



Diseño

CREACIÓN **injuve**

EXPOSICIÓN
2008



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE CULTURA

injuve

Diseño Injuve





Director General del Instituto de la Juventud

Gabriel Alconchel Morales

Jurado

PRESIDENTA

Anunciación Fariñas

Jefa del Área de Iniciativas. INJUVE

VOCALES

Javier Abio

Director de la Revista Neo2

María Fontes

Directora de Espacio NUDE. Feria Habitat de Valencia

Alberto Lievore

Estudio de Diseño Lievore Altherr Molina

Nines Martín Barderas

Responsable de Promoción. Sociedad Estatal DDI

Eugenia de la Torriente

Especialista y crítica de moda

SECRETARIA

Mercedes Cabrerizo.

Instituto de la Juventud

Exposición

ORGANIZACIÓN

División de Programas. INJUVE

COMISARIO

Javier Abio

DISEÑO Y MONTAJE

Intervento

Catálogo

IMAGEN Y DISEÑO

Carrió/Sánchez/Lacasta

MAQUETACIÓN

Grafismo/Javier Sierra

TRADUCCIÓN

Babel, S.L.

© de los textos e imágenes: sus autores



NIPO XXXXXXXXXXXXX

ISBN XXXXXXXXXXXXX

DL XXXXXXXXXXXXX

Impresión: XXXXXXXXXXXXX

Instituto de la Juventud

José Ortega y Gasset, 71

28006 Madrid

T. 91 363 78 12

Información@migualdad.es

www.injuve.migualdad.es

Agradecemos a Muebles Chueca, XB Ediciones Ona, Perfect Ebano, Abdón y Lucas, Tadel Grup, Klein & More y Maderas y Chapas Alpisa, S.A. su colaboración con el préstamo de productos para la exposición.

CREACIÓN **in** LIVE

Diseño

Exposición 2008
04.12.08 → 11.01.09
Círculo de Bellas Artes

ÍNDICE

Presentación	
Gabriel Alconchel Morales	6
Querido objeto almado	
Javier Abio	8
Obra realizada	
Premios	
Raúl Gómez	14
Javier Taberner/OBJ	28
YONOH	42
Seleccionados exposición	
Estela Conesa	58
ferranEI Otro	64
Kiitos design	76
KXdesigners	86
Xavier Mañosa	98
Diego Ramos	108
Rafael Zaragoza	120
Proyectos	
Alberto Flores y Mireia Juan	134
English texts	143

Son ya seis, con ésta que ahora se presenta, las ediciones de la convocatoria de Diseño mediante las cuales el Instituto de la Juventud viene favoreciendo el trabajo de un buen número de jóvenes creativos, que en los últimos años irrumpen en el panorama del diseño, proporcionando una alternativa de actualización que despierta dentro y fuera de nuestras fronteras el interés y la curiosidad por el joven diseño español.

En esta edición, incluida en la anual y más amplia de *Premios Injuve para la Creación Joven 2008*, se han destacado trabajos presentados a título individual como los de Raúl Gómez, Xavier Mañosa, FerranEI Otro, Rafael Zaragoza, Diego Ramos o Elsa Conesa, o en colectivo como los de Alberto Flores y Mireia Juan, los de Clara del Portillo y Alejandro Selma que firman como YONOH, Javier Taberner del grupo OBJ, Eva del Cotillo, Ana Pérez Aguilar, Olaya Navarro y Elena Freaza, agrupadas bajo el nombre de KIITOS, o Xavier Tutó y Katia Ribas que lo hacen bajo el de KX designers.

Sus trabajos se alinean con las tendencias que rigen nuestra contemporaneidad en la que: se crean nuevos objetos que responden desde su funcionalidad a nuevos comportamientos sociales, se rescatan los ya preexistentes para proporcionarles un uso diferente a aquél para el que fueron creados, al tiempo que con materiales ligeros y económicos se construyen estructuras sólidas y de gran riqueza visual, mientras la ironía y el humor se adueñan de muchas producciones. También, al igual que ocurre en otros ámbitos de la creación, en ocasiones el concepto de autoría pierde pie en aras de la transmisión de la idea, el descubrimiento o el conocimiento, a través de los potentes medios de comunicación inmediata que caracterizan los comienzos del siglo.

Queremos agradecer la colaboración como miembros del jurado a María Fontes, Alberto Lievore, Nines Martín, Eugenia de la Torriente y Javier Abio, este último también como comisario de la exposición, que han llevado a cabo la selección de los dossieres de los diseñadores que ahora muestran sus trabajos, junto a las exposiciones de Cómic e Ilustración y la Muestra de Artes Visuales, en la Sala Picasso del Círculo de Bellas Artes de Madrid, institución a la que una vez más debemos reconocer su contribución en la difusión del programa Creación Injuve.

Gabriel Alconchel Morales

Director General
del Instituto de la Juventud

Lo que vas a ver en este catálogo es un resumen del trabajo de los diseñadores premiados y seleccionados en el último *Certamen de Diseño Injuve*. Los culpables de esta selección de diseñadores hemos sido los miembros del jurado, formado por Nines Martín de la sociedad estatal para el desarrollo del diseño y la innovación Ddi, María Fontes del salón de jóvenes diseñadores Nude, Eugenia de la Torriente de El País, el diseñador de producto Alberto Lievore, Anunciación Fariñas de Injuve y yo, Javier Abio, de la revista Neo2. Una vez hecha la selección para la muestra, Anunciación me propuso ser el comisario de la exposición. No me pude negar ya que la relación de Neo2 con los premios Injuve siempre ha sido muy cercana. En 2001 fuimos incluidos por Marcelo Lesbalay en ¡Ahora Diseño!, el primer Certamen de Diseño Injuve. A lo largo de estos años siempre hemos tenido relación con estos premios: como participantes, como jurado o con alguna acción conjunta con la revista Neo2.

Esta ya es la sexta edición en la que se incluye el área del Diseño en este certamen. Han sido seis años en los que se han descubierto y apoyado a un gran número de diseñadores. Muchos de ellos se han hecho un hueco muy interesante en el mercado. ¿Algún ejemplo? Bueno, uno de los más significativos es Jaime Hayón, uno de los diseñadores jóvenes españoles más conocidos internacionalmente. Curiosamente fue premiado por Injuve cuando todavía no había diseñado nada para Bd, Metalarte o Artquitect, las tres empresas españolas que le dieron la primera oportunidad de producir sus piezas. Casualmente, el pasado octubre me encontré a Jaime en la bienal belga de diseño Interieur. Este año estaba allí como invitado de honor, con una extensa exposición sobre su fructífera y meteórica carrera. Es el diseñador más joven que habían invitado en los 40 años de trayectoria de esta bienal. Increíble ¿no? Creo que este dato certifica el buen ojo del *Certamen de Diseño Injuve* y su potencial.

En esta edición se han seleccionado un gran número de diseñadores industriales y en especial de mobiliario. De los once seleccionados, ocho realizan un trabajo relacionado con el hábitat y el mobiliario, área en la que precisamente España tiene que esforzarse por generar una fuerte actualización para ser competitiva en estos momentos de globalización. Por eso este tipo de iniciativas, como el *Certamen de Diseño Injuve*, reactivan no sólo lo que ahora se llama mercado cultural sino tam-

bién el mercado industrial. En cuanto a número de seleccionados, el diseño gráfico ocupó el segundo lugar, con dos diseñadores elegidos en esta edición 2008. El área de diseño de moda ha quedado representada por una diseñadora que fue la que más gustó al jurado dentro de todos los trabajos presentados.

Como en la revista estoy especializado en los temas de diseño de mobiliario y diseño gráfico, me explayaré un poco más sobre el trabajo de algunos de los seleccionados en estas dos áreas. Por ejemplo, la pareja Yonoh, compuesta por Alex Selma y Clara del Portillo, tienen a sus espaldas una gran cantidad de piezas de mobiliario producidas por empresas españolas. Año tras año los he visto ir creciendo en las exposiciones que hacían en Nude, con un trabajo realista y actualizado, muy cercano a las empresas de mobiliario de Levante. Por otro lado está el estudio Obj, compuesto por Javier Taberner y Nacho Poveda, que por su trabajo sutil y contundente creo que tendrán un gran potencial dentro del mercado. El tercer ganador es Raúl Gómez, un diseñador gráfico experimental muy vinculado al trabajo editorial y con una gran capacidad para la dirección de Arte.

Estamos casi entrando en 2009. La primera década del siglo XXI se acaba y nunca se ha mirado tanto al diseño como ahora. Al mismo tiempo la forma de distinguir lo que es diseño de lo que no es, se ha hecho muy difusa. Los artistas han entrado en el mundo del diseño para refrescarse y, claro, los diseñadores se cuestionan si un artista hace sillas, por qué sus sillas no van a poder ser arte. De esta forma todos se están desplazando de su espacio natural desdibujando los límites. De entre todo esto surge el Design-art, que es más propio de esta década que de ninguna otra. Diseño que se crea para ser vendido en galerías, con producciones muy limitadas y destinado a ser comprado por coleccionistas. Se ha llegado a pagar casi un millón de dólares por una tumbona de Marc Newson en Sotheby's y han aparecido eventos como Design Miami, el gran evento en torno al Design-art. Así están las cosas.

Crear diseño como si fuera arte es un camino tan válido como el diseño que se crea para la industria pero el criterio aplicado en este Certamen de Diseño Injuve ha sido éste último. El jurado tuvo muy claro qué tipo de diseño se quería premiar. Aquel que era factible de aplicar aquí y ahora, no aquel hecho para un futuro muy lejano. Un diseño con creatividad pero con una base sólida de conocimientos técnicos en la materia. Mucha creatividad ¡sí! Pero entendiendo a fondo la profesión. Un diseño en el que la innovación, la creatividad, el oficio y la imagen estuvieran al mismo nivel. Hemos huido de aquellos diseños que estaban demasiado bien envueltos de imagen pero que eran flojos en su base. Nos gustaron aquellas piezas que cumplían su función y además aportaban una fuerte carga estética. Todo esto, claro está, es muy subjetivo. Es la visión de un jurado, sólo eso.

El 4 de diciembre de 2008 se inaugura en el *Círculo de Bellas Artes* de Madrid la exposición en la que estarán las piezas más importantes de los diseñadores seleccionados. Con esta exposición queremos transportar el diseño de las pantallas del ordenador y del papel a la realidad del espacio, donde los diseños se convierten en objetos. Objetos que nos provocan una relación de amor y odio o de deseo y rechazo al mismo tiempo. Objetos que se pelean entre la sostenibilidad y el consumo exacerbado, entre la artesanía y las producciones industriales. Objetos que se convierten en algo más y adquieren alma cuando se aplica bien el diseño.

