



**INTRODUCTION: ABOUT STOY**

We live as we play, we play as we live. Anyway, living and playing are two actions linked between them and to the existence of each one of us, although sometimes, we are not aware of one of them, or even of any of them. // Living is something inherent in human beings – it sounds stupid but let's think about- and playing is an action existing in some animals. Playing, after all, means to alter the natural state and the logical sequence of things to get into a different space-time. And without doubt, jumping to the other side has been always tempting but dangerous, above all for that control system of parents, educators, politicians and society in general. // In opposition to playing “like animals”, there is playing inducted by objects called toys which involves a determinate protocol of rules and roles to be assumed in a process whose essential aim should be simply spending time, enjoying it. Beyond this point, the associations among to play and to educate, to behave, to think, to know, to believe and to live are evident and their consequences could be wonderful or regrettable. // Indeed, by playing, all those values apparently invisible but highly toxic can be transmitted hiddenly. Those ways of thinking which reproduce models to perpetuate asymmetric distributions of power and naturally assumed differences among genres, races, economic classes and different human groups.

**INTRODUCTION: ABOUT STOY**

**OBJETIVOS INICIALES**

El proyecto de innovación educativa STOY ( sustainable toy) se enmarca dentro de una serie de acciones realizadas durante el curso 2009 – 2010 que mediante este reconocimiento pretendía tener continuidad en el curso 2010 – 2011.

**OBJETIVOS INICIALES**

En efecto, en la convocatoria de 2009 del Concurso de Ideas para Competiciones de estudiantes promovido por la UPM, el proyecto “ juguete sostenible” presentado por profesores de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura , vinculados al grupo de innovación Hypermedia del Departamento de Ideación Gráfica, obtuvo uno de los premios que supusieron una aportación de diez mil euros para la organización del mismo.

La competición ‘Juguete sostenible de la UPM’ [STOY\_2010 y futuras convocatorias] se configura como una reflexión más de este nuevo proyecto con la intención de estimular en el alumnado una sensibilidad medioambiental desde criterios sostenibles y de eficacia energética, compartida con un propósito pedagógico que sitúa el énfasis en sugerir conductas integradoras, repeliendo actitudes sexistas, xenófobas o cualquier otro tipo de exclusión social. La propuestas ganadoras debían reunir cualidad óptima tanto en su configuración física como en su modo de uso o acción lúdica del juego.

**OBJETIVOS INICIALES**

Desde ese momento, los promotores de la idea decidieron generar un proyecto más ambicioso que una simple competición por lo que se decidió presentar el proyecto STOY, persiguiendo el reconocimiento como proyecto de innovación educativa vinculado al grupo GIE consolidado Hypermedia de la ETSAM. Sin este reconocimiento, difícilmente se podía mantener un proyecto que supone un intenso esfuerzo de un colectivo y que persigue mantenerse, ampliarse, consolidarse en el futuro.

El objeto primordial del proyecto STOY es aumentar el carácter creativo y constructivo en la conducta de los estudiantes y promover la difusión de un mensaje consecuente con la situación medioambiental y social contemporánea.

La puesta en valor de la cultura del juguete, el análisis contemporáneo de la acción de jugar y del jugador, a través del acercamiento cognitivo y experimental en el ámbito universitario y su posterior difusión en la sociedad a través del sistema mediático es el fin último del proyecto. Evidentemente, desde un principio, se ha advertido la oportunidad de introducir y desarrollar esta disciplina de diseño en el marco universitario.

**OBJETIVOS INICIALES**

**ACTUACIONES REALIZADAS DENTRO DEL PROYECTO**



Precisely, the project “STOY: sustainable toy” started in 2009 - thanks to the award obtained in the UPM ideas competition for students competition - as an initiative developed by a “players” group belonging somehow to University community who tried to call for attention, once again, about invisible process of our daily life with very important repercussions in the future of our society. // Toys industry is one of the most wickedly and most silenced assumed economies by all of us. One way or another, everybody has a grade of responsibility.. The difficulty of positioning oneself against the system in the toys market produces the abandonment by exhaustion of designers, parents and educators and even players who accept despondently the reality faced with the inability of seeing satisfied requirements of non-war, non-sexist, non-racist, non-pollutant... and we recognize the power of an abusive global visual offer which gets into houses, schools, cities and on the net inevitably. // Without any specific formation except our own experience as players, amateurs and hooked on creative processes, this group born in the ETSAM but open to diverse members, are willing to make a hole on the university educative system in order to something unexpected can happen. We would like to communicate our will and disposition to think about this topic on playing while trying to break the course of events and to promote another kind of surprising consequences because of their possible implications in the future of our reality, physical or virtual. // Last year, due to the natural disasters happened in Haiti, we decided to lead our energy to the emergency toy. We organized several intensive workshops introducing other universities that finished in a successful competition as you can see on our web site, [www.sustainabletoy.com](http://www.sustainabletoy.com) . Since then, we felt confident and eager to increase our presence by combining actions, competitions, reports, teaching and so on and we asked to UPM to be recognized as **Educative Innovation Project**. Fortunately, they accepted and gave us some money.

