

# NIKE AIR MAG

[TINKER HATFIELD, 1989]



UTOPIA  
ESTETICA · EUDI · UDC

# UTOPIA

es un documento desarrollado con fines académicos por los alumnos de la materia **ESTETICA** durante el curso académico 2022-23 con el objetivo de profundizar en el conocimiento de los casos de estudio elegidos bajo la perspectiva de la 'utopía', excusa para indagar en diferentes metodologías de análisis, trabajar colaborativamente y reflexionar. Todo ello, además, con el intención de ser el producto obtenido un documento que pueda públicamente ser visualizado.

estudiantes:

Abad Álvarez, Vera · Abeijón Canosa, Claudia · Agís Aguín, Sonia · Alonso Liz, Iago · Améndola Pin, Marco · **Areñas Riesco, Jacobo** · Ares Vázquez, Lucía · Arjones Ferreirós, Elena · Barca Freire, Xavier · Beceiro Trillo, Manuel · **Bello Ramos, Martín** · Bode Gómez, Clara María · Camacho Rodríguez, Nathalia · Carballo Estévez, José Javier · Castrillo Martínez, Antonio · **Castro Lee, Agustín** · Corral Méndez, Martín · Costa Dobarro, Fernando · Cubas García, Jacobo · de Pablos Alfonso, Carlos · Díaz García, Ana · Fernández Mira, Daniel · Fernández Taibo, Nicolás · **Ferro Santos, Juan Manuel** · Fiallega Alonso, Sara · Fisher Petrushevskaya, Alexandra · Fraga Paz, Bruno · **Fric Demyttenaere, Adriano** · Gago Sanjurjo, Alejandro · Gómez Rocha, Andrés · Guillín Casal, Lucía · Lago González, David · Lamas López, Noemí · Landeira Neira, Victoria · López Enríquez, Iago · López Portelinho, Daniel · López Vázquez, Sara · Martínez Fernández, Alejandro · Montes Rey, Iria · Moreno Nieto, Marta · Moya Torres, María Paula · Muñiz Ordóñez, Aarón · Oca Sande, Sara · Orol Tallón, Pablo · Otero Otero, Yago · Otero Quintáns, Alejandro · Ouro Couselo, Inés · Picos Sánchez, Isabel Mercedes · Pintos Mourelle, Noelia · Piñeiro Acha, Vera · Placer Sánchez, Silvia · Queijeiro Sesar, Uxía · Ríos Gómez, Adela · Rivas Suárez, Marta · Rodríguez Amigo, Jorge · Sala Da Silva, Alesander Rodrigo · Salgueiro Pereiras, Uxía · Sánchez Navía, Valentina · Sande González-Cela, Álvaro · Seoane Castejón, Sara · **Souto Guitián, Unai** · Varela Pazo, Susana · Villegas Carragal, Paulo

diseño y concepto docente:

Blanco Lorenzo, Enrique M.

García Requejo, Zaida

DPAUC · Departamento de Proxectos Arquitectónicos, Urbanismo e Composición

información:

[estetica.materias.udc.gal](mailto:estetica.materias.udc.gal)

Estética [771G01040]. Grado en ingeniería de diseño industrial y desarrollo de producto



UNIVERSIDADE DA CORUÑA

EUDI

UNIVERSIDADE DA CORUÑA ESCOLA UNIVERSITARIA DE DESENHO INDUSTRIAL



# INDICE

01	UTOPIA
03	IMAGEN OBJETO
04	INDICE
05	INTRODUCCION [E.Blanco, Z.García]
06	CAPITULO 01: INFORMACIÓN GENERAL
10	CAPITULO 02: AUTORÍA
14	CAPITULO 03: ANÁLISIS DEL OBJETO
18	CAPITULO 04: PRODUCCIÓN
22	CAPITULO 05: CONTEXTO Mercado General Previo
34	CAPITULO 06: PERSPECTIVA DE DISEÑO
38	CONCLUSIONES
40	FUENTES Bibliografía Imágenes
43	PROCESO

**A** [pág. anterior]

“Back to the future 2 poster”, USA (1989), Drew Struzan

NIKE MAG [Tinker Hatfield, 1989]

# INTRODUCCIÓN

Habiendo trabajado el concepto de 'Utopía' a partir de aproximaciones personales iniciales que tomaron como punto de inicio las acepciones del diccionario de la Real Academia Española [2021]:

*Del lat. mod. Utopia, isla imaginaria con un sistema político, social y legal perfecto, descrita por Tomás Moro en 1516, y este del gr. οὐ οὐ 'no', τόπος τόπος 'lugar' y el lat. -ia '-ia'.*

- 1. f. Plan, proyecto, doctrina o sistema ideales que parecen de muy difícil realización.*
- 2. f. Representación imaginativa de una sociedad futura de características favorecedoras del bien humano.*

de modo colaborativo se ha consensuado el término como guía necesaria del proceso proyectual que, históricamente, ha aspirado al avance en cualquier ámbito del diseño y que ha permitido identificar colaborativamente los siguientes casos de estudio desarrollados durante el curso académico 2022-2023:

Bugatti Veyron, Alexa -asistente-, Tesla serie S, Hydrofoiler XE-1, Renault Ct Morphoz, Estación computacional Sphinx, Saturno 5, Submarino Isaac Peral, Apple Airpod Pro 2, y Nike Air Mag



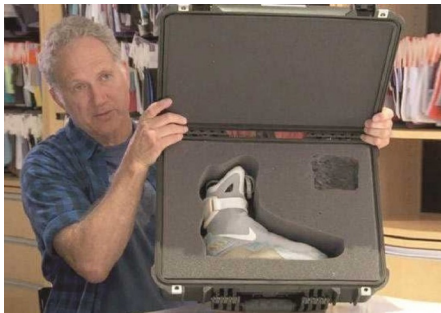
# CAPITULO 01: INFORMACIÓN GENERAL

Las Nike Mag son unas zapatillas diseñadas por Tinker Hatfield en el año 1989, la forma que le llegó la propuesta al diseñador fue mediante el director de la película Regreso al Futuro que le propuso como desafío a Tinker el diseñar unas zapatillas futuristas, mas precisamente del año 2015, ya que la segunda parte iba a ser en este año. A Tinker le hablaban de levitación magnética y caminar por las paredes mientras les enseñaban los “story-boards” de la película y con estas pautas hizo los primeros bocetos de las NIKE AIR MAG.

Él como diseñador empezó a pensar en zapatillas que puedan identificar al usuario y estas se puedan ajustar según



A Micheal J. Fox con las zapatillas



B Tinker Hatfield presentando las Nike Air Mag

sea necesario. Aquí es donde vemos un rasgo de funcionalidad relacionado con la ergonomía, impronta dada por el propio Tinker, también relacionada con el mundo de la comodidad para el atleta, cuestión que explicaremos en detalle más adelante.

Al inicio no existía la tecnología suficiente para que estas zapatillas puedan ser funcionales por lo que el sistema de cierre de cordones automático eran accionados mediante cuerdas por otras personas que estaban en el set de filmación, todo esto hacia aparentar que los cordones se ataran solos.

Debido al crecimiento del uso del internet y de las nuevas plataformas de comunicación, nuevas olas de grupos empezaron a reclamar que vuelvan estas zapatillas pero de una forma realista y funcional. Así que por el año 2006 Tinker Hatfield empezó a trabajar con Tiffany Beers ingeniera de Nike. Pero las zapatillas no cumplían con los requerimientos funcionales necesarios

para salir al mercado por lo que se tuvo que pausar el proyecto a la espera de nueva tecnología que sea capaz de desarrollarlo.

En 2011 finalmente al llegar a la tecnología necesaria para el cierre mediante un motor, se vendieron por una subasta por ebay para colaborar con la fundación de Michael J Fox, actor protagonista de Regreso al Futuro que padece de Parkinson. Unas 1500 unidades fueron vendidas, pero aún no contaban con la tecnología de cierre automático sino que debías pulsar un botón para el cierre.

Finalmente, en 2016 es cuando se materializa la idea de Tinker de zapatillas que se ajusten automáticamente, y se lanza una reedición, pero de tan solo 89 pares y también se vuelve a recurrir al mismo método para recaudar fondos para la fundación.



D Nike Adapt BB Mag



C Michael J. Fox probándose las zapatillas de 2016

El mecanismo de venta fue el de realizar tickets de 10 dólares y al final se realizarían el sorteo de todas las zapatillas, por lo que cuanto más tickets adquieres más probabilidad de poder ganar las zapatillas. Esto hace que, al ser un objeto muy deseado por la cultura popular, para poder acceder a el o tenias que tener mucha suerte o mucho poder adquisitivo. Debido a esto luego con el tiempo se realizaron las “Nike Adapt BB Mag”, unas zapatillas algo diferentes con clara referencias a las “Nike Air Mag” pero estas con un precio mucho mas accesible para los consumidores.



E Nike Air Mag 2011



F Nike Air Mag 2016

# CAPITULO 02: AUTORÍA

Como mencionábamos en el capítulo anterior el diseñador de estas zapatillas es el reconocido Tinker Hatfield, actualmente una leyenda en el mundo del diseño de zapatillas deportivas. Hatfield se formó en la Universidad de Oregon, de donde es originario. En esta universidad estudio arquitectura además de practicar el atletismo como deporte, más precisamente salto de pértiga. Bill Bowerman quien era uno de



G Tinker Hatfield practicando salto

los co-fundadores de Nike veía mucho potencial en él y lo usaba como “conejillo de indias” para probar diferentes modelos de deportivas. Justamente este deporte tiene relación con el salto, el hecho de mantenerse en el aire y también el impacto, aspectos que comparte con el Baloncesto, área en la que Hatfield terminaría trabajando. Además, su formación como arquitecto y su gran facilidad para dibujar hizo que el pueda desarrollarse en esta área de forma muy fácil y poder crear conceptos constantemente de manera muy rápida. Allí con Bill aprendió a trabajar mediante

el método de prueba y error, todas las opciones que se diseñaban pasaban por un proceso de mejora luego del aprendizaje. Por estas razones es que Tinker tuvo una formación muy buena ya desde joven y siempre tuvo una fuerte conexión con el mundo de los atletas.