Javier Abio

Premios

Raúl Gómez
Javier Taberner/OBJ
YONOH





Raúl Gómez



Los **Process books** pertenecen al proyecto *To look and to look*, que explora la transformación natural causada por cambios estacionales, condiciones climáticas y la intervención humana en Regent's Park de Londres (Jonh Nash, 1811). El trabajo refleja además las múltiples variables implicadas en el proceso de percibir nuestro entorno, jugando con una representación analítica y emocional.

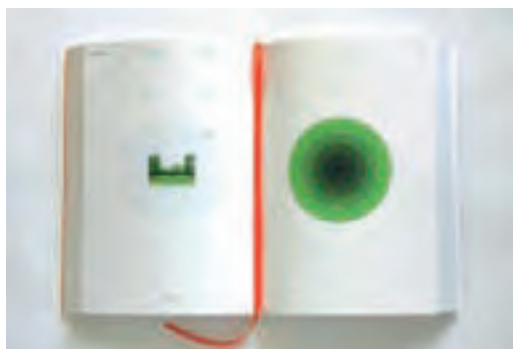


Process Book 1 2007. 24x17 cm, 154 páginas
Impresión inkjet sobre papel Munken Print/Papel Amarillo
Edición: 10 ejemplares





Process Book 2 2007 24x17 cm, 248 diagramas, 268 páginas
Colaborador: Jose Antonio Moujadami (Código informático)
Impresión inkjet sobre papel Munken Print White
Edición: 10 ejemplares



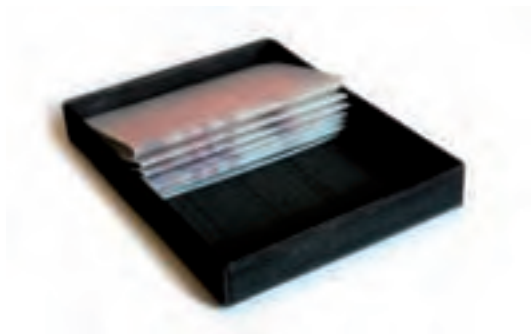


Process Book 3 2007. 24x17 cm, 857 imágenes, 108 páginas
Impresión inkjet sobre papel Munken Print Cream
Edición: 10 ejemplares

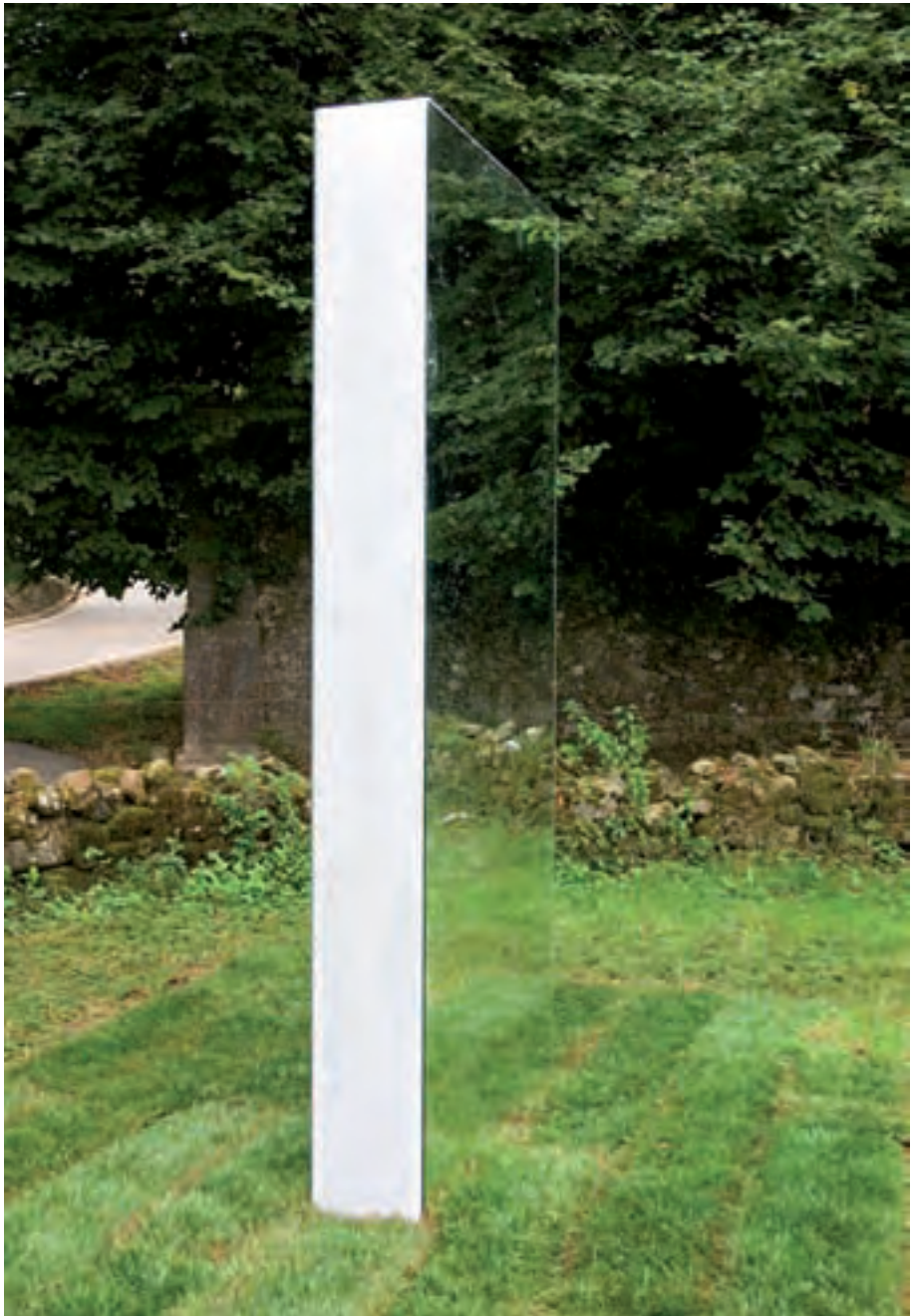




CCTV está formado por tres libros centrados en la observación tecnológica como instrumento de control, considerando diversas interpretaciones de la realidad definidas por la manipulación de la imagen y la posición del espectador.



CCTV 2006.
18,5x13 cm. cada publicación / 20,5x27,5x3,5 cm. caja
Materiales diversos. Edición única



Paisaje es una pieza única, instalada durante 2005 en el área rural de Artesles (Esles de Cayón), que refleja e ilumina el entorno y a sus habitantes.

Paisaje 2005. Realizado junto a Pablo Puyol Cuesta
Acero, madera, espejo, metacrilato, instalación eléctrica, hierba. 360x140x26 cm.



Raúl Gómez Valverde está interesado en la relación entre realidad y representación, particularmente en cómo las imágenes crean valor y significado. Su trabajo reciente explora cuestiones en torno a la percepción, comunicación e interpretación visual, los sistemas de clasificación y las conexiones entre experiencia, espacio, tecnología y personas.

Raúl es Máster por Central Saint Martins College de Londres y Licenciado por la Universidad Complutense de Madrid, donde colabora como profesor asistente de Diseño Gráfico I. En 2002 fue socio fundador de Lobe Multimedia S.L, una compañía de diseño interactivo en la era responsable del diseño de información. Desde el año 2003 trabaja como creador independiente y gestiona su propio estudio en Madrid. A partir del verano de 2009 residirá en Nueva York gracias a una beca del Programa Fulbright.

A Raúl le gustan los procesos, cocinar y le encanta el azul.



Raúl Gómez Valverde

Madrid, 1980

Master of Arts Communication Design
Central Saint Martins College of Art &
Design, University of the Arts, London.
> Licenciado en Bellas Artes Universidad
Complutense de Madrid.

Exposiciones (Selección)

2009 *To look and to look*. Del Sol St. Art
Gallery, Santander > **2008** *Picnic*.
Universidad Complutense de Madrid >
Premio de Obra Gráfica UCM. Jardín
Botánico UCM, Madrid > *Vegetalia. Diálogo
a través de la historia*. Biblioteca Histórica
Marqués de Valdecillas, Madrid > *Premio
Joven 2007*. Biblioteca Nacional, Madrid >
2007 *YCN at RCA*. Royal College of Art,
London > *To look and to loo*” Static 05.
London Consortium/Tate Britain. London >
Arte Ciencia y Naturaleza. Itinerante,
Madrid > *Final Show*. Mall Galleries, London
> *Half*. Westbourne Studios, London >
2005 *Artesles 05*. Esles del Cayón,
Cantabria > *You are Fine*. Taller del Prado.
Madrid > **2004** *Shall we Dance? – ACT*. XI
Centro de Arte Joven, Madrid > *All about
you*. Obra Social Caja de Ávila, Ávila >
2003 *ID. Proyecto fotográfico*
Emergencias, La Casa Encendida, Madrid

Premios y Becas

2008 Beca Programa Fulbright de
ampliación de estudios de postgrado.
Gobiernos de España y de Estados Unidos
junto a otras instituciones > Premio
Creación INJUVE 2008. Ministerio de
Igualdad > **2007** Becas Pilar Juncosa de
formación, experimentación y creación.
Fundació Pilar i Joan Miró, Mallorca >
2006 Ayuda para los profesionales de la
Cultura. Ministerio de Cultura > Creative
Economy Programme, UK Government >
2004 Centro de Arte Joven. Comunidad
de Madrid > **2003** Primer Premio Nacional
Fin de Carrera. Ministerio de Educación y
Ciencia > Premio Extraordinario de
Licenciatura. Universidad Complutense de
Madrid.

Contacto

680 414 785
raul@gomezvalverde.com
www.gomezvalverde.com





Javier Taberner/OBJ



Bizcoché

Lámparas colgantes formadas por pantallas de cerámica en crudo con detalles esmaltados. Bizcoché es un proyecto basado en la reutilización del material de una fábrica de cerámica.

La base de unas lámparas de sobremesa se voltea convirtiéndose en las tulipas de unas nuevas lámparas colgantes. Como resultado obtenemos un conjunto de luminarias con diferentes siluetas, que juntas, forman una familia.





Bizcoché 2007.

65x30x30 cm, 45x30x30 cm, 45x30x30 cm. Cerámica.

Bonanza

Aparador formado por cuatro módulos que aumentan progresivamente de tamaño. El mueble se puede adaptar a cualquier tipo de espacio y a las necesidades del usuario.

En colaboración con muebles Chueca.





Bonanza 2007.
90x200x45 cm. Madera de fresno.