**STOY: ACTIONS**

Then, we thought a new subject to follow in 2010. JURBANING was our buzzword this time. We needed to learn from toys industry and its marketing strategy “.jurbaning” is an spanglish mixed word formed by jugar (play in Spanish), urban (in the city), and ing (always in action). In summer, we threw to participate in competitions – we won one of them, Gran Via and we failed another, Vulvanízate -, we carried out the performance “cúbreme latina” in the Plaza de la Cebada in the Latina neighborhood, transforming an empty urban space “Espacio Isla” by knitting a large textile roof to hide from the sun. All the stoyers, students, friends and people living in the area brought their sheets and sewed the large sheet. As usual, we failed as regards the result (mistakes on the calculation of distance, weight, shape...) but the action was really enjoyable! Our space-time changed and we built a strange friendly weaver. // Later, when autumn was about to, we made an effort to create a new elective course to investigate, design and play with more people. It was our first course organized as an exquisite corpse through e-learning. we tried to do our best and it worked . With that emotional feeling that collective actions provoke, we offered a similar intensive oneweek presential course for European students in Athens program and it happened happily. // In winter we started to think about what we had done and prepare some reports for publications and congresses as it is required. // In spring we hold the second competition. Finally we made a publication including all the actions and results.



**RESULTADOS OBTENIDOS**



\*Creación de un grupo de trabajo stoy formado por un colectivo de arquitectos profesores y estudiantes de doctorado del Departamento de Ideación con perfiles diversos pero convergentes en las variables del futuro proyecto.

## RESULTADOS OBTENIDOS



# 2011 JURBANING\* JUGAR LA CALLE sustainabletoy

## PRÓRROGA CONCURSO STOY2011

20 de abril, 2011 por stoybravo



**JURBANING\***  
**PRORROGADO LUNES 9MAYO**  
 \*JUGAR LA CALLE:  
**CONCURSO DE IDEAS**  
 DISEÑA UN JUGUETE, UN JUEGO, UNA ACCIÓN  
 O UNA INTERVENCIÓN URBANA  
**ENTREGA 23 DE ABRIL 2011**

La entrega del concurso queda prorrogada y pasa del 23 de abril al 9 de mayo de 2011. El lugar y horario de entrega se mantiene... [...]

## CONCURSO STOY 2011

14 de marzo, 2011 por stoybravo



**JURBANING\***  
**CONCURSO DE IDEAS**  
 \*JUGAR LA CALLE:  
 DISEÑA UN JUGUETE, UN JUEGO, UNA ACCIÓN  
 O UNA INTERVENCIÓN URBANA  
**ENTREGA 23 DE ABRIL 2011**

BASES 2011

[...]

## STOY 2011 Jurbaning

23 de septiembre, 2010 por stoybravo

\*Diseño y puesta en funcionamiento de la página web sustainabletoy.org, donde se vierten todos los contenidos relativos al proyecto.



POLITÉCNICA

Buscar

### Qué es STOY

- Síntesis / Synthesis
- Organigrama
- Base de datos
- Bibliografía
- Proyecto de innovación
- Proyecto de investigación

### STOY 2011

- Bases del concurso
- Inscripción
- Workshops
- Calendario
- Fallo del jurado
- Exposición
- Premiados

### Universidades STOY



ETS ARQUITECTURA de MADRID

### Sponsor



### Comunicaciones

noticias

# RESULTADOS OBTENIDOS



\*Desarrollo de negociaciones con otras Universidades de la Comunidad de Madrid de Diseño, Arquitectura y Bellas Artes para implicarlas en el proyecto en todas las fases posibles.

**RESULTADOS OBTENIDOS**

\*Realización de workshops intensivos de diez horas, impartidos por los miembros de Stoy para alumnos de todas las Universidades . ( con obtención de un crédito)

**RESULTADOS OBTENIDOS**

# GINA 2011

CON CORBATA  
CON LAZO

, antes que  
e son lúdicos.