Luego de que Reebok abarcara el



H Centre Pompidou de París

mundo del aerobio, diseñando una silueta alta y atractiva, Nike perdió un poco del mercado por lo que deportistas como Michael Jordan no querían más el patrocinio de la marca. Justo en ese momento es cuando Hatfield juega un papel crucial para la marca ya que le hace a Jordan nuevas propuestas muy innovadoras y le muestra toda una colección de productos cuestión que hacen que siga con el patrocinio y así poder “salvar” a la marca.

Un dato curioso para destacar es que las “AIR MAX” fueron inspiradas por un edificio que dejaba a la vista toda estructura interna, este concepto que puede llegar hasta resultar performático pero el diseñador lo toma como referencia y puede transformarlo en un producto sumamente masivo y popular.



I Air Jordan 3 - 1987



J Air Max 1 - 1987



K Nike Trainer Air - 1991



L Nike Air Huarache - 1991



M Air Jordan XI - 1995



N Air Jordan XX - 2005

# CAPITULO 03: ANÁLISIS DEL OBJETO

Para empezar, se analizará la zapatilla por partes. A simple vista podemos dividirla en cuerpo, revestimiento interior, suela, talón, y la banda de fijación superior de la lengüeta. En primer lugar, el cuerpo de la zapatilla es una pieza desde la suela hasta la parte superior, que supera claramente la parte del tobillo, haciendo a la zapatilla más alta que cualquier Jordan High, por ejemplo. En la parte superior se puede ver una cinta que se accionará automáticamente con los cordones y fijará la lengüeta al pie del usuario. En el cuerpo lateral podemos apreciar el logotipo de la empresa, Nike, y en la parte superior lateral unos detalles que intentan solamente a través de la estética llevar este diseño las corrientes que ellos entendieron futuristas. También se puede apreciar en esta parte un revestimiento interior de tela blanca común en cualquier modelo. Se puede apreciar un acabado gris mate del cuerpo y blanco



N Sistema de luces interno



O Primeros prototipos



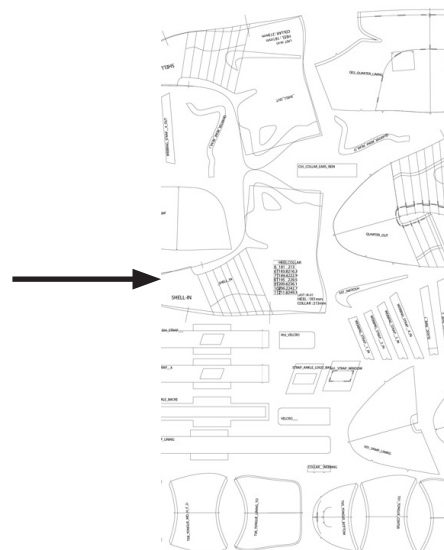
P Diferentes partes de las Nike MAG

en la parte de la lengüeta y cordones, éstos en los que los directores quisieron reflejar ese futurismo, al que finalmente en 2018 (objetivo marcado en la película 'Regreso al Futuro') no se ha llegado, ya que esta tecnología finalmente no se ha implantado en la actualidad más allá de modelos puntuales como las Nike Adapt. La suela de la zapatilla es una pieza de goma que cubre una cámara de aire, que representa a toda la gama 'Air' de Nike. Está hecha a medida y tiene un acabado con motivo lunar, con fondo blanco y manchas de pintura azul que busca esa imagen futurista que se quiso conseguir con quizás mayor éxito que la parte

tecnológica en la película. El refuerzo del talón tiene el mismo acabado, y podemos ver el logo y las letras MAG que dan nombre al modelo. Además, esta parte contiene el indicador de apretado y aflojado que en su momento fue el botón que accionaba el mecanismo.



Q Primeros bocetos



R Despiece de las zapatillas

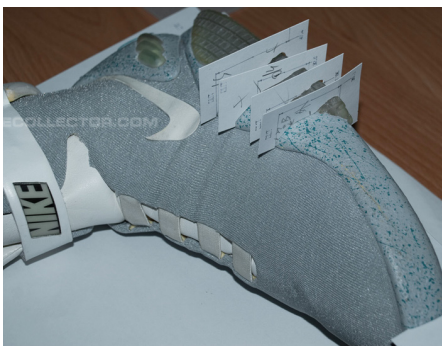


# CAPITULO 04: PRODUCCIÓN

La metodología del diseño de las Air MAG se ha basado desde un inicio en la experimentación mediante prototipado. Esto es debido a que la idea de la zapatilla es futurista y nada igual se había diseñado hasta el momento. De esta forma, utilizando un diseño previo de otra zapatilla se le aplicaron los cambios y ajustes necesarios para implementar las nuevas tecnologías que se querían incorporar. Estas nuevas tecnologías son tanto las luces como los cordones autoajustables, siendo estos últimos los más difíciles de incorporar. El diseño pasó por varias etapas, todas mediante la experimentación con distintos mecanismos y materiales.

Podemos diferenciar tres etapas durante el transcurso desde la idea de la zapatilla hasta su comercialización final.

La primera etapa engloba todo el proceso creativo desde la idea del producto hasta el primer prototipo construido para la película que, pese a que no era un prototipo funcional, sentaría las bases para futuros diseños.