Sábado y Domingo

Juego de mesas auxiliares cuyo leiv motive es la aplicación de materiales fuera de su contexto habitual. En ellas, materiales de alta resistencia pero de tan distinta cualidad como el hormigón y el corcho contrastan con una ligera estructura casi inmaterial, que les otorga todo el protagonismo.

Hormigón y corcho salen de su ambiente de trabajo para refinarse y entrar en nuestros hogares.



Sábado 2008.

30x53x53 cm.

Tubo de acero y corcho.

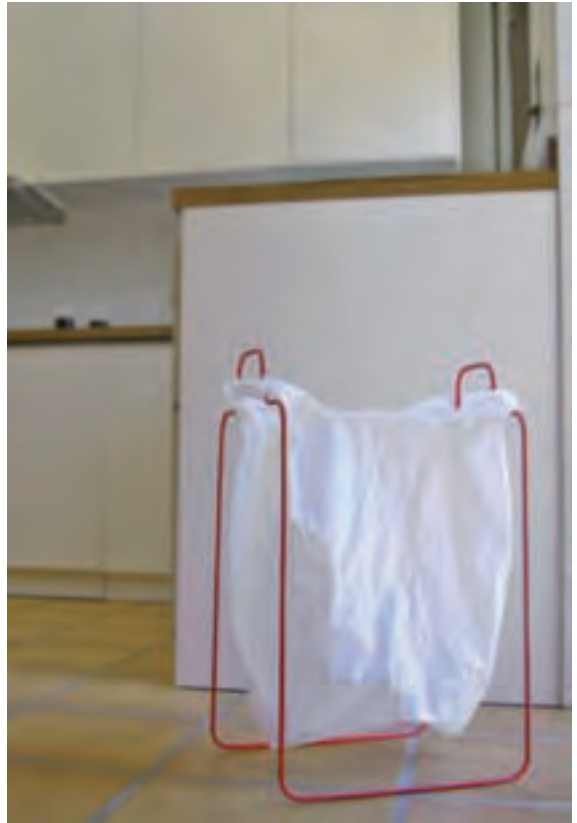
Domingo 2008.

30x53x46 cm.

Tubo de acero y hormigón.

Easy Garbage

Todos tenemos objetos que no utilizamos bien, o que les damos otros usos diferentes a los suyos propios. Easy Garbage es una estructura especialmente diseñada que sujeta cualquier modelo de bolsa de supermercado para darles el uso de bolsas de basura.



Easy garbaje 2006.
50x35x24 cm.
Tubo de acero.



Nansa

Butaca pensada para ambientes exteriores. La apariencia tersa del asiento, contrasta con la comodidad de una malla que se adapta a nuestras formas.

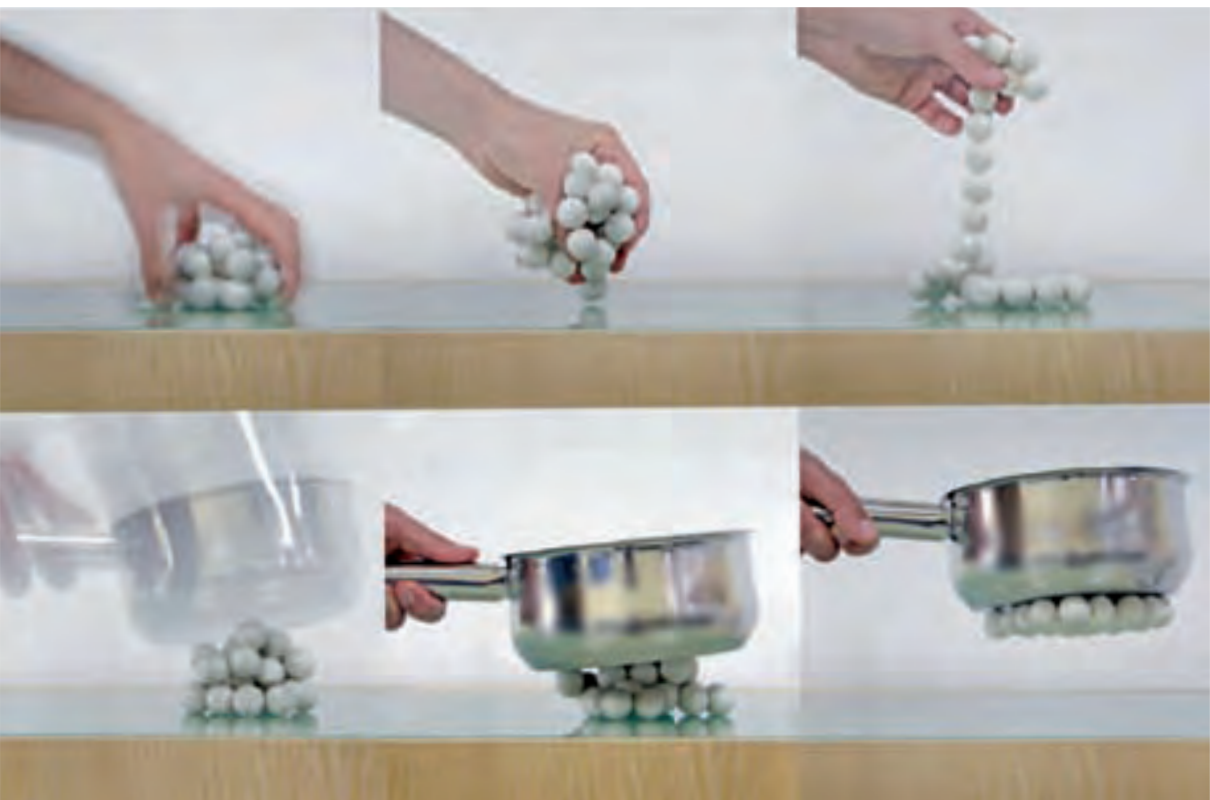
Nansa 2008.
72x62x73 cm.
Tubo de acero y polímeros.



Cocoon

Lámpara colgante inspirada en los títeres. Estirando de sus hilos, deformaremos su estructura consiguiendo diferentes volúmenes con una misma lámpara. Esto provoca una transformación formal de la lámpara a la vez que invita al usuario a interactuar con ella jugando con la luz.

Cocoon 2008.
70x40x40 cm.
Metacrilato.



Fesols màgics

Salvamanteles y pieza decorativa con la que jugar e interactuar. Esferas cerámicas imantadas, forman un volumen de manera indeterminada. Al apoyar sobre ellas cualquier superficie, el volumen se deforma convirtiéndose en un plano que aísla del calor.



Proyecto glow

Alfombra realizada en rafia con fibra óptica incorporada.
Diseño donde prima lo sensorial en detrimento de lo racional.

En colaboración con Nani Marquina.

Proyecto glow 2005. Valencia
180x160 cm.
Rafia y fibra óptica.

Empezamos haciendo proyectos en la escuela de diseño y hoy seguimos trabajando juntos como obj. studio.

Cualquier motivación es buena para iniciar un proyecto: una imagen, un material, costumbres culturales, texturas, hábitos, lugares, etc. Aunque los inicios del proyecto son apasionados, la fidelidad a un briefing claro y preciso es la base de todo buen proyecto. Sencillo, práctico, elegante o simpático, son cualidades siempre presentes en nuestras propuestas.

Entendemos nuestro trabajo como un acto social y empresarial: social porque consiste en hacer la vida más agradable a las personas y empresarial porque los objetos deben ser coherentes con el mercado al que se dirigen. Por eso en cada proyecto, además de solucionar una necesidad o mejorar un producto, introducimos nuevos valores que diferencian a nuestros productos.

Que la persona haga suyo el objeto, ya sea por su sentido práctico o su sensibilidad, es nuestra mayor satisfacción.



OBJ

Javier Taberner Gómez-Ferrer

Valencia, 1984

Nacho Poveda Lorenzo

Valencia, 1982

Diplomatura en Diseño de Producto en la E.A.S.D de Valencia. 2007.

Master Oficial en Ingeniería del Diseño. CEU. 2008.

Workshop *Paisaje interior* con Martín Azúa. Fundación María Martínez Otero > Workshop *Diseño Social* con Curro Claret. UJI Castellón > Workshop *Alta resolución, baja resolución, mi resolución* con El Último Grito. Fundación María Martínez Otero > Workshop *Forma y Sentido* con Alberto Lievore. Fundación María Martínez Otero.

Proyectos realizados

2008 Nansa Butaca pensada para ambientes exteriores > **Sábado y Domingo** Juego de mesas auxiliares > **Cocoon** Lámpara colgante > **2007 Bonanza** Aparador > **Bizcoché** Lámparas colgantes > **2006 Easy Garbage** Estructura que sujeta bolsas de basura > **Fesols màgics** Salvamanteles > **2005 Proyecto glow** Alfombra.

Exposiciones y eventos

2008 Nude. Habitat Valencia Forward > *Nuevo diseño español* (Instituto Cervantes de Milán) > *Mater in progress, nuevos materiales, nueva industria* (Fad) > *Living Spain* (Exposición itinerante desde el 2006) > **2007 Nude.** Habitat Valencia Forward > *Making of.* Muvim. > *Premios Voilà!*. Servei estació > **2006 Bienal de Saint Etienne** > **2005 Nude.** Habitat Valencia Forward.

Premios y Becas

2007 Beca Nude-Bancaja

Contacto

657 133 251
645 829 907
info@obj.es
www.obj.es





YONOH



Parasol inspirado en la forma de las hojas del nenúfar. Posee una pantalla que se regula en inclinación gracias a una rótula que ejerce de unión con el mástil central, que a su vez se desliza por un tubo interior para permitir su regulación en altura. La pantalla está realizada en chapa de aluminio cortada a láser tapizada en tela screen. Puede realizarse con dos tipos de pie, una base plana realizada en acero de forma circular o un pie colado en hormigón.

Nenúfar 2008.

210x200x155 cm. Acero, aluminio y tela screen.

En fase de producción por Samoa Design



Silla realizada a partir de una forma de madera contrachapada. La pala lleva realizados dos rebajes donde se insertan dos formas en piel reciclada con un pequeño acolchado en látex. El conjunto se finaliza con unas patas en forma de patín en acero lacado.

Closs 2007.
72x51x48 cm. Madera contrachapada, piel reciclada y acero.
Perfect Ebano



Marco 2008.

Varias medidas. Mueble tapizado con estructura en madera maciza.

JM contract



Sofá cuyas características más importantes son la modularidad y la sencillez de líneas. Da la oportunidad de formar composiciones realmente complejas utilizando 4 elementos sencillos en diferentes medidas: asientos, respaldos, brazo sencillo y brazo doble. Los asientos están dotados en sus costados y parte trasera de una inclinación idéntica para que los respaldos y brazos puedan acoplarse a cualquiera de ellos. Con esta pieza tan solo hay que imaginar y ponerse a crear.