ENDO CON LOS  
ENDADOS

Se construyen actos antes que producir di  
antes de reflexionar sobre los hechos produ

ASISTENCIA VOLUNTARIA  
E INTERESADA

proyección... el hecho abstracto de crear. Sólo de crear,  
ción y creatividad individual aplicada sobre cualquier cosa

images of those homo sapiens and homo faber are not enough anymore and they are even out of place: to rescue the men and women ludens means thinking again in the possibility to learn by playing. // Our challenge is to develop an heuristic and creative work, to increase the perception capacity over our context, to push the critical sense and to intensify the relational and empathy skills with the others. We have experienced some pedagogical situations in which playing has led to think about architectonics, the World and ourselves.

RESULTADOS OBTENIDOS



**Sustainabletoy 2010**  
**COMPETICIÓN JUGUETE SOSTENIBLE 2010 DE LA UPM**  
**2010 UPM SUSTAINABLE TOY DESIGN COMPETITION**  
**RETO 2010: 'EL JUGUETE DE EMERGENCIA'**

Concurso internacional de diseño de un juguete sostenible consecuente con la situación medioambiental y social contemporánea, que sugiera conductas integradoras: repeliendo actitudes sexistas, xenofobas o cualquier otro tipo de exclusión social. Debe reunir al mismo tiempo una calidad óptima tanto en su configuración formal como en su modo de uso o acción lúdica del juego.

**Juguete.** (Del latín, de juego), m. Objeto atractivo con que se entretienen los niños.  
 Zin : trasto, cacharro, artefacto, chisme, chirimbo, cachivache, instrumento, muñeco, autómata.

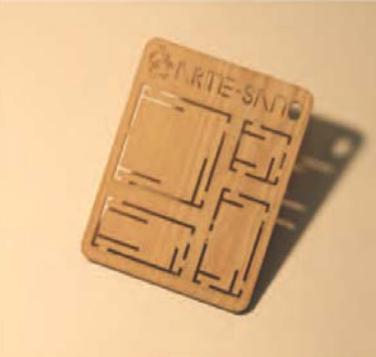
**Sostenible.** adj. Dicho de un proceso, que puede mantenerse por sí mismo, como lo hace, por ejemplo, un desarrollo económico sin ayuda exterior ni merma de los recursos existentes.

Convocatoria e información sobre workshops universitarios:  
[www.sustainabletoy.es](http://www.sustainabletoy.es)



\*Diseño del Concurso Stoy para estudiantes en su primera convocatoria bajo el lema del “juguete de emergencia”, organización del mismo, formación del jurado y selección de premiados.

**RESULTADOS OBTENIDOS**



**RESULTADOS OBTENIDOS**



**RESULTADOS OBTENIDOS**

**2010 EL JUGUETE DE EMERGENCIA**

# sustainabletoy

**inauguración 12 de mayo 19h**

**exposición**

**13/28 mayo**

**L-D/16:30-20:30h**



[www.sustainabletoy.es](http://www.sustainabletoy.es)



\*Diseño y montaje de la exposición "stoy: juguete de emergencia" en la sala de exposiciones del Circo Price del 13 al 28 de mayo.

**RESULTADOS OBTENIDOS**



**RESULTADOS OBTENIDOS**

# JURBANING\*

\*JUGAR LA CALLE:

## CONCURSO DE IDEAS

DISEÑA UN JUGUETE, UN JUEGO, UNA ACCIÓN  
O UNA INTERVENCIÓN URBANA

ENTREGA 23 DE ABRIL 2011

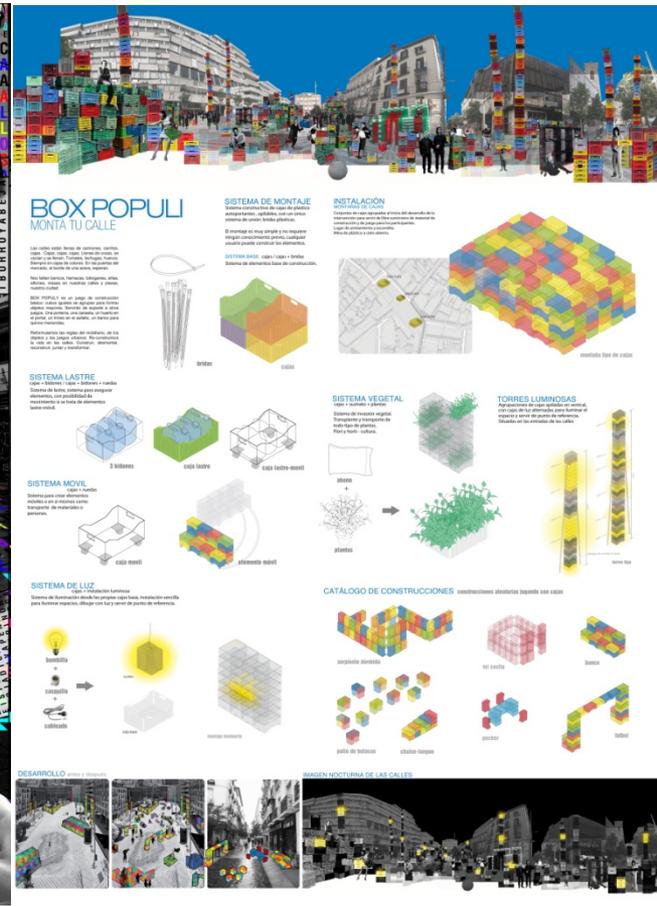
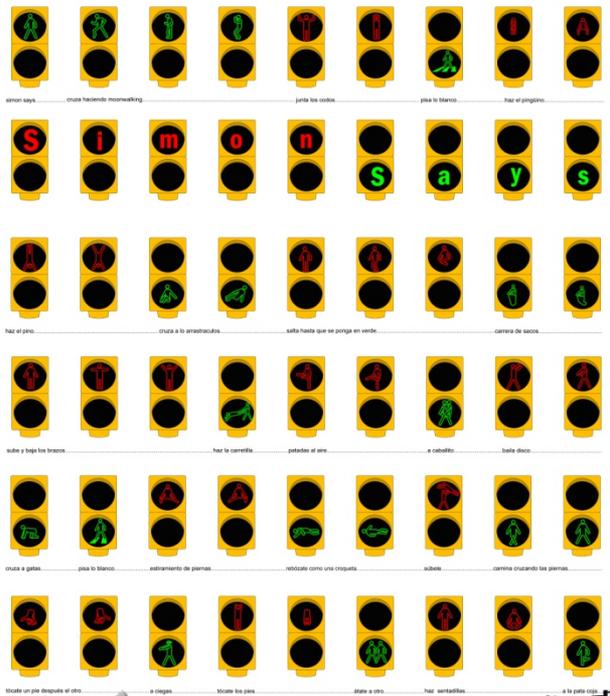
BASES EN: [WWW.SUSTAINABLETOY.ES](http://WWW.SUSTAINABLETOY.ES)



**sustainabletoy**

\*Diseño del Concurso Stoy para estudiantes en su segunda convocatoria bajo el lema de "Jurbaning", organización del mismo, formación del jurado y selección de premiados.

**RESULTADOS OBTENIDOS**



**RESULTADOS OBTENIDOS**

## **W** **Jurbaning / Syllabus**

- 01** Introduction\_presentation / Atxu Amann
- 02** Learning to think\_to play / Atxu Amann
- 03** The city hand-to-hand / Gonzalo García-Rosales
- 04** Toyless playing / Ana Arriero
- 05** Toy, gender and avant-garde / Beatriz Amann
- 06** Huge playboard / Mauro Bravo
- 07** Skating urban diagrams / Muriel de Gracia
- 08** City as stage / Uriel Seguí
- 09** Folding city, unfolded toy / Miguel San Millán
- 10** Playing on advertising / Gonzalo Pardo
- 11** Augmented city / Eduardo Roig
- 12** Play spaces in the city. A kind of genealogy / Angelique Trachana

\*Diseño y docencia de la asignatura de libre elección ST0Y de cuatro créditos perteneciente a la oferta global de la UPM para asignaturas impartidas a través de telenseñanza en formato bilingüe.

**Jurbaning.** Según la Real Academia Española de la Lengua, RAE, es “hacer algo con alegría y con el solo fin de entretenerse o divertirse también “entretenerse, divertirse tomando parte en uno de los juegos sometidos a reglas, medie o no en él interés”, y por último “usar los miembros corporales, dándoles el movimiento que les es natural” **Cuerpo.** Según la RAE, “aquello que tiene extensión limitada perceptible por los sentidos”, también “conjunto de los sistemas orgánicos que constituyen un ser vivo”.