T Primeros prototipos



U Primeras producciones

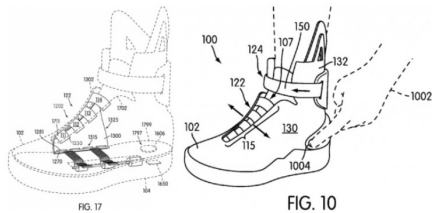
A esta primera etapa podríamos denominarla fase creativa, ya que no se pensaba en aquel momento realizar una zapatilla para vender al público sino solo una idea de lo que sería una zapatilla de Nike en un futuro no muy lejano.

La segunda etapa durará desde el primer prototipo usado en la película hasta el diseño final de la zapatilla que hoy en día se puede comprar. Esta segunda etapa corresponde con la fase de desarrollo de la metodología seguida para realizar este producto. Esta etapa es la más larga de las tres y engloba todo el proceso de prototipado de los diferentes diseños experimentales en busca de un producto final, también incluimos en esta fase el parón que hubo durante varios años a la espera de que surgieran nuevas tecnologías y motores más pequeños para hacer viable el desarrollo del producto final.

La última etapa sería la fase final del proyecto, en la cual se ofrecen diversas variantes del producto final a un público

acotado para comprobar la experiencia y asegurar que la zapatilla no tenga ningún fallo que pueda ocasionar un descenso en las ventas y que todo el anterior proceso haya sido en vano.

La metodología de este diseño en concreto no es la típicamente usada por la marca, en la que mediante estudios con deportistas de élite y campañas publicitarias se diseña una zapatilla que la empresa sabe desde el comienzo del desarrollo que será un éxito. No se ha seguido esta metodología porque en un comienzo esta zapatilla no se pensaba fabricar, fue la gran acogida que tuvo la película la que animó al diseñador



V Esquema de funcionamiento

a iniciar el proceso de fabricación de esta. Aunque la metodología de trabajo para producir esta zapatilla no ha sido la típica, sí que encontramos gran parecido con la forma típica de trabajar en Nike en esta última fase de desarrollo. Mediante pruebas con deportistas y testeos con un público reducido para asegurar que la zapatilla no será un completo fracaso cuando se lance al mercado.

Este primer prototipo mostraba un atado automático que no funcionaba realmente, ya que en la producción de la película alguien estiraba los cordones de la zapatilla para que pareciera que esta se ataba de forma automática. La zapatilla contaba con iluminación.

Tras la película, se insistió al diseñador

para que hiciera las zapatillas. En 2006 comenzó el proceso de producción de las mismas a cargo de Tiffany Beers, pero este proceso de producción duró tan solo hasta 2007 donde se aplazó, ya que la tecnología de ese momento no permitía el atado automático. Consiguieron desarrollar un prototipo, pero para que el sistema funcionara correctamente la zapatilla debía estar conectada a la pared mediante un cable eléctrico para dar energía al motor, por lo que decidieron esperar a que aparecieran motores más pequeños y potentes. En 2011 se lanzaron oficialmente las Nike Air MAG, con solo 1500 pares disponibles, desafortunadamente, este modelo todavía carecía de los «cordones automáticos» de la película.

Después de varios años, tras cambios en la forma en la que se aplicaban los motores en las zapatillas y una experimentación exhaustiva con diferentes modelos y formas, en 2015 el mismo día en el que en la película Michael J Fox se ataba la zapatilla en la película le dieron la primera zapatilla real que se ataba sola de verdad. Esto fue el 21 de Octubre de 2015.

Con la ayuda de Nike Sports Research Lab, un centro de pruebas que mide el rendimiento humano y recopila datos para dar forma al diseño y la ingeniería, Tiffany Beers realizó varias rondas de lo que internamente se denomina pruebas de percepción. Beers puso prototipos de HyperAdapt en sujetos de prueba y los hizo pasar por una especie de rutina de entrenamiento de CrossFit, y después de sus entrenamientos respondieron encuestas sobre su experiencia con el calzado. También intensificó las pruebas de uso dinámico, en las que les pidió a los corredores y jugadores de baloncesto que usasen los zapatos y le dieran su opinión sobre cómo se sentían sus pies durante y después de

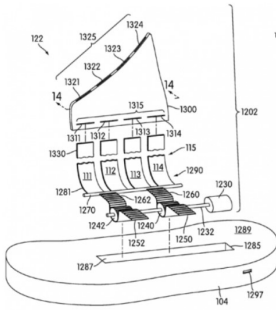


FIG. 13

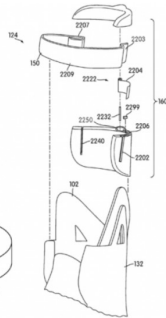


FIG. 22

#### W Funcionamiento del motor

sus entrenamientos. Con nuevos datos disponibles, Beers agregó amortiguación en la suela y ajustó el sistema de ajuste para que los arneses con cordones se ajustarán menos a los dedos de los pies y más a la sección media del pie, y los sujetos reportaron menos desgaste de los pies después de entrenamientos intensivos. Seis meses después, con un nuevo objetivo de lanzamiento para 2016, presentó un nuevo prototipo de HyperAdapt al panel de evaluación de Kitchen. Los escépticos quedaron satisfechos.