Lámpara caracterizada por el uso de la iluminación del cátodo frío en varios colores. La estructura auto portante de la lámpara está realizada en tubo de acero lacado y finalizado en un tubo de metacrilato donde se aloja la bombilla. Una de las grandes ventajas de éste tipo de iluminación es el bajo consumo que comporta, ya que lleva un pequeño transformador que hace que apenas consuma como un cargador de móvil.

Plof 2005.

180x50x50. Tubo de acero, metacrilato e iluminación de cátodo frío.

XB ediciones Ona



Lámpara realizada en cuerda de sisal. La utilización de un material inesperado es la gran característica innovadora de este proyecto, así se consigue impactar al cliente provocando una sensación de elaboración artesanal del producto.

Se trata de un sofá de líneas contemporáneas con una inspiración claramente retro. Sus patas torneadas aportan un carácter muy especial a la pieza y contrastan con las líneas puras del resto del sofá. Completamente desmontable.





Xocolat 2007.

Varias medidas

Mueble tapizado con estructura de madera maciza

Abdón y Lucas

Nos conocimos al inicio de nuestras carreras en la exposición del Salón Nude 2004 y desde entonces hemos estado colaborando.

Nuestras carreras se unieron definitivamente hace un par de años, cuando nos dimos cuenta de que la unión nos daba una fuerza que por separado no teníamos. Las virtudes de cada uno de nosotros suplían las carencias del otro formando un núcleo mucho más fuerte y estable.

Nuestro trabajo se basa en la sencillez y la funcionalidad, e intentamos aplicar nuestro sello a cada proyecto siempre teniendo en cuenta las necesidades y estilo propio de cada cliente. Nos consideramos una herramienta en manos de la industria para mejorar el mercado y los productos que ésta fabrica.

No pretendemos hacer proyectos imposibles ni desmesurados para nuestros clientes, investigamos sobre las necesidades y posibilidades reales de cada uno de ellos y trabajamos a partir de éste punto. De este modo sabemos que van a ser capaces de desarrollar los proyectos con la precisión y calidad necesaria, ya que cada pequeño detalle es importante.

No consideramos tener un estilo muy marcado ni estar presos de las tendencias, pero sí es cierto que todo lo que hay a nuestro alrededor nos influye. Cada viaje, cada comentario, cada experiencia, la evolución de la sociedad... tomamos la esencia de todo ello y la filtramos para aplicarla a nuestro trabajo.

Ante todo creemos en la necesidad de ayudar a mejorar el mundo que tenemos a nuestro alrededor, y lo hacemos como mejor sabemos.



YONOH

Clara del Portillo Pardo

Valencia, 1980

Alejandro Selma Lázaro

Faura (Valencia), 1980

Ingeniería técnica en diseño industrial por la universidad Cardinal Herrera CEU, Valencia > Proyecto final de carrera en Strate College Designers, París.

Ingeniería técnica en diseño industrial por la universidad Jaime I, Castellón.

Proyectos realizados

2008 Nenúfar Parasol. Produce Samoa, Valencia > **Marco** Sofá modular. Produce JM contract, Valencia > **Boozo** Silla. Produce JM contract, Valencia > **Velvet** Butaca. Produce JM contract, Valencia **2007 Oasis** Luminaria. En desarrollo > **Luxury** Mesa centro. Produce Tadel, Valencia **Zone** Mesa centro. Produce Auxival, Valencia > **Totem** Mesa centro. Produce Auxival, Valencia > **Creu** Mesa centro. Produce Auxival, Valencia > **Closs** Silla. Produce Perfect Ebano, Valencia > **Zinc** Mesas centro y rincón. Produce Perfect Ebano, Valencia > **Xocolat** Sofá modular. Produce Abdón y Lucas, Murcia > **Enna** Taburete. Produce Perfect Ebano, Valencia > **Trono** Taburete. Produce Perfect Ebano, Valencia **2006 Lunática** Silla. Produce Perfect Ebano, Valencia > **Icara** Mesa centro. Produce Tadel, Valencia > **Lluna** Perchero. Produce Manufacturas Celda, Valencia > **Origami** Mesa auxiliar > **2005 Plof** Luminaria. Produce Ona, Valencia. Edita Xb Ediciones, Valencia > **Sire** Botellero. Produce Bianca, Valencia > **ADN** Botellero.

Exposiciones y eventos

2007 Casadecor 07, Valencia > Salon Nude 07, Valencia > **2006** Salon Nude 06, Valencia > **2005** Salon Nude 05, Valencia > Design Lab 05, París > **2004** Salon Nude 04, Valencia > Domus Mediterránea 04, Valencia.

Premios y Becas

2007 3^{er} premio en el concurso de diseño de CETEM, Murcia.

Contacto

963 231 193
 info@yonoh.es
 www.yonoh.es

Seleccionados

Estela Conesa
ferranElOtro
Kiitos design
KXdesigners
Xavier Mañosa
Diego Ramos
Rafael Zaragoza





Estela Conesa





Conjunto de falda y suéter; la falda de lana elástica, de color blanco roto, haciendo un pequeño bucle; es una falda globo, que se cierra mediante cremalleras a los dos lados por la parte delantera de la misma, correspondiente a la zona de las costuras. Además tiene dos bolsillos a modo de capazo a ambos lados a la altura del muslo.

Mientras que el suéter realizado en punto, es de cuello pico imitando el cuello de los pijamas, y en cuello, mangas y cinturilla combina otro punto de canalé de color gris liso. Las mangas están ligeramente abullonadas, al igual que la cintura en la que el patón conforme va bajando se ensancha para dar sensación de amplitud.





Este conjunto de falda y suéter pertenecen a una colección prêt-à-porter diseñada para la temporada de otoño/invierno 2007-2008 de nombre “Amelie”. Toda la colección esta basada en una línea de patronaje limpio y cuidado, donde las formas como el cuadrado y la línea recta... predominan. Intenta volver al concepto de la moda de hace unas décadas en las que la forma otorga el diseño.

Los colores predominantes de la colección son el negro, grises, azules y blancos; combinados con pequeños toques de rojo y amarillo mostaza; combinación que nos rememora a la gama cromática utilizada por la Bauhaus..

Como su propio nombre indica está inspirado en la película francesa “Amelie” con toques de los años 50 en el patronaje y una cierta reseña a la ya citada Bauhaus en el colorido.



Estela Conesa Navarro

Valencia, 1983

Estudiando Diseño de Moda en la Escuela Superior de Diseño de Valencia > Curso de dibujo artístico en la escuela de arte de Tona Calderón > Curso de Patronaje Industrial, Valencia > Curso corte y confección en Academia Consuelo Zarzo.

Proyectos realizados

2007-2008 - Colaboración como vestidora de backstage en la IV Edición de la Semana de la Moda de Valencia > Seleccionada para el desfile de Modakaos en la IV Edición de la Semana de la Moda de Valencia. Desfile con tres salidas de Prêt-à-porter > **2006-2007** Participación en el desfile sobre el reciclaje, Recrea, en el puerto de Valencia > Participación en el concurso Valencia Crea, diseño de moda > **2004** Desfile con un prototipo en la Pasarela del Carmen de Valencia.

Contacto

606 024 061
estelaconesa@hotmail.com

Momu & No Es

—
práctica
de
vuelo 11

El 11 de septiembre de 2001, un avión de pasajeros de la compañía estadounidense American Airlines, el vuelo 11, se estrelló contra la Torre del World Trade Center en Nueva York. Este es el primer capítulo de una serie de fotografías que muestran a un piloto de pruebas de la compañía de aviación Momu & No Es, en un intento de recrear el accidente del vuelo 11.





ferranElOtro



CMYK 2006.

Diseño de imagen, comunicación y display expositivo

Invitación 29,7x21 cm. fotocopia B/N, papel Pop'Set Negro 80 g

Poster 59,4x84 cm. impresión 1 + 1 (negro), papel Offset 100 g, barniz UVI selectivo por 1 cara

Loneta 8 x1 m. impresión digital, lona veneciana a 1 cara

Señalética: pintura plástica negra, vinilo negro, fotocopia de planos en B/N (enmarcada)

Can Felipa





Luz Broto 2006.

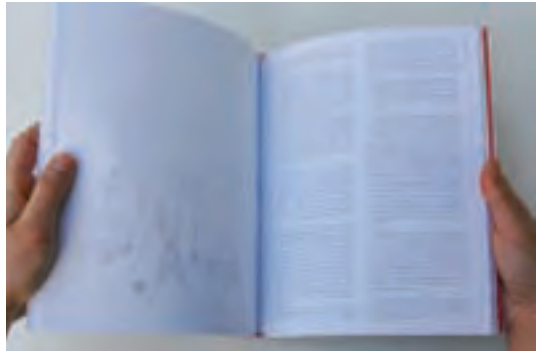
Portfolio 22x17 cm (cerrado) y 22x34 cm (abierto)

Cubierta: vinilo adhesivo, papel Offset 300 g

Interiores y guardas: impresión inkjet, papel Offset 120 g

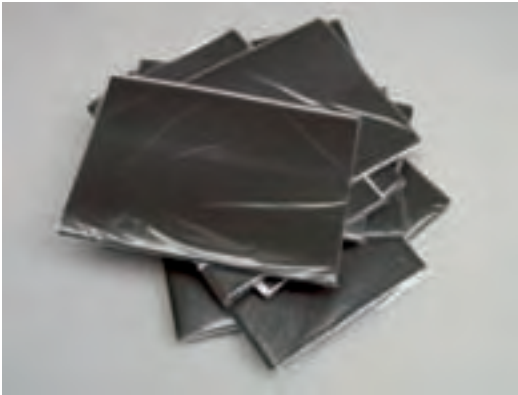
Encuadernación: troquel y goma elástica roja

Luz Broto





Práctica de vuelo 11 de Momu & No Es. 2007.
Póster 59,4 x 42 cm.
P O 4 Oficina® Ajuntament de Terrassa



Ànim de Rubén Grilo. 2007.

Diseño de publicación 21x18,5 cm (cerrado) y 29,7 x 21 cm (abierto)

Cubierta: impresión 1 + 1 (negro), papel Offset 240 g

Interiores: impresión 1 + 1 (negro), papel Offset 60 g y papel Offset Rosa 60 g

Encuadernación: doblado por la mitad y retractilado

Centre d'art La Panera





Nos Camiños de Carme Nogueira. 2008.

Diseño de catálogo 25,5x21 cm (cerrado), 25,5x42 cm (abierto) y 65x45,5 cm (cubierta póster)
Centro Galego de Arte Contemporánea (CGAC)

ferranElOtro se ha formado en Bellas Artes. Sus primeras apariciones en la arena cultural fueron con proyectos que firmaba como artista pero en los que trabajaba con metodología comisarial: elaboraba sus planteamientos expositivos o de producción a través del préstamo o de la concurrencia de otros artistas que articulaban su propuesta o le daban forma física.