# ATHENS

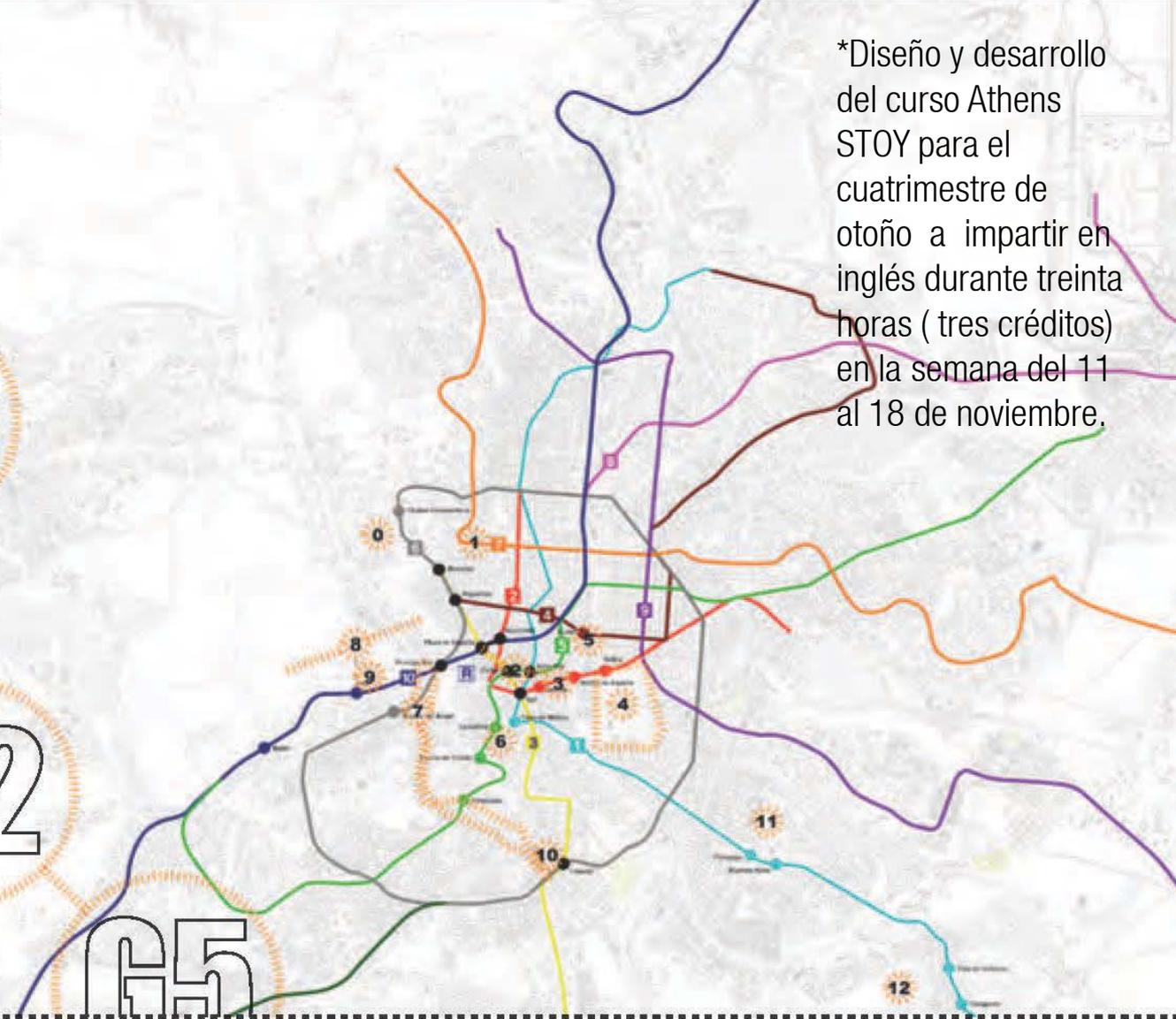


G1

G2

G3

G5



\*Diseño y desarrollo del curso Athens STOY para el cuatrimestre de otoño a impartir en inglés durante treinta horas ( tres créditos) en la semana del 11 al 18 de noviembre.

**ATHENS Course Fall 2011. Playing in the city.** **G1** Ju-Hsuan Hsu, Louis Prady, Alexander von Angerer | **G2** Clément Lignicres, Caterina Pilar Palumbo, Lucie Posledni, Manju Catherine Pothen | **G3** Lei Dong, Julie Dürrová, Guillaume Houot | **G4** Dalibor Dzurilla, Harumi Kita, Aurélie Sabatier | **G5** Karolina Kotnourová, Aurora de Liefde, Silvia H. Llerasecheverri, Thomas Perarnau.