The Kitchen ya está trabajando en futuras versiones que se ajustarán al pie automáticamente y en tiempo real; por ejemplo, a medida que se hinchan los pies de un corredor, los zapatos se expandirán por sí solos, eliminando la necesidad de los botones que permiten a los usuarios del prototipo actual ajustarse manualmente. Nike también está trabajando para hacer que otras partes del zapato se adapten automáticamente: la transpirabilidad de la parte superior, por ejemplo, y la amortiguación en la suela.



# CAPITULO 05 : CONTEXTOS

# MERCADO

Para seguir analizando a las nike mag, lo que hicimos fue realizar este esquema donde se vea como un mapa general del contexto donde se realizaron.

En esta selección utilizamos los criterios de deportividad, zapatillas que se siguen vendiendo en la actualidad y también la importancia que tuvieron en su lanzamiento.

Luego de realizar este gráfico (página siguiente) podemos observar varios aspectos.

## EN GENERAL

1. La tendencia general hace que las zapatillas sean más adaptables y ergonómicas, con una forma adaptable al pie se observa un gran cambio desde los años 70 donde las zapatillas tiene una terminación totalmente plana a en los años 90 tiene una forma mucho más curva.

2. En los años 70 y 80, cuando se conceptualizan las nike mag existen las zapatillas de tobillo alto cuestión que estaba de moda por las zapatillas destinadas al básquet donde se usaba esa forma para la protección de los tobillos.

3. Debido al reconocimiento de la marca ya las empresas no necesitan poner sus logos en un esquema grande y tener que formar parte del diseño en sí. Existe un minimalismo en cuanto a lo

logos.

## NIKE MAG

Primero observamos que mantiene unos mismo códigos de esa época pero

1. En cuanto a la forma vemos que son las más altas, este aspecto relacionado al futurismo por la exageración de un aspecto. (si puedo hacerlo porque no)

2. El color gris con el logo en blanco y el acabado salpicado.

3. Tiene una forma ondulada clara que aunque la base sea plana le da cierta fluidez. Además destaca por su acabado liso.

Un último aspecto a comentar es el hecho de que Nike cada vez tiende a utilizar la tecnología de cámara de aire a lo largo del tiempo en mayor cantidad. Esto nos da paso a la próxima imagen donde se ven las vapor max que optan por una cámara de aire completa. En esta imagen lo que hicimos fue colocar la zapatilla ideada en 1989 y llevarla al contexto del año para el cual se pensó o sea 2015 y a partir de eso ver que cosas se mantienen o se diferencian. Vemos que en la actualidad predominan las formas mucho más ergonómica y de adaptabilidad.

Reebok



Puma



Adidas



Nike



Tinker

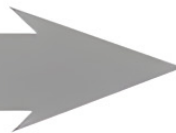
1970

X Línea del tiempo



1980

1990





Y Contexto actual



# GENERAL

A nivel estético los elementos básicos de diseño de las Nike Mag están influenciados por los distintos diseños de la época. Pese a ser unos tenis futuristas como ya mencionamos antes se pueden ver claramente las influencias de la época, y tenemos un caso muy similar con el Delorean, el coche utilizado en la misma película de regreso al futuro y que también se llegó a producir y a comercializar, pero en este caso el coche se inventó y desarrolló antes de la película. Pero en los vehículos se puede observar un comportamiento en las líneas de diseño que con el paso de los años evolucionaron, los primeros vehículos son de reducidas dimensiones, buscando aprovechar el espacio al máximo y tener un peso reducido puesto que ni los motores eran muy potentes ni los materiales muy ligeros. En los años 80 podemos ver unas líneas más ortogonales que poco a poco fueron evolucionando hacia unas formas más ergonómicas, lo que también pasó en el mundo de las zapatillas.

Claramente los primeros vehículos eran más pequeños y ortogonales, buscando simplemente sencillez a la hora de construirlos dadas las tecnologías de la época y de reducidas dimensiones. Después se ve claramente que la intención de hacer más aerodinámicos los vehículos es clara, buscando formas más redondeadas, pero todavía con la limitación tecnológica. Podemos sacar la conclusión de que la evolución estética de los vehículos se ve influenciada por la limitación tecnológica dado que las superficies con curvas son más complicadas de fabricar que las superficies rectas. Tenemos el claro ejemplo en Porsche, empresa que tuvo que retrasar la producción y venta del Porsche 911 un año porque no eran capaz de reproducir

la curvatura previamente diseñada de los guardabarros traseros y tuvieron que rediseñar la pieza para poder resolverlo.

Si comparamos el Delorean con los modelos actuales podemos observar las diferencias entre este y los nuevos diseños, sobre todo en el aspecto de las líneas curvas. Actualmente los vehículos tienen líneas más agresivas y mayor número de elementos decorativos como líneas externas que aportan y definen al coche. Sobre todo, los frontales de los coches definen mucho la línea de este y cada marca tiene unos rasgos característicos que la definen a pesar de que los modelos varíen entre sí. También podemos ver que GMC está desarrollando un nuevo concept car que la sociedad actual asocia más a una visión futurista y no como el antiguo Delorean que, aunque sí que se asocia al futuro por el contexto en el que se creó, actualmente no tiene unos claros aspectos futuristas tan rompedores como el antiguo.

