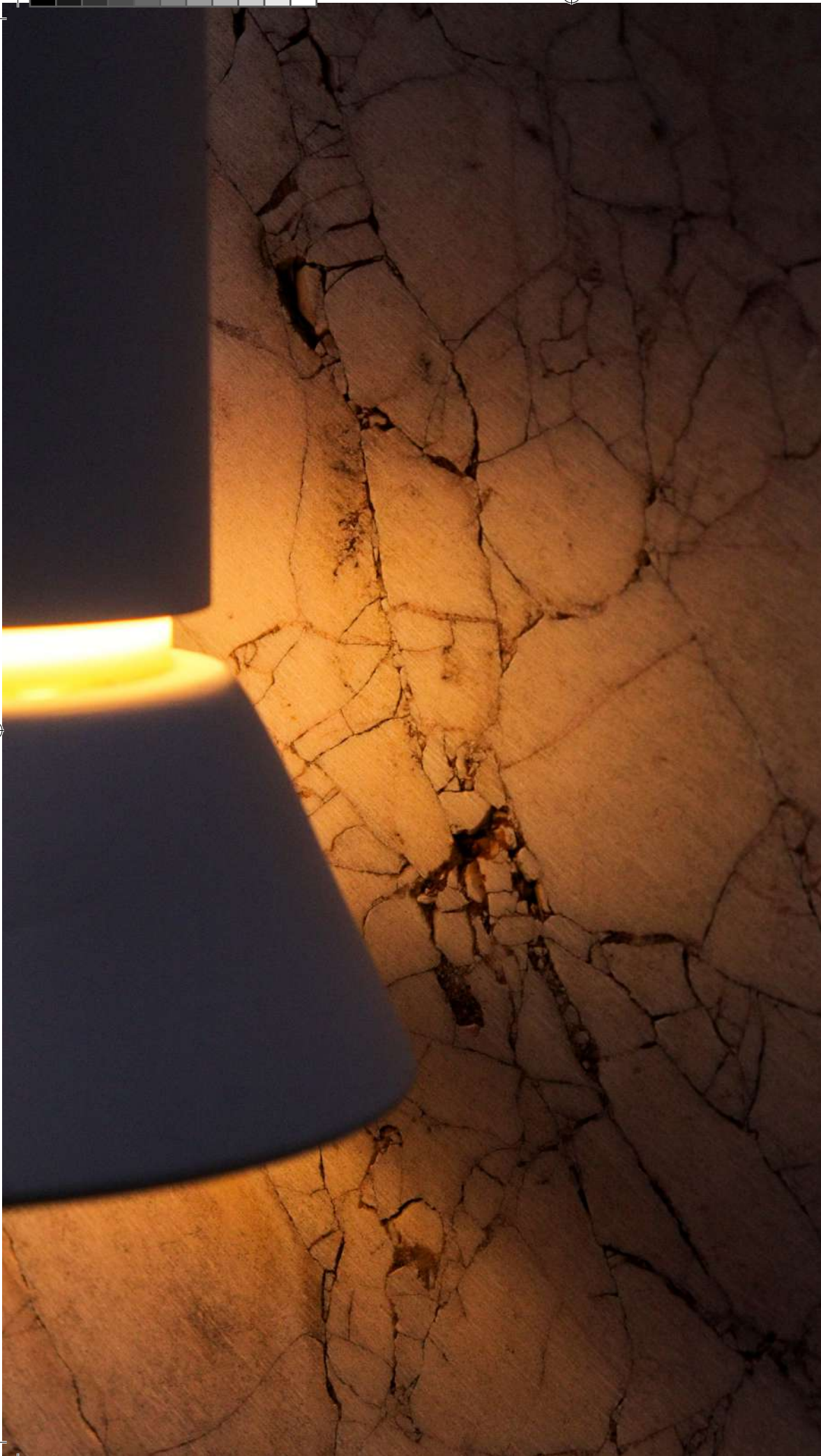


283





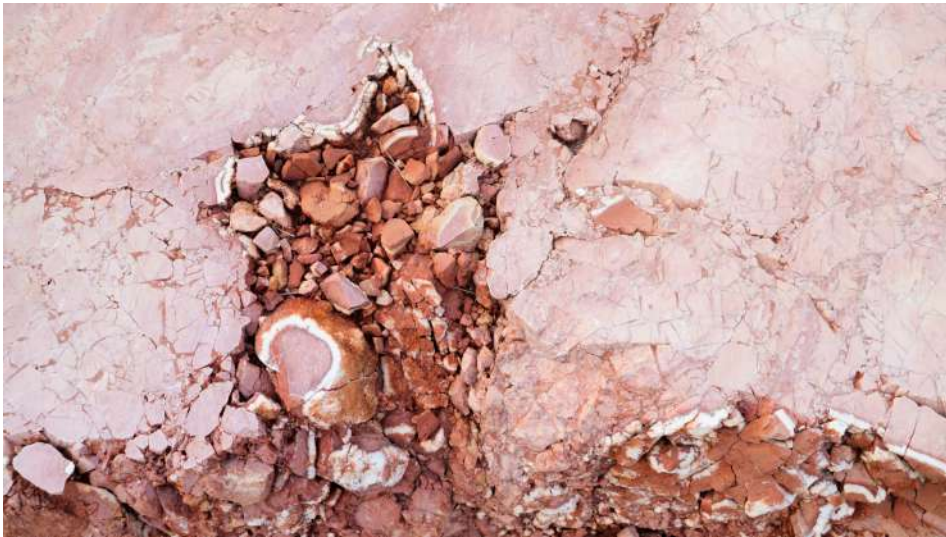












290







292





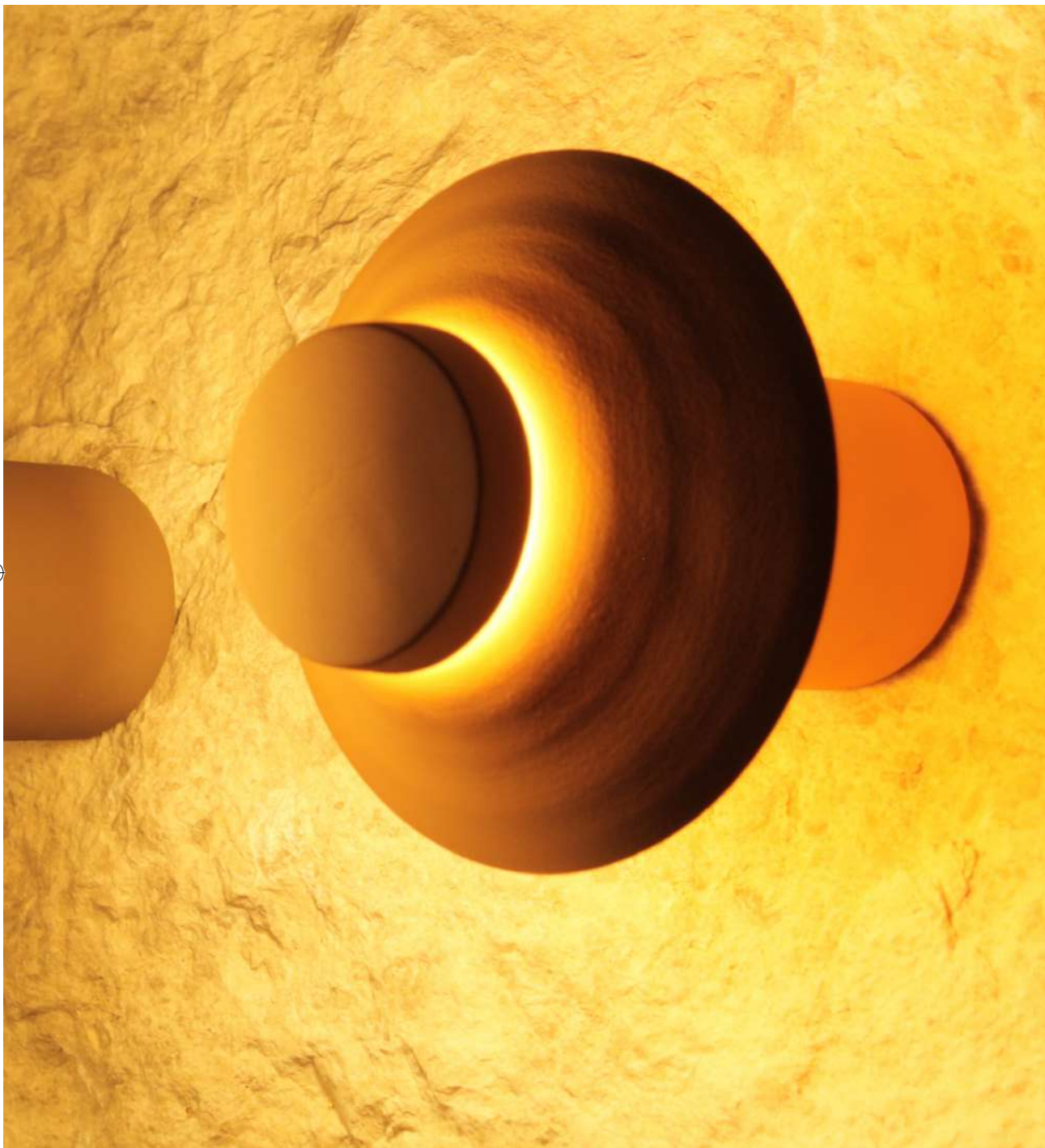




295









298









CAPÍTULO 012 BIBLIOGRAFÍA

301





Bibliografía

- Cleese, J. (2021). *Creatividad: Una guía para tener ideas brillantes* (1.^a ed.). Editorial Planeta.
- Cuttle, C. (2003). *Lighting by Design*. Routledge.
- De Luca, D. (2021). *Diseñar con la luz. Principios básicos de iluminación para diseñadores de interiores*. GG.
- Del Teso, C. (2017). *Cerámica: Manual de técnicas y procesos*. Editorial Parramón.
- Dormer, P. (1997). *The Culture of Craft*. Manchester University Press.
- Flusser, V. (1999). *Filosofía del diseño*. Ediciones GG.
- IESNA (Illuminating Engineering Society of North America). (2011). *Lighting Handbook* (10th ed.). IESNA.
- Organización Internacional de Normalización (ISO). (2010). *Normas sobre eficiencia energética y seguridad de luminarias*.
- Quiroz, D. (Ed.). (2021). *Ensamblajes del pasado: Lugares, objetos y reflexiones*. Subdirección de Investigación, Servicio Nacional del Patrimonio Cultural.
- Unión Europea. (2021). *Reglamento sobre diseño ecológico y etiquetado energético de productos de iluminación*. Diario Oficial de la Unión Europea.