**W2- Learning to think / to play.** The most uncomfortable question: do we have any chance to change our current present to a present of justice and freedom? Architecture and engineering have to do with the construction of world and of our closest environment. Paradoxically, we are within the same environment that we try to generate and to order. Though this condition of surgeon and patient, agent and user does not seem to get closer both academic world and real world. **-Atxu Amann**



\*Preparación de investigaciones, artículos y ponencias para difundir stoy a través de congresos y publicaciones por miembros del grupo STOY .

# RESULTADOS OBTENIDOS

de emulación: La emulación es la búsqueda de sistemas de orden o de pensamiento que son comunes a procesos diversos y distintos y que no dependen de las condiciones particulares de cada caso o de cada ciencia. Por ello pensamos que podemos hablar de proyectar hablando de otra cosa. La emulación es el aprendizaje por comparación directa de la realidad y se lleva a cabo con la aplicación y repetición de los procedimientos que vemos a nuestro alrededor. Así mismo creemos que el aprendizaje debe ser directo. El aprendizaje es el aprendizaje de la realidad y no el aprendizaje de libros o de teorías. El aprendizaje es el aprendizaje de la realidad y no el aprendizaje de libros o de teorías. El aprendizaje es el aprendizaje de la realidad y no el aprendizaje de libros o de teorías.

\*Participación de los miembros de stoy en competiciones nacionales.

**RESULTADOS OBTENIDOS**





LA NOCHE  
EN BLANCO  
11.09.2010

CONVOCATORIA DE IDEAS  
LA NOCHE EN BLANCO 2010  
MATADERO MADRID

**NUIT BLANCHE 2010 CALL FOR IDEAS. MATADERO MADRID:** The aim of this open call organized by the collective Basurama as the Nuit Blanche 2010 commission, was the participation of creators to complement the main topic of this edition: game understood as recreational collective action expressed by the slogan: “¡Hagan juego!” (Spanish for “place your bets!”). One of the strategic factors valued in this call was working with existing materials and conditions in any of the five public spaces chosen.



**“GOMADA” (ELASTIC-LIKE THING) AT PLAZA DE LAS COMENDADORAS:** In other times playing elastics was a game reserved to girls even if its choreography was really appealing for everybody. So, we proposed a massive elastic game: to set around 230 elastic bands around the Plaza de las Comendadoras, organized according to the layout of the existing urban element on the square. By the way, the elastic bands would have been fluorescent, it means, no light from old streetlamps but just the vibrating fluorescent lines of the elastic bands.



**“VAMOS, A DORMIR” (LET’S GO TO SLEEP) AT PLAZA DE LAVAPIÉS:** The game of not playing is wonderful, above all if you are under the Madrid sky with the people you like. Sleeping in the street, when you can choose it, could be great, above all in the context of a so endless, hyper-active and participatory Nuit Blanche. A surface covered by carpets and other fabrics obtained or gave from the sales or leftovers. Just a condition, to be lied down in the square with all the streetlamps off and just some solar lamps on.

\*Establecimiento de relaciones transversales con otros proyectos de innovación y otras asignaturas.

**ESPECULACIONES@SOL:** Building and projecting is an action. An action has its own logic, thei exclusive processes of wild thinking equivalent to the scientific thinking of other disciplines. An action is another autonomous discipline. It cannot be understood through studying. Immersion is required. Action, because of this inaccessibility, creates a present and social space previously nonexistent. At Sol in this action we decide to recuperate the public space as playground, before the 15-M occupation.

**GUIDE ON THE CREATIVE USE OF THE HANDS.** This project comes from the research on learning process in the context of teaching Architecture and it can be extended to any of the fields of creation through drawing and other resources managed with the hands. At the same time that the trainee discovers his creative potential, he discovers himself as a person, forming body hands... He expects to abolish barriers and to create a world without obstacles where anybody could take part in the creative process regardless of his condition.

**100x10** is an architectural technification centre organized by the Asociación de Pedagogías Arquitectónicas Innovadoras\*, where during 240 hours a diverse collective of mental diogenes fosters 100 basic abilities to project from the individual natural talents and quirks, by mean of defamiliarization strategies developed in a natural environment 120 km north of Madrid, without Internet connection. Osmotic learning from the best. No teachers and no pupils. Exchange of knowledge, tools and attitudes.