Por otro lado, existe una camioneta de tesla que sus líneas ortogonales y su pintura gris nos puede recordar al viejo Delorean y es un coche diseñado actualmente, eléctrico y que aún no salió al mercado. Pero en el vemos una muy posible referencia con el coche futurista. Uno de los cambios más significativos que podemos observar son los faros led, que el desarrollo y utilización de esta tecnología cambia completamente el frontal de los vehículos aportando más agresividad. Pero como vemos es la tecnología la que evoluciona y obliga al objeto a cambiar y evolucionar. Las intenciones son previas, pero sin el desarrollo de la tecnología se quedaría todo en un simple concepto y al fin y al cabo sería arte y no diseño sin esa parte de funcionalidad.



Z Contexto actual coches

**Volkswagen**



**Toyota**



**Renault-Nissan**



**Stellantis**



**General Motors**

**1970**

AA Línea del tiempo coches



1980

1990

# PREVIO

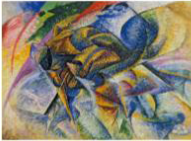
Para este apartado hemos decidido analizar momentos históricos y movimientos artísticos que han podido influir a Tinker Hatfield a la hora de diseñar las zapatillas desde el comienzo del siglo XX.

A principios de siglo surge el futurismo. Sus obras se caracterizan por el color y las formas geométricas, y la representación del movimiento y la velocidad, para ello representan los objetos sucesivamente, pintándolos en varias posiciones, o emborronándolos, un código que se ha popularizado en los cómics y los dibujos animados. Tienen a utilizar colores puros.

En 1930 la estética aerodinámica empezó a estar presente en muchos productos. El diseño aerodinámico tiene como finalidad reducir al mínimo la resistencia que opone el aire de la atmósfera a un cuerpo en movimiento. El estudio profundo y complejo de la aerodinámica se inició a partir de la fabricación de aviones. Al poco tiempo los demás fabricantes de transportes

concluyeron que sería bueno adoptar los mismos principios aerodinámicos utilizados en la aviación. Se caracteriza por mantener líneas curvas en la forma para que el aire produzca el menor rozamiento. Este movimiento se empezó a ver tanto en objetos cotidianos como en la arquitectura.

A mediados de siglo con la llegada de la primera nave espacial, el Vostok 1 y con la llegada del hombre a la luna, empezó a haber un movimiento de estética espacial en todos los ámbitos; en cine, arquitectura, novelas, diseño... Todas ellas sufrieron una influencia en su estética.



Umberto Boccioni, *Dinamismo de un ciclista*, 1913.



Tostadora con líneas aerodinámicas



Chrysler Airflow, 1937



Los Aerotrenes del Ferrocarril Central de Nueva York (1956)



Formas únicas de continuidad en el espacio



Schienenzeppelin, 1929



NBC Hollywood Studios, año 1938.



Sillón Egg, Arne Jacobsen, 1958

1910

1930

1940

1950

AB Línea del tiempo



Vostok 1, primera nave espacial, 1961



Llegada del hombre a la luna, Apollo 11, 1969



Sanzhi UFO houses, 1978



University of California, Irvine (Arthur Erickson, 1991)



Catedral de Brasilia (Oscar Niemeyer, 1960)



Odisea en el espacio, 1968



Silla First, Michele de Lucchi para Memphis Design, 1983



Akira, 1988



AC Línea del tiempo

# CAPITULO 06: PERSPECTIVA DE DISEÑO

Contextualizando un poco más lo que son las zapatillas Nike Mag de la película de Regreso al Futuro se encuentran otros complementos de ropa que podemos comparar con esa visión futurista y de si están diseñados de una manera concreta y parecida. Es decir, si en aquella época de finales del Siglo XX se pensaba que ese diseño podría tratarse de algo futurista y cómo ha ido evolucionando esa visión sobre los objetos y los productos a lo largo de los años.

En las características principales, contextualizando las zapatillas y enfocando más ampliamente el tipo de diseño que se utiliza, se encuentran conceptos que se basan en la tecnología más avanzada que en la época en la que se crearon. Es decir, cuando se rodó la película y se diseñaron las zapatillas se ha buscado una solución técnica a que estas se atan solas sin tener que hacerlo manualmente. Esta es una característica del producto que en ese entonces no



AD Escena "Interstellar"



AE "Blade Runner"

existía en el mercado comercial por lo que el creador de las zapatillas pensó que en un futuro sí que se tendría la tecnología suficiente y la técnica que daría fruto a que se comercializaran como un producto común y que esa solución al problema inicial si que se resolvería fácilmente en el futuro.

Generalizando un poco más la visión que se tenía de que un producto sería futurista se puede observar también en otras películas y videojuegos en los que su ambientación y cronología se estableciera en un futuro. Por ejemplo en películas como Matrix, Blade Runner, Star Wars, Star Trek y en videojuegos como CyberPunk o Call of Duty por poner algunos donde la ropa y los complementos son un papel importante ya que muestran el contexto de su ambientación.