- Zabalbeascoa, A. (2014). *Cerámica: De lo utilitario a lo poético*. *Arquitectura Viva*, (164), 20–23.



Páginas web y artículos online

- Espacio con Hache. (s.f.). POTT Project. Recuperado el 11 de junio de 2025, de <https://espacioconhache.com/es/b/pott/>
- Marco Ampliato. (2016, 24 noviembre). Instrumentum domesticum III: la cerámica y la iluminación. Recuperado de <https://marcoampliato.wix-site.com/marcoampliato/single-post/2016/11/24/instrumentum-domesticum-iii-la-cerámica-y-la-iluminación>
- La Casa del Recreador. (s.f.). Luce su Luce. Sistemi di illuminazione portatili ad Al-Ándalus. Recuperado el 11 de junio de 2025, de <https://lacasadelrecreador.com/es/blog?id=111&post=luce-su-luce-sistemi-di-illuminazione-portatili-ad-al-andalus-le-luci>
- POTT Project. (s.f.). POTT Project – Ceramic Lighting. Recuperado el 11 de junio de 2025, de <https://www.pott.es/>
- Santa & Cole. (s.f.). Antoni de Moragas i Gallissà. Recuperado el 11 de junio de 2025, de <https://www.santacole.com/es/biografias/antoni-de-moragas-gallissa/>
- Real Academia de la Historia. (s.f.). Antoni Moragas y Gallissà. Historia Hispánica. Recuperado el 11 de junio de 2025, de <https://historia-hispanica.rah.es/biografias/30966-antoni-moragas-y-gallisa>