**RESULTADOS OBTENIDOS**





3 "Solo con la muerte se muere." Cada ciudad es una muerte, el Berlín de los compuestos (geométrizados)

de un fin que deja un resto que se corrompe

en acción  
2.08

30  
31  
32  
33  
34  
35  
36  
37  
38  
39  
40

Se vive en el hacer. Se ve en el hacer. Se piensa en el hacer. Vivir es un fin. Vivir significa experimentar a través del hacer.

33  
del sentir y del pensar

### EN ACCIÓN 2.08 "VARIACIONES 8X8" (VARIATIONS 8X8). Variations on a Javier Seguí's drawing. 2008 DAI 1 ETSAM

**fall term course summary.** Only still things are dead. Every painting is the death, the decomposed (geometrized) outline of an end which leaves rotting remains. Drawing, filling up cheerfully with lines a support surface, expressing freely the mood with movements which leave tracks, stating a situation with gestures which become visible. Accepting that drawing is an spontaneous action means to

want to understand it as pure sign of vitality, as direct expression of a free assertion. The pleasure provided by art is in its production, not in its perception. The pedagogy of doing is based on the pleasure of executing without considering the result. To live means experimenting through doing, feeling and thinking. Action as spontaneous ability of living organisms, basis of human beings' freedom. Movement is a still images succession. First doing, then thinking.

# RESULTADOS OBTENIDOS

de la vida 67 la vida es el componente 68 la pasión de hacer 61 62 63 64



listen, baby

ain't no mountain high

Dibujar es un danzar que, a veces, atrapa las apariencias.

if you need me call me no matter where you are

La ciudad es el marco y el referente estructural de la narrativa moderna.

Jugamos como vivimos.

Tercera Operación  
 Operación de la ciudad

ain't no valley low enough

ain't no river wide enough

Arte es lo que nunca sale del todo bien y hay que volverlo a cometer.

El mundo a mi alrededor empieza a ser así, transitable, intrascendente, insignificante, sólo sostenible porque es experienciable como lugar de movilidad

**EN ACCIÓN 1.10 "JUGANDO EN LA CIUDAD" (PLAYING IN THE CITY). Dancing around the city. 2010-11 DAI 1 & 2**

**ETSAM course summary.** Drawing is a dance which, sometimes, catches appearances. The city is the background and the structural referent of the modern narrative. We play as we live. Art is what never works out absolutely well and it is necessary to repeat. The world around me starts to be this way, passable, unimportant, insignificant, and only sustainable because it is experienciable as place for

spontaneous operative mobility. Game. Play. Wandering. All of them, they are good theoretical approaches to frame drawing and learning to project.