Buscando puntos en común sobre las características de estos productos en las que incluimos las Nike Mag,

encontramos técnica y tecnología avanzada a la época, que en ese momento no existían pero son idealizadas e imaginadas. Por ejemplo que unas zapatillas se aten solas, prendas de ropa que cambien de color, ropa que se adapte a la climatología en cada momento. Por otro lado, al igual que las Nike todas estas prendas buscarán una mayor comodidad para el portador. En la película se aprecia como aún atándose solas, esas zapatillas se ajustan perfectamente al pie del protagonista. En otras grandes producciones parece como si cada prenda de ropa fuera adaptada y creada perfectamente para ese personaje, dejando a un lado las tallas y los números de calzado que siguen unas reglas más estrictas para ahorrar en gastos de producción y de fabricación.

Otra característica son los materiales que se utilizan, ya que dan la sensación de ser materiales caros y de altas prestaciones que se han convertido en prendas comunes del día a día y que en muchas ocasiones parece que dan efectos físicos positivos al protagonista como por ejemplo fuerza o mejorando el

rendimiento y las aptitudes. La armadura de Iron Man que transporta en un simple reloj. También están muy relacionadas en la mayoría de ocasiones con guerras y el ámbito militar.

Por último, esta visión sobre prendas futuristas ha evolucionado a medida que ha pasado el tiempo. Ahora ya no creemos que pasará mucho tiempo hasta que existan unas zapatillas que se atan solas ya que existen tecnologías que son capaces de fabricarlas, aunque no del todo. Esta visión global sobre que algo sea futurista en algún momento de la historia se hará realidad y normal igual que por ejemplo pasa con los móviles, con los automóviles o con los viajes al espacio. En 100 años por ejemplo hemos pasado de ver imposible viajar a la luna a poder planear con bastante exactitud y que se haga realidad un proyecto de viajar a Marte.



AF "Tron"



# CONCLUSIONES

Partiendo de la definición de utopía y de nuestra experiencia consideramos que la tecnología es un factor clave en el desarrollo o “cumplimiento” de productos utópicos.

Las Nike Air Mag eran un producto utópico para la época ya que implementa la función de atarse solas.

Como primera conclusión nos hemos dado cuenta de que, así como en 1889 esa función era importante para los diseñadores, que dejaban ver como común esa función, para el usuario de hoy en día no es un requisito normalizado y primordial. Como ya vimos en el contexto de las zapatillas hoy en día en el mercado nos podemos encontrar con mecanismos similares y se siguen buscando nuevas formas para mejorarlo. Es una realidad que así como el mecanismo se mantiene, la estética varía y no se dirigen a un público amplio debido al poder adquisitivo.

En último lugar mencionar que Nike adquirió a RTFKT empresa que se dedica a aprovechar la innovación de vanguardia para ofrecer coleccionables de próxima generación que fusiona cultura y juegos.

*“Esta adquisición es otro paso que acelera la transformación digital de Nike y nos permite servir a los atletas y creadores en la intersección del deporte, la creatividad, los juegos y la cultura”*

Lo que podemos ver es que el mundo virtual puede ser un gran espacio alternativo para el desarrollo de Utopías.



AG Apuesta por lo digital RTFKT x Nike

# FUENTES

«(99) Michael J. Fox Models the First Self-Lacing Nike MAG - YouTube». s. f. Accedido 2 de enero de 2023. <https://www.youtube.com/watch?v=BvRmdrNFXLA>.

«Abstract Cap 2, Tinker Hatfield ¿el Mejor Documental Sobre Zapatillas? - Sz9». s. f. Accedido 29 de diciembre de 2022. <http://sz9.es/abstract-cap-2-tinker-hatfield-mejor-documental-zapatillas/>.

«Detalles Del Nike “Mag” Adapt BB | Desempacados». s. f. Accedido 2 de enero de 2023. <http://desempacados.com/detalles-del-nike-mag-adapt-bb/>

«Historia de Las Nike Air Mag - Backseries». s. f. Accedido 5 de enero de 2023. <https://www.backseries.com/historia-de-las-nike-air-mag>.

«JD Sports España | Tienda Online de Zapatillas y Ropa». s. f. Accedido 5 de enero de 2023. <https://www.jdsports.es/>.

«La Historia de Las Nike Air Max 1 - Backseries». s. f. Accedido 5 de enero de 2023a. <https://www.backseries.com/la-historia-de-las-nike-air-max-1..>

«Nike Mag Hardest Retro | Sole Collector». s. f. Accedido 5 de enero de 2023. <https://solecollector.com/news/2015/10/the-hardest-sneaker-to-retro-the-nike-air-mag>.

«¡Pagan Más de 90 Mil Dólares Por Tenis Usado En Volver al Futuro III!» ———. s. f. Accedido 29 de diciembre de 2022b. <https://www.elhorizonte.mx/escena/subastan-tenis-utilizado-en-volver-al-futuro-ii/2228728>.

«RTFKT». s. f. Accedido 5 de enero de 2023. <https://rtfkt.com/>.

«Sole Collector | Sneaker News, Release Dates & Marketplace». s. f. Accedido 5 de enero de 2023. <https://solecollector.com/>.