Ahora, volcado en el diseño gráfico, ferranElOtro parte de una premisa similar: a pesar de la apariencia de voz propia, se pliega al planteamiento de otro, produciendo una imagen a partir de lo que alguien encarga y otro postula.

Su caso se explica si se plantea como el de una psicología de coleccionista compulsivo. Sus argucias como artista eran las de un selector que era capaz de dotar de una ordenación a discursos individuales dispersos. Cuando comienza a diseñar dosieres para artistas jóvenes, es capaz de dotar de pautas narrativas a las emergencias creativas. Cuando recibe el encargo del folleto para la exposición itinerante “Paisatge després del parricidi” en Can Felipa, su propuesta es la de redibujar los folletos anteriores y, sobre ellos, diseñar el nuevo como un tachón a lo ya pasado...

La estrategia de la selección como parte indispensable del hacer encuentra en el diseño gráfico la posibilidad perfecta de desarrollo. ferranElOtro relee y ordena otros diseños anteriores, como todo diseñador, tomando de aquí y de allá las herramientas y usos que le son útiles en cada momento. La diferencia radica en que él es capaz de traducirlo en lenguaje signficante: la producción de sentido en sus productos se hace a través de la selección de objetos y de propuestas del proyecto para el que trabaja, de adaptarlos a través de citas a otros diseños que se convierten en pautas de lectura para enriquecer el trabajo final, en el peor de los casos. En el mejor, permeabiliza perfectamente el discurso que el encargo plantea, como en el caso del catálogo “Nos camiños” de Carme Nogueira para el CGAC o “La visita guiada” de Francesc Ruiz para el MNCARS.

Lo que ElOtro aporta al diseño es una rama de la subjetividad: mostrarse a sí mismo a través de muchas voces. La paradoja del ventrílocuo: cuando se es el otro, se es más sí mismo.

Manuel Segade

Ferrán Díaz Muñoz

Barcelona, 1980



Licenciatura de Bellas Artes, Universidad de Barcelona (UB) > Licenciatura de Historia del Arte, Universidad Autónoma de Barcelona (UAB).

Proyectos realizados

2008 «white.doc», artwork para fanzine cultural, Papermind, Barcelona > **La Visita Guiada** de Francesc Ruiz, catálogo, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía (MNCARS), Madrid > **Momu & No Es**, portfolio, Momu & No Es, Barcelona > **www.luzbroto.net**, web, Luz Broto, Barcelona > **Nomadisme Cartogràfic** de Jordi Mitjà, catálogo, Museu de Valls, Tarragona > **Nos Camiños** de Carme Nogueira, catálogo, Centro Galego de Arte Contemporánea (CGAC), Santiago de Compostela > **Verónica Aguilera**, portfolio, Verónica Aguilera, Frankfurt > **AUDIO**, display de exposición, Centre d'Art Santa Mònica (CASM), Barcelona > **www.martinvitaliti.net**, web, Martín Vitaliti, Barcelona > **2007 PANTONEdisplay**, portfolio autopromocional, ferranElOtro, Barcelona > **Institut d'Estadística Alternativa** de Mariona Moncunill, catálogo, Museu de Valls, Tarragona > **Maribel López Gallery**, imagen gráfica, Maribel López Gallery, Berlín > **right cube 01**, gráfica de proyecto de arte, Luz Broto, Barcelona > **Ànim!** de Ruben Grilo, edición, Centre d'art La Panera, Lleida > **dag-bo{ö}k**, publicación, SALADESTAR, Barcelona > **Práctica de vuelo 11** de Momu & No Es,

póster, P. O. 4 Oficina®, Barcelona > **i-link**, gráfica-packaging de proyecto de arte, Can Felipa, Barcelona > **La cosa e memoria de la cosa** de Francesc Ruiz, catálogo, Centro Galego de Arte Contemporánea (CGAC), Santiago de Compostela > **low noise**, artwork para fanzine cultural, Papermind, Barcelona > **Fito Conesa**, portfolio, Fito Conesa, Barcelona > **2006 Luz Broto**, portfolio, Luz Broto, Barcelona > **clases de pintura**, artwork, proxecto-edición & ferranElOtro, Santiago de Compostela > **CMYK**, gráfica de proyecto de arte, Can Felipa, Barcelona > **]self[promotion**, portfolio autopromocional, ferranElOtro, Barcelona.

Exposiciones y eventos

2007 Paperback. Ediciones baratas, MARCO, VIGO (exposición) > **2006 Proyecto-edición. Encuentro-Feria**, Pazo de Cultura, PONTEVEDRA (feria)

Contacto

699 73 58 65
lab@ferranelotro.net
www.ferranelotro.net





Kiitos design



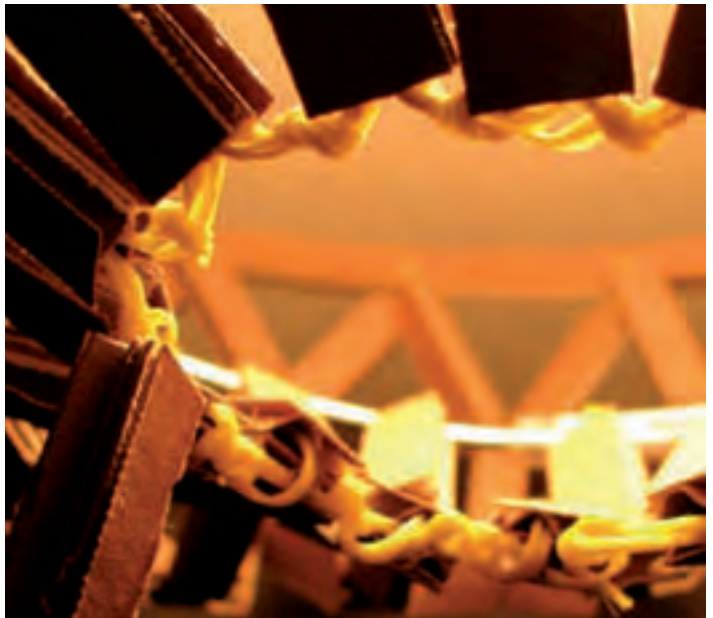
Alfombra Roof 2008
192x146x1 cm.
Fieltro



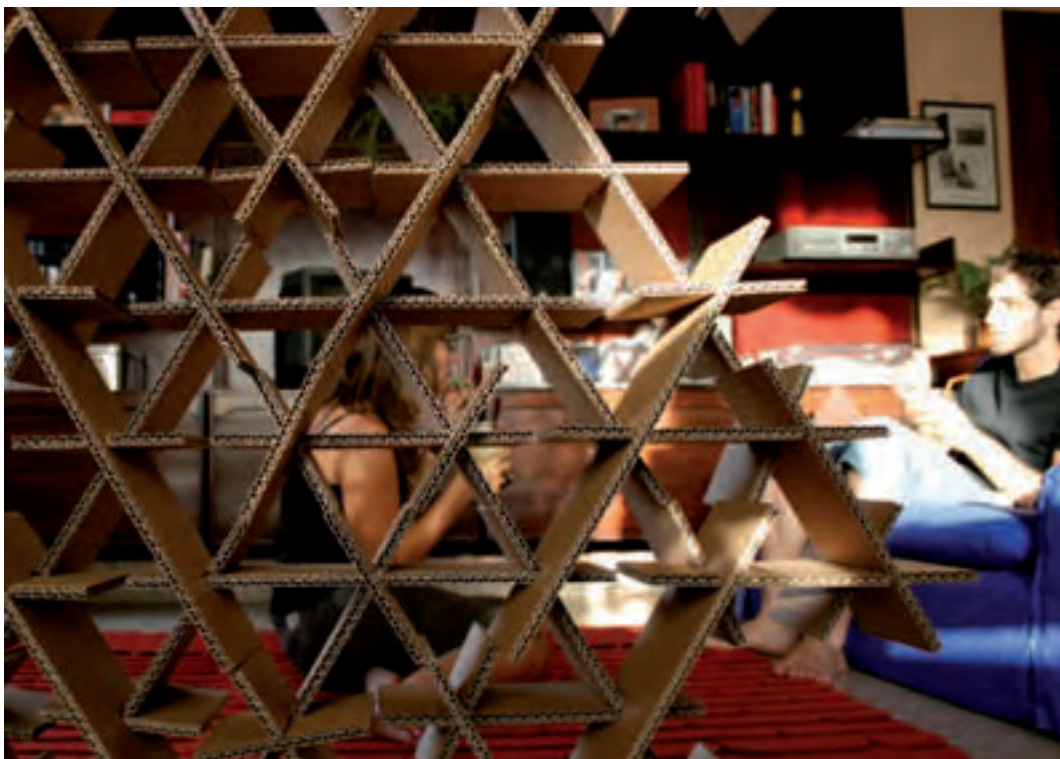
Taburete Taxi 2008

32 cm y h: 40 cm.

Tapizado en fieltro, estructura por determinar (prototipo realizado con DM teñido en masa)



Leftover 2008
Dimensiones variables
Cartón corrugado doble



The Big Piece 2008
Dimensiones variables
Cartón corrugado doble



Tapetes Felt 2007

Existen 2 medidas; 34 cm y 26 cm.
Fieltro



Estantería Dependé 2004

130x100x40 cm.
Tablero de densidad media chapado en madera natural



Mesa Fanzine 2004

110x70x40 cm. Tablero de densidad media chapado en madera natural; bandejas lacadas en color.
Producida por Auxival entre 2004 y 2006.

Los comienzos de “kiitos design” como grupo de diseño, reflejan la ilusión y la alegría de un equipo nuevo que desea transmitir diversión con sus objetos; porque hay momentos en los que todos deseamos volver a la infancia y llenar el mundo de color, de risas, de libertad... “kiitos” se ha caracterizado por ser un grupo abierto a nuevas experiencias e influencias, un equipo en el que los proyectos no se desarrollan de manera individual, sino en el que la fusión de las ideas y vivencias de personas se materializan en productos amables, que comunican una forma de vivir más relajada y alegre.

Nace como asociación en Valencia, en el año 2003.

En Marzo de 2007, Ana Pérez y Eva del Cotillo se establecen como estudio creativo. La asociación deja paso a la empresa.