- Nedgis. (s.f.). Antoni de Moragas i Gallissà. Recuperado el 11 de junio de 2025, de <https://www.nedgis.com/es/designers/antoni-de-moragas-gallissa>
- Nedgis. (s.f.). Lámpara colgante Type 80, negro mate, Ø14,5cm. Recuperado el 11 de junio de 2025, de <https://www.nedgis.com/es/products/lampara-colgante-tipo-80-negro-mate-o14-5cm-h20-6cm-anglepoise>





- Nedgis. (s.f.). Lámpara colgante Type 80, verde pistacho, Ø14,5cm. Recuperado el 11 de junio de 2025, de <https://www.nedgis.com/es/products/lampara-colgante-tipo-80-verde-pistacho-2700k-o14-5cm-h20-6cm-anglepoise>
- Disseny Hub Barcelona. (s.f.). Donación de muebles de los arquitectos Gallissà y de Moragas. Recuperado el 11 de junio de 2025, de <https://www.dissenyhub.barcelona/es/noticia/donacion-de-muebles-de-los-arquitectos-gallissa-y-de-moragas>
- Disseny Hub Barcelona. (s.f.). Estudio 360º: Butaca Antoni de Moragas, 1954. Recuperado el 11 de junio de 2025, de <https://www.dissenyhub.barcelona/es/actividad/estudio-360o-butaca-antoni-de-moragas-1954>
- Teixeira Design Studio. (s.f.). Croissant Pendant. Recuperado el 11 de junio de 2025, de <https://teixeiradesignstudio.com/work/croissant>
- Santa & Cole. (s.f.). Fontana 587. Recuperado el 11 de junio de 2025, de <https://www.santacole.com/es/lamparas-de-suspension/fontana-587/>