«Tinker Hatfield’s 10 Key Tips for Budding Sneaker Designers – TIP SOLVER». s. f. Accedido 29 de diciembre de 2022. <https://tipsolver.com/2017/02/16/tinker-hatfields-10-key-tips-for-budding-sneaker-designers/>.

«Toda La Historia de Las Nike Air Mag - Zapas News». s. f. Accedido 5 de enero de 2023. <https://zapasnews.com/2021/08/historia-de-las-nike-air-mag/>.

# INDICE DE IMAGENES

**A** Micheal J. Fox con las zapatillas. (<https://sneakernews.com/2015/10/22/what-nike-got-right-and-wrong-with-the-power-lacing-nike-mag-unveil/>)

**B** Tinker Hatfield presentando las Nike Air Mag. (<https://www.elhorizonte.mx/escena/subastan-tenis-utilizado-en-volver-al-futuro-ii/2228728>)

**C** Michael J. Fox probándose las zapatillas de 2016. (<https://abcnews.go.com/Business/nike-back-future-tying-shoes/story?id=34624788>)

**D** Nike Adapt BB Mag. (<http://desempacados.com/detalles-del-nike-mag-adapt-bb/>)

**E** Nike Air Mag 2011. (<https://www.fayerwayer.com/sneakers/2022/03/10/asi-son-las-nike-mag-las-zapatillas-de-volver-al-futuro-ii-donde-las-puedes-comprar/>)

**F** Nike Air Mag 2016. (<https://www.fayerwayer.com/sneakers/2022/03/10/asi-son-las-nike-mag-las-zapatillas-de-volver-al-futuro-ii-donde-las-puedes-comprar/>)

**G** Tinker Hatfield practicando salto. (<https://mauespejel.com/2020/04/30/tinker-hatfield/>)

**H** Centre Pompidou de París. (<https://es.parisinfo.com/donde-salir-por-paris/info/guias/exposicion-en-el-centre-pompidou>)

**I** Air Jordan 3 – 1987 (<https://www.nike.com/es/>)

**J** Air Max 1 – 1987 (<https://www.nike.com/es/>)

**K** Nike Trainer Air – 1991 (<https://www.nike.com/es/>)

**L** Nike Air Huarache – 1991 (<https://www.nike.com/es/>)

**M** Air Jordan XI – 1995 (<https://www.nike.com/es/>)

**N** Air Jordan XX – 2005 (<https://www.nike.com/es/>)

**Ñ** Sistema de luces interno. (<https://solecollector.com/news/2015/10/the-hardest-sneaker-to-retro-the-nike-air-mag>)

- O** Primeros prototipos. (<https://solecollector.com/news/2015/10/the-hardest-sneaker-to-retro-the-nike-air-mag>)
- P** Diferentes partes de las Nike MAG. (<https://solecollector.com/news/2015/10/the-hardest-sneaker-to-retro-the-nike-air-mag>)
- Q** Primeros bocetos. (<https://solecollector.com/news/2015/10/the-hardest-sneaker-to-retro-the-nike-air-mag>)
- R** Despiece de las zapatillas. (<https://solecollector.com/news/2015/10/the-hardest-sneaker-to-retro-the-nike-air-mag>)
- S** Producto final. (<https://solecollector.com/news/2015/10/the-hardest-sneaker-to-retro-the-nike-air-mag>)
- T** Primeros prototipos. (<https://solecollector.com/news/2015/10/the-hardest-sneaker-to-retro-the-nike-air-mag>)
- U** Primeras producciones. (<https://solecollector.com/news/2015/10/the-hardest-sneaker-to-retro-the-nike-air-mag>)
- V** Esquema de funcionamiento. (<https://zapasnews.com/2021/08/historia-de-las-nike-air-mag/>)
- W** Funcionamiento del motor. (<https://zapasnews.com/2021/08/historia-de-las-nike-air-mag/>)
- X** Línea del tiempo. Elaboración propia
- Y** Contexto actual. Elaboración propia
- Z** Contexto actual coches. Elaboración propia
- AA** Línea del tiempo coches. Elaboración propia
- AB** Línea del tiempo. Elaboración propia
- AC** Línea del tiempo. Elaboración propia
- AD** Escena “Interstellar”. (<https://www.esquire.com/es/actualidad/cine/a32455772/finales-peliculas-desconcertantes-explicados/>)
- AE** “Blade Runner”. ([https://es.wikipedia.org/wiki/Blade\\_Runner](https://es.wikipedia.org/wiki/Blade_Runner))
- AF** “Tron”. (<https://www.espinof.com/criticas/tron-legacy-es-lo-que-esparabamos-divertida-y-espectacular-por-fuera-floja-por-dentro>)
- AG** Apuesta por lo digital “RTFKT x Nike”. (<https://www.instagram.com/p/Cc77XVjqZyN/>)

La fotografía de la portada decidimos que fuese el objeto a estudiar principalmente, ya que consideramos que tiene un estética bastante clara y fuerte, además de que es muy reconocible por muchas personas. La elección de ese fondo es para que se mezcle un poco con el mismo color de las zapatillas y el reflejo es para que destaque su función de luz sin que se tenga ver sobre una imagen más oscura.

**WELCOME  
TO THE  
FUTURE.**



*AIR MAG now available with PowerLaces®.*