“kiitos design” madura a través de nuevos proyectos, en los que se reflejan inquietudes latentes que empiezan a ver la luz. Buscamos el camino para lograr que nuestros productos contribuyan al bienestar de las personas que los viven día a día. Queremos despertar sensaciones, recuerdos, inquietudes; para que todos seamos conscientes de nuestro entorno, de las problemáticas que se nos presentan y de las soluciones con las que podemos contribuir. Desde “kiitos design” tratamos de que nuestros productos aporten su granito de arena; generando menos residuos, aportando frescura y alegría, utilizando materiales tradicionales que nos evocan maneras de vivir más sencillas... Son objetos para sentarnos a charlar con nuestros amigos, sentir las texturas de los materiales, disfrutar del sol del verano, jugar como si nada importara, mimarnos y mimar a los que tenemos cerca, dejarnos llevar por las sensaciones, fluir con todos nuestros sentidos...

Kiitos design

Ana Pérez, Eva del Cotillo, Luisa Freaza y Olaya Navarro



Beca Erasmus en Diseño Gráfico y de Moda (EVTEK Helsinki) > Ingeniería Técnica Diseño Industrial (UPV).

Proyectos realizados

2008 Espacio **NUDE 08** > Taburete **Taxi**. Alfombra **Roof** > Módulo **Luigi** > Biombo **TheBigPiece** > Lámpara **Leftover** > Molde **Tasta'I** > Pictogramas catálogo online biblioteca UPV > Stand **ESIC** > **2007** Tapetes **Felt**. **Mess age** > Camiseta, libreta y lámpara > Colaboración con Roberto Cortés **Apaño** > Camiseta, cuaderno y lámpara > Colaboración con Dani Gantes. **Detail** > Colección de uniformes de azafatas > Colaboración con Blanca Pérez. Asientos **Plug** > Stand **ESIC** > **2006** Bancada **Rajola** > Mobiliario urbano **Origami** > Lámpara **Halo** > **2005** Colección **Undernature** > Instalación **Culumpio** > Cojín **Hug** > **2004** Colección **kiitos play** > Camisetas **Zoo** > Mesa **Fanzine** > **2003** Bolsos **Paljon** > Colección **Objetos Esquizofrénicos**.

Exposiciones y eventos

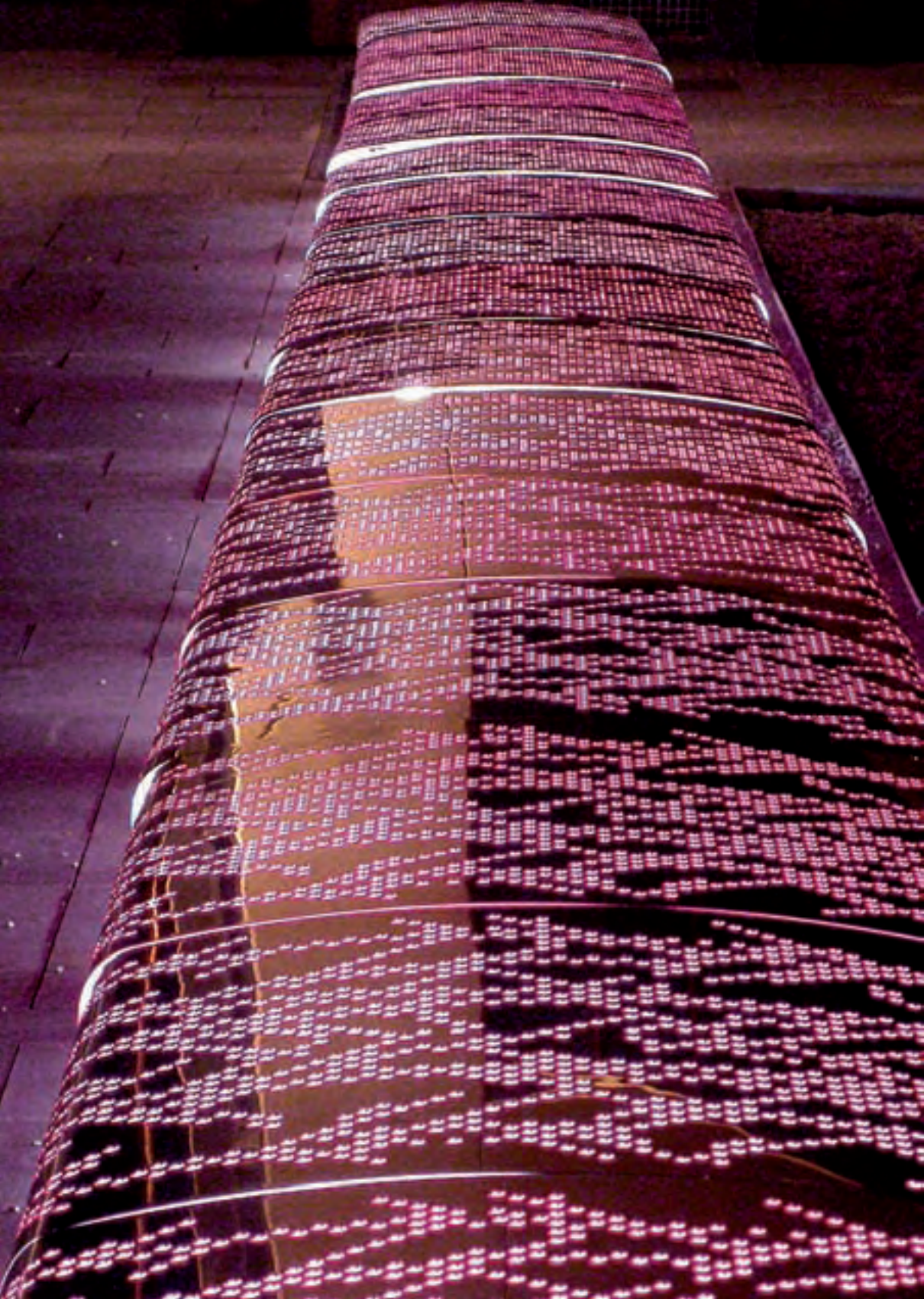
2008 *Nude* en Hábitat Valencia > *Milano Fuorisalone*. Exposición Instituto Cervantes de Milán > Casa Pasarela > **2007** IES Blasco Ibáñez. Exposición y mesa redonda, junto a Carles Gámez > *Makea*. Colaboración para el festival Re-Crea > **2005** *Nude*. "kiitos undernature" > *Diseño Intacto II* > *Design Lab*. Salon du Meuble du Paris > **2004** Biennial de Arte y Diseño de Saint-Etienne > *NUDE*. "kiitos play" > *Diseño Intacto I* > Domus Mediterránea. Mesa *Fanzine* para Auxival > **2003** *Mosaikiitos* > *NUDE*. "objetos esquizofrénicos".

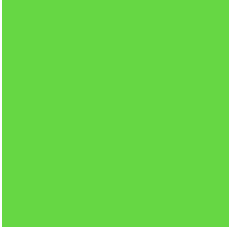
Premios y becas

2004 Valencia Crea. Mención de honor en Diseño de Producto, colección de bolsos *Paljon* > **2003** NUDE. Premios de la prensa al "Producto más ecológico" y al "Mejor stand en su conjunto".

Contacto

T 963 427 305
F 963 427 301
info@kiitosdesign.com
www.kiitosdesign.com





KXdesigners



Sujetar libros, revistas,...es una función de la propuesta, una utilidad que reside en la forma. La lámpara plasma la dependencia mutua entre la lectura y la luz, pudiéndose adaptar a cualquier rincón del hábitat. Los pliegues de la chapa metálica definen formalmente el conjunto y por adición adaptan las pantallas, que se sujetan con los portalámparas adoptando y manteniendo su posición. La superposición de varias lámparas da juego a reforzar y ampliar la función de contenedor, además de sus prestaciones lumínicas, potenciándose como mueble con luz.

1º Premio "Iluminación"

Concurso Internacional de Diseño Expohogar | 2007 | Barcelona



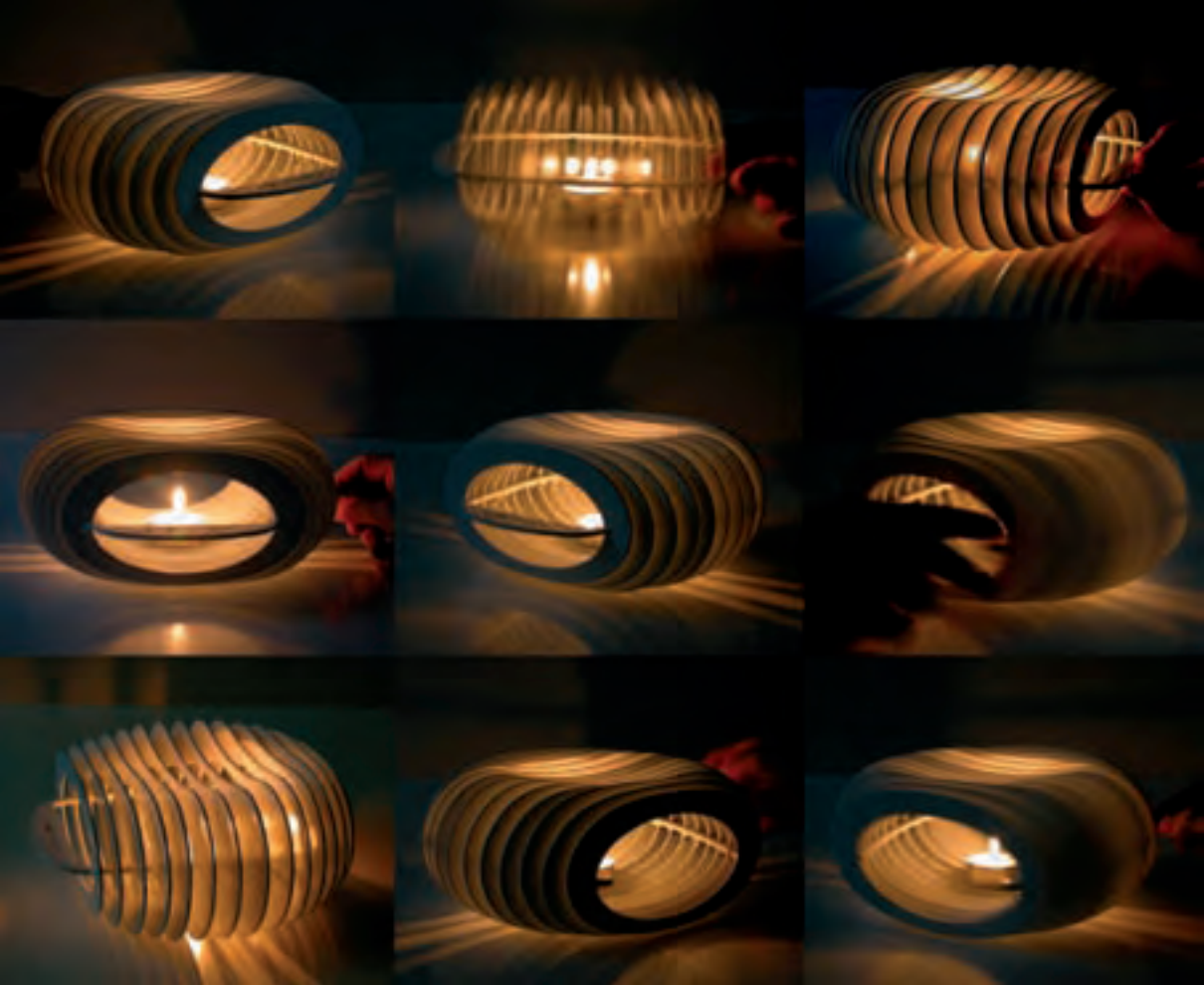
Contents 02 2005.
40x40x40 cm. Acero, polímero translúcido
No producido, prototipo