**RESULTADOS OBTENIDOS**



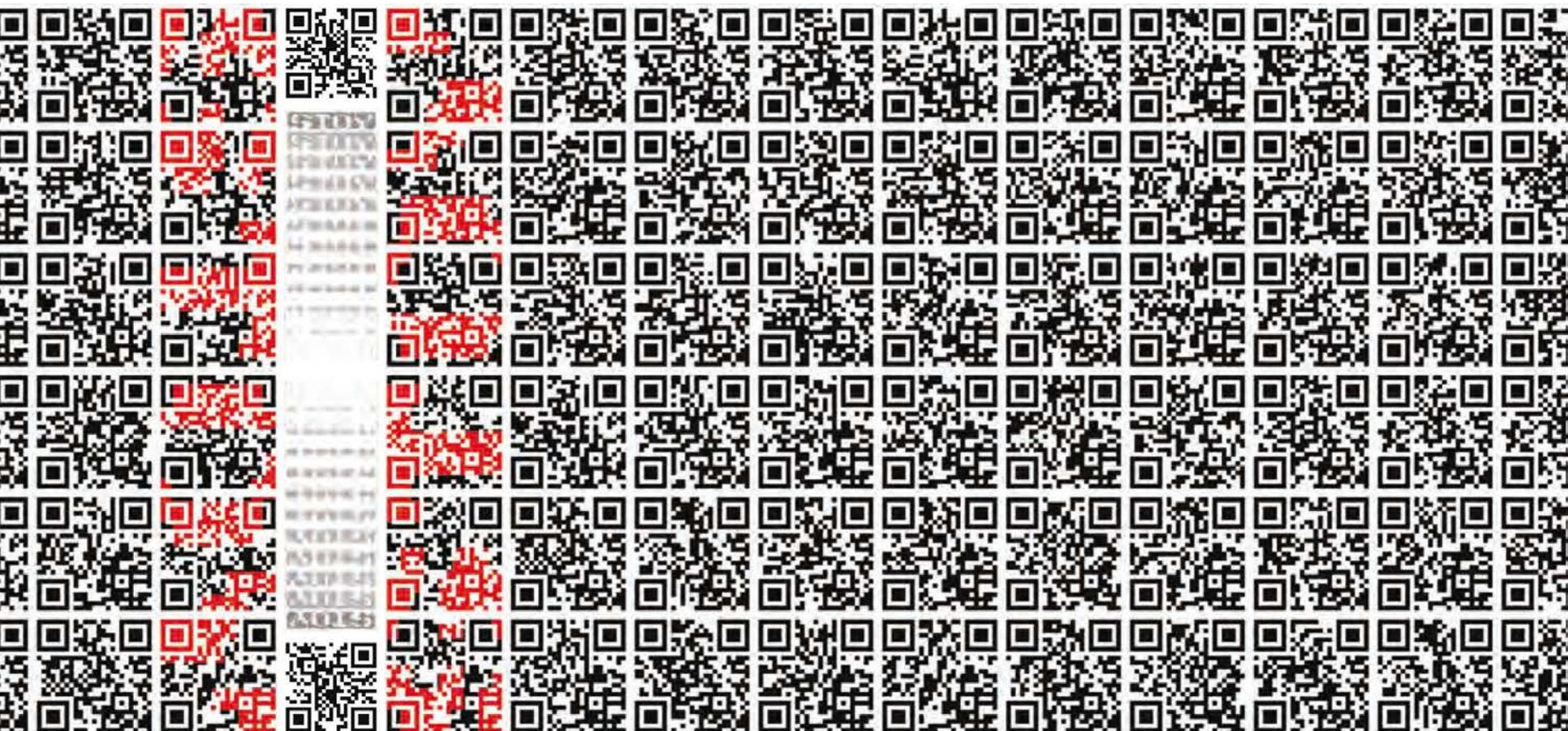
**“Cúbreme Latina”** is a public experimental and collective action designed by some members of STOY group and carried out with the collaboration of Hypermedia innovation group and people belonging to the courses “especulaciones”, and “DAI” from the School of Architecture of Madrid. The name “cúbreme latina”, that can be translated as “Cover me Latina”, works as a lexical game as Latina is the name of the square where everything took place but it also means “Latin female”, and in this case

it is obvious the meaning of the title. The action encouraged to cover an empty urban space where time ago a very known swimming pool building was stood and now it was known like “island space” due to the intervention that EXYZT collective had built there. In the square known as “la plaza de la Cebada” in one of the oldest districts in Madrid, neighborhood occupied one space and manipulated it to get an enjoining place around an artificial water pond. People played, talked, drunk, read and spent their

time at the open air. But the sun was shining and it was very hot. In just one day, STOY made a public call “go to Latina this afternoon. Bring an old but clean sheet and a needle.” About three hundred people met there to knit the largest sheet ever dreamt. At ten, we finished and we started to put up the textile roof. It was impossible: It was too big and it weighted too much. We put it as we could. Structurally was wrong but spatially and socially it was amazing. Look!!

**RESULTADOS OBTENIDOS**

\*Realización de la publicación STOY que engloba todas las acciones y los resultados del PIE STOY/ ISBN 978 – 84 – 615 – 4104 - 1



**RESULTADOS OBTENIDOS**

El proyecto de innovación educativa Stoy debe considerarse un éxito desde el punto de vista docente y pedagógico, que ha generado un nuevo campo de interés en nuestra Universidad tal y como lo demuestran las diferentes investigaciones que se están llevando a cabo por miembros alumnos o profesores de Stoy.

La decisión de no continuar con estos contenidos en la docencia viene obligada por el alto grado de implicación de forma absolutamente desinteresada y sin remuneración de distintos profesionales en torno a este tema, que por otra parte tiene difícil cabida en los actuales planes de estudio.

Sin embargo, si se analiza objetivamente las competiciones, aunque el nivel de los participantes puede considerarse alto, el número de participantes dista mucho de ser el deseable. Los horarios excesivos y la falta de costumbre de nuestros estudiantes en participar en otras actividades distintas de las estrictamente académicas produce una falta de interés por todo aquello que no produzca créditos.

## **EVALUACIÓN DEL PROYECTO- DIFICULTADES ENCONTRADAS EN EL DESARROLLO DEL PROYECTO**