



# Juegos

## Playground Equipment

## Jeux





Prometeo representa nuestra propuesta más radical, una interpretación de la esencia del juego que demuestra hasta qué punto resulta cierta la premisa "menos es más". Así que antes de acudir a la mesa de diseño cerramos los ojos y pensamos en lo poco que necesitamos para jugar: una línea en el pavimento nos vuelve equilibristas, el soporte de una señal nos anima a girar más deprisa que el mundo. Unos postes, unos tirantes, elementos simples que acaban componiendo una gama inspirada en los aparejos de los veleros.

Este grado de sencillez, casi de abstracción, hacen de Prometeo una gama que fomenta el contacto intergeneracional. Niños de todas las edades, también adultos, se acercan a conocer unos

elementos que se apartan de las formas tipo de los parques urbanos. Y tras la sorpresa inicial, surge la cooperación espontánea para descubrir "cómo se usa esto". Sin darnos cuenta, estamos jugando mientras reflexionamos sobre la esencia del jugar.

Elementos como el balancín han sido reseñados en guías de diseño contemporáneo y han formado parte de exposiciones en museos como el MARCO de Vigo. Es difícil decidir si se trata de un juego elevado a la categoría de arte, o de una pieza de arte sobre la que se puede jugar. En todo caso, supone un recordatorio de que el juego no es una actividad al margen de la cultura, sino uno de los elementos centrales que la definen y le permiten avanzar.



#### EN

Prometeo represents our most radical proposal, an interpretation of the essence of play that shows to what extent the premise "less is more" is true. Before we go to the design board, we close our eyes for a moment and think about how little we need to play: a line on the street turns us into a tightrope walker; a signpost encourages us to grab it and spin around faster than the world. Poles and wires are simple elements that end up composing a range inspired by the rigging of sailboats.

This degree of simplicity almost abstract makes Prometeo a range that fosters intergenerational contact. Children of all ages, as well as adults, are drawn to take a closer look at elements that deviate from the typical forms of urban parks. And after the initial surprise, a spontaneous cooperation arises to discover "how is this used". Without realizing it, we play while we reflect on the very essence of playing.

Elements such as the seesaw have been reviewed in contemporary design guides and have been part of exhibitions at museums such as MARCO de Vigo, Spain. It is difficult to decide if it is a game elevated to the category of art, or a piece of art on which you can play. In any case, it is a reminder that games are not an activity outside the culture, but one of the central elements that define it and allow it to move forward.

**FR**  
Prometeo représente notre proposition la plus radicale, une interprétation de l'essence du jeu qui montre à quel point la prémissse "less is more" est vraie. Alors, avant de s'installer à la table de design, nous avons fermé les yeux pour réfléchir au peu qu'il faut pour jouer: une ligne sur le trottoir nous transforme en un funambule, le poteau d'un feu tricolore nous encourage à tourner plus vite que le monde. Des poteaux, des tirants, des éléments simples qui finissent par composer une gamme inspirée par le gréement des voiliers.

Ce degré de simplicité, presque d'abstraction, fait de Prometeo une gamme qui favorise le contact intergénérationnel. Les enfants de tous âges, mais aussi les adultes, viennent regarder certains éléments qui s'éloignent des formes typiques des parcs urbains. Et après la surprise initiale, une coopération spontanée surgit pour découvrir "comment utiliser cela ?". Sans le savoir, nous jouons en réfléchissant sur l'essence même du jeu.

Des éléments tels que le balancier ont été examinés dans des guides de conception contemporains et ont fait partie d'expositions dans des musées tels que le MARCO de Vigo, Espagne. Il est difficile de dire s'il s'agit d'un jeu élevé à la catégorie d'art, ou d'une œuvre d'art avec laquelle vous pouvez jouer. En tous cas, cela nous rappelle que le jeu n'est pas une activité indissociable de la culture, mais l'un des éléments centraux qui la définissent et lui permettent d'avancer.



A30





A40

48,9 m<sup>2</sup> 640 x 473 cm  
5 u. +4



A50

54,4 m<sup>2</sup> 567 x 415 cm  
6 u. +4

A100M

8,9 m<sup>2</sup> 36 x 24 cm  
-cm 1u. +4



**Combinaciones De Asientos**

*Seat Combinations*

*Combinaisons De Sièges*



L17

12,15 m<sup>2</sup> 170 x 77 cm 1u. +3



L18

21,8 m<sup>2</sup> 330 x 76 cm 2 u. +3



**ESPACIO GRANDE** / LARGE SPACE / GRAND ESPACE



**ESPACIO MEDIANO** / MEDIUM SPACE / MOYEN ESPACE



**ESPACIO PEQUEÑO** / SMALL SPACE / PETIT ESPACE