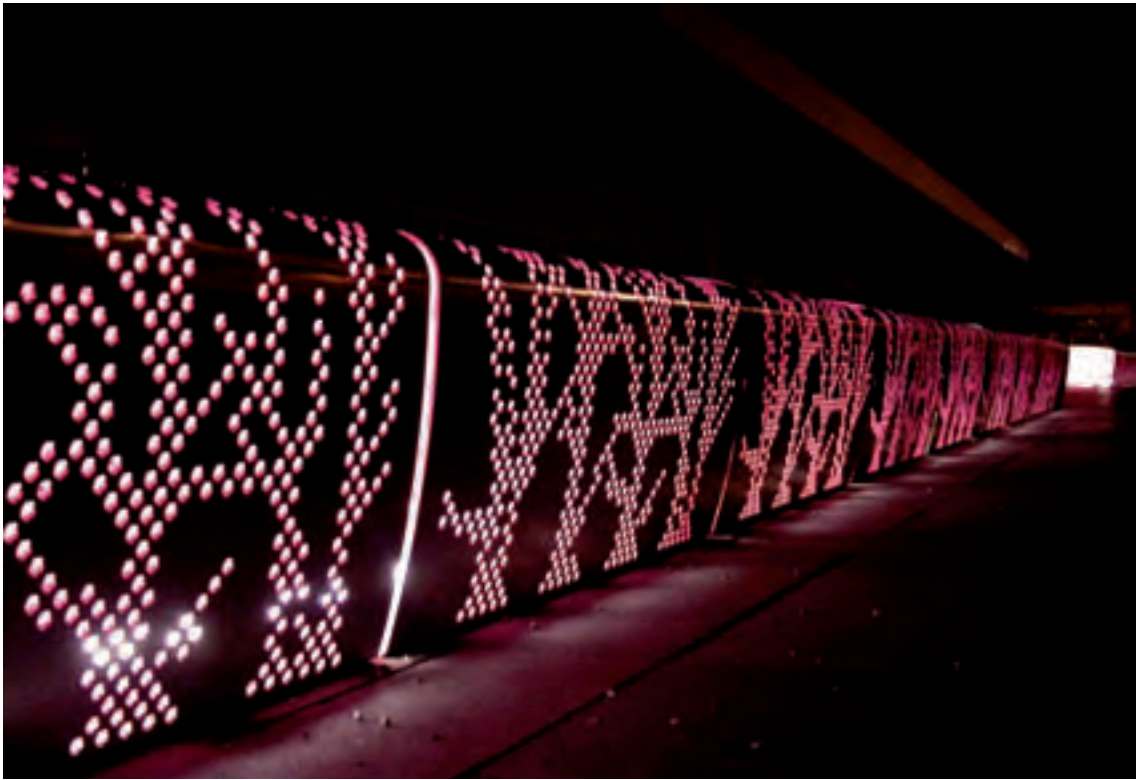


El producto parte de la relación entre usuario y producto, para resolver una necesidad. La particularidad del utensilio es su forma facetada que permite calentar platos, teteras y otros elementos de mesa o preparar una fondue de chocolate. Su fuente de calor es una vela, evitando el uso de electricidad y promoviendo el ahorro de energía.

La forma resuelve la ventilación y aportación de aire necesaria y evita un excesivo calentamiento.

El objeto complementa su aspecto decorativo y de apariencia liviana con la proyección sutil de sombras desde su interior, pudiendo ser confundido como una lámpara de mesa.





Una pieza modular con dimensiones entre un banco y una barrera, a partir de una sección que aprovecha las medidas estándar de una chapa.

La personalización gráfica aplicada convierte un plegado en un producto. Se han aprovechado las posibilidades de la punzonadora para definir la forma en asterisco del punzón y la elección de un motivo de árboles. La intervención del sol para crear reflejos y sombras o la incorporación de fluorescencias enfatizan el uso de color en el interior del banco. El exterior se mantiene en aluminio natural sin ningún tratamiento, para reducir su aspecto desgastado.



Berta 2008.
Colaborador: Franc Fernández
45x100x75 cm. Aluminio
Tecam BCN



La luminaria es una línea continua, un perfil estructural conformado con sección rectangular de aristas definidas, donde la unión entre el casete y la columna desaparece. La tecnología aplicada de Halogenuros metálicos combinada con leds permite crear un gran juego cromático y lumínico, con la posibilidad de generar infinidad de escenas con un sistema de control.

Dispone de una completa familia de distintas inclinaciones de columna, a partir de tangencias a un mismo radio de curvatura, para cumplir con las distintas necesidades de iluminación de vial y peatones o para crear y forzar un movimiento visual.

Hamled 2008.

Colaboradores: Franc Fernández y Artec design

Dimensiones según tipología. Acero, fundición de aluminio, vidrio templado serigrafiado

Philips



Una silla con aplicación de motivos gráficos, una reinterpretación de grabados ornamentales en madera, proponiendo una solución actual con fragmentos de historia. La ornamentación aplicada aporta mayor innovación a las posibilidades de la existente industria, y pretende aportar más vías para el reconocimiento de esta materia prima.

La aplicación gráfica aporta personalidad, pero sin restar importancia a la forma y geometría de la silla, que con su sencillez visual y líneas estilizadas, resuelve la ergonomía necesaria.

2º Premio 20 Concurso de diseño del muebles Manacor | 2007 | Mallorca
Selección Premio Vico Magistretti DePadova | 2007 | Milan, Italia

Slices 2007.

78x46x52 cm. Madera contrachapada
Prototipo



A partir de una composición de cojines se resuelve esta propuesta de sofá, con una nueva lectura de los componentes considerados estándar en multitud de sofás. La pieza se define por los cojines recogidos sobre una estructura metálica con una red. La red de multifilamento de polipropileno de gran resistencia y elasticidad permite una solución constructiva diferenciada.

Los cojines refuerzan conceptos como confort, cómodo, blando... afines a los principios de un sofá. Cabe destacar la interacción del usuario con el sofá, debido a las composiciones posibles, al ser los cojines reversibles y con distintos acabados.

El conjunto destaca por su ligereza formal.



Selección Premio Vico Magistretti DePadova | 2007 | Milán, Italia

Pillow 2007.
91x224x82 cm. Acero, red plástica
Prototipo

La capacidad de adaptación a cada proyecto de cualquier disciplina, como diseñadores multidisciplinares, ha sido nuestra faceta mas destacada, dos creativos que huimos de dejarnos encasillar en parámetros preestablecidos.

A lo largo de los años de trabajo y colaboración con arquitectos y diseñadores en multitud de proyectos, sumamos conocimientos y experiencias en KXdesigners, donde aportamos innovación e investigación, en un laboratorio de creación indefinida e infinita.

Nuestros campos de actuación fluyen de una mezcla de disciplinas en arquitectura, diseño y comunicación en sus distintas áreas y procesos creativos que se interrelacionan en cada resultado. Abordamos la interpretación del espacio, la relación entre usuario y producto, y la creación y transmisión de información entre personas.

La filosofía del estudio parte de la aplicación de una serie de conceptos a la hora de proyectar en todos nuestros campos de conocimiento, a partir de la continua observación de los comportamientos, actitudes y hábitos de la sociedad. Intentamos buscar nuevas aportaciones, detectar nuevos usos, resolver necesidades, interpretar reutilizaciones, incrustar fragmentos de historia, recuperar costumbres y tradiciones, aplicar criterios medioambientales, proponer cambios de uso y reinterpretar materiales.

Dada la importancia de ser innovador e invertir en la investigación de nuevos materiales, nuevos procesos, productos más técnicos y una mayor innovación formal, intentamos continuamente anticiparnos y avanzar con la experimentación.

Hoy en día existen muchas disciplinas o clasificaciones en el mundo del diseño, nosotros afrontamos el diseño como una forma de pensar y una actitud para resolver productos, procesos, espacios e identidades.



KXdesigners

Xavier Tutó Cabedo

Barcelona, 1978

Katia R. Glossmann

Barcelona, 1978

Katia R. Glossmann

Postgrado en diseño y gestión de proyectos interactivos en la escuela Eina > Graduada en Artes Aplicadas y Oficios Artísticos por la Escuela Oficial Llotja > Graduada en diseño de interiores por la Escuela Superior de Diseño Elisava.

Proyectos realizados

2008 Hamled alumbrado urbano, Philips Iberica > **Berta** banco urbano, Tecam Bcn, Rubí > **Remember** bolígrafo y estuche multiuso > **Cooked cutlery** moldes para cubiertos comestibles > **Mesh** mobiliario > **Zoo** mobiliario infantil > **MAC 08** instalación ferial, CMAC **2007 Slices** mobiliario, prototipo > **Reusability** mobiliario, prototipo > **Tired** mobiliario > **Pillow** mobiliario > **Cabrio** mobiliario > **Tree** mobiliario > **Knit** mobiliario > **Curl** luminaria exterior > **Pieces** packaging > **Warm** calentador > **MAC 08** stand Broadcast 07, CMAC > MAC 07, instalación ferial, CMAC. **2006 Stövchen** calentador, Klein & More > **Sitool** mobiliario > **Lollipop** merchandising > Reforma vivienda-estudio unifamiliar > Briques et lumière, instalación urbana luminica > **FCF** stand Planet Fútbol > **2005 Contents 01** luminaria sobremesa, prototipo > **Contents 02** luminaria sobremesa, prototipo > **2001-2004** Reformas, stands, catálogos, carteles y diversos trabajos de imagen y gráficos.

Exposiciones y eventos

2008 23ª Fira del Moble de Manacor, Mallorca > **2007 Premio Vico Magistretti**, DePadova Showroom, Milán (Italia) y Miami (EEUU) > **Expohogar**, 27ª edición concurso Expohogar, Barcelona >

Xavier Tutó

Graduado en Artes Aplicadas y Oficios Artísticos por la Escuela Oficial Llotja > Graduado en diseño de interiores por la Escuela Superior de Diseño Elisava y comparada por la Universidad de Southampton.

4x8 Design Awards, exposición permanente, Museo de Ciencia e Industria, Chicago (EEUU) > **Premios Nuevo Diseño**, MACBA, Barcelona > **22ª Fira del Moble de Manacor**, 20ª edición concurso, Manacor - Mallorca > **Ambiente Talents**, Messe Frankfurt, Alemania > **2006 Expohogar**, 26ª edición concurso Expohogar, Barcelona **2005 Nude 05**, FIM Cultural, Valencia.

Premios y becas

2008 Finalistas, Mesh y Zoo, Concurso de Diseño Manacor, Mallorca > **2007** Beca Carta Blanca, FAD Fomento de les Artes y del Diseño, Barcelona > 1º Premio Iluminación, Contents 02, Concurso Internacional de Diseño Expohogar, Barcelona > Premio categoría profesional Mejor Innovación, Reusability, 4x8 Design Competition, Museo de la Ciencia e Industria, Chicago (EEUU).

Contacto

659 420 135
info@kxdesigners.com
www.kxdesigners.com





Xavier Mañosa



Sofisticar un extintor podría ser una broma de mal gusto. Estamos obligados a vivir con su presencia para evitar mayores accidentes. Al reivindicarlo, convirtiendo uno de cerámica, proponemos recuperar la belleza comparativa, integrando el entorno a la vida y a sus posibles inclemencias. Un suspiro de alivio, en busca de armonía



Fire! 2007.
26x26x50 cm. Cerámica blanca esmaltada
Apparatu



Es un jarrón de cerámica blanca hecho a torno con acabado de pizarra. La decoración (topos, ribetes, listas de la compra) es cosa del usuario. Muy indicado para gente de gustos pasajeros o memoria frágil.



El rectificador nació de una discusión conyugal en la que se discutía sobre el mejor sitio para la figura de porcelana en el comedor. La idea es la de reutilizar figuras de porcelana ya existentes, La mayoría de estas figuras por su sistema de fabricación con molde tienen un agujero en la base, y utilizamos este convirtiendo la figura en jarrón al darle la vuelta.



Rectificador 2.1 2007.
12x12x50 cm. Porcelana y cerámica esmaltada
Apparatu



Jarrón diseñado para las necesidades pasajeras de hoy en día. No hace falta que lo cambies al pasar la temporada, el mismo incorpora un sistema de autodestrucción de alta tecnología.

Whim 2007.
25x25x70 cm. Ceramica blanca esmaltada.
Apparatu



John O'Connor, 3rd asistente de decoración en "The Cactus Whisperer" y "The one shoe Kid". Decidió después de 20 años creando cactus para películas crear su propia colección de cactus para el disfrute en el hogar.



Vengo de una familia de ceramistas, una de tantas cuyo trabajo ha quedado obsoleto por el efecto de la globalización y del que yo he heredado esta necesidad de supervivencia. Al trabajar con mis padres, siempre he querido seguir lo que parecía imposible pues somos una empresa pequeña que ha sobrevivido a la extinción de lo artesanal, intentaré que la explicación de mi trabajo no suene a las aventuras y desventuras de un alfarero.

Mi motivación desde que empecé a creer en la posibilidad de seguir con la artesanía era crear una empresa de decoración que me permitiese divertirme en el trabajo y hacer lo que a mí me gusta. Me trasladé a vivir a Berlín y allí monté mi pequeño taller, una pequeña empresa llamada Apparatu. En Berlín hacía los originales y luego iba a Barcelona a producir las piezas.

Hacemos las piezas en producciones pequeñas, ya que la artesanía se puede industrializar pero quizás no se deba. Por eso trabajamos las piezas cuidando los acabados y buscamos nuevas vías de escape para la continuidad de la artesanía algo parecido a un proyecto de investigación.

Trabajamos con las manos, algunas piezas a torno y otras a molde, usamos un proceso u otro y eso no le quita valor a la pieza, no creo en la exclusividad ni en las series limitadas como valor añadido.

No tengo un decálogo concreto sobre mi trabajo, sigo mis instintos y hago lo que me sale, luego decido si me gusta o no. Yo pienso en cerámica y veo jarrones por todas partes, la cerámica es frágil y si se cae, se rompe, lo que considero una parte muy importante de mi trabajo, no hago cosas indestructibles.



Xavier Mañosa Ciria

Barcelona, 1981

Estudio de diseño industrial en la Llotja de Barcelona > Estudio de diseño Grafico en La BAU de Barcelona.

Proyectos realizados

2008 Estudio taller Apparatu Barcelona >
2007 P.L.F pottery liberation Front >
Apparatu > 2005 Estudio taller Berlin.

Exposiciones y eventos

2008 Handled with care, contemporary ceramic works > Stockholm furniture fair > ICFF New York > Tendence Frankfurt, Talents > 100% design Tokyo > 2007 London design festival.

Contacto

936 750 105
xavier@apparatu.com
www.apparatu.com



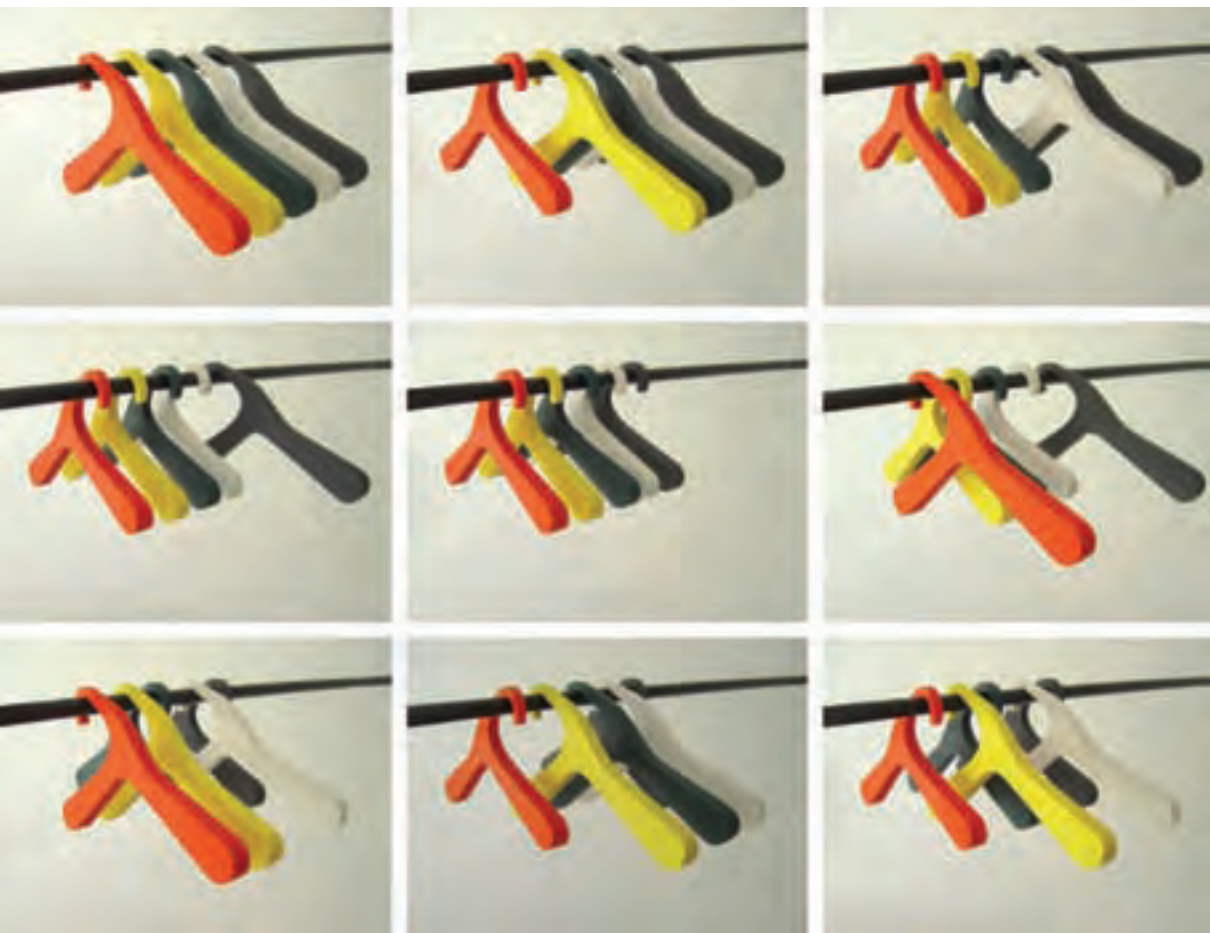


Diego Ramos



Es un globo de látex sin inicio ni final. Al realizar una série de nudos conseguimos crear espacios cuyo volumen podemos modificar dependiendo de la cantidad de aire que introducimos. Gracias a su gran versatilidad nos permite acomodar cualquier postura idónea para ese breve descanso.





Una percha fetiche. Por su forma y sus propiedades físicas esta percha nos permite clasificar nuestra ropa en el armario de una manera diferente. Gracias a la distribución del peso interior conseguimos variar el eje de gravedad para crear dos posiciones diferentes de la percha.

Marta's choice 2004.

40x23x3 cm, Plástico rotomoldeado



La base del proyecto es combinar elementos propios de un entorno con nuestras preferencias. En la entrada de la casita situamos un altavoz y el palo de reposo actuará como controlador del volumen, dentro nuestro reproductor. Perfecto para espacios exteriores donde disfrutar de la música.

Cucump3 2006.
26x13x10 cm. Madera, altavoz, circuitos eléctricos



Se presenta como un conjunto de elementos que recrean, fuerzan o ayudan a las relaciones personales. Estos elementos representan actitudes presentes en la sociedad: superioridad, individualismo, aislamiento, integración, así como comportamientos sociales tales como compartir, dividir...



Ego Soup parte de una frase que seguramente muchos de nosotros habremos oído alguna vez “Come sopas y te harás mayor”. Este producto reinterpreta la acción de crecer, en este caso a nivel psicológico ayudando a que nuestra autoestima crezca de manera sustancial.



Ego Soup 2007.
Trigo, ansiolíticos y antidepresivos



Es un colgador que toma prestada la forma de un cuchillo. La hoja de acero está doblada en un ángulo determinado, que hace que tengamos visiones contradictorias del colgador. Un juego visual que provoca reacciones muy diversas.

Knife!!! 2006.
12x12x18 cm. Acero, madera





GEO "gold series" 2008.
Varias medidas
Realizados con Tivek.



Juego de jarrones con formas geométricas con aristas solapadas.

El Tyvek es un material sintético que comercializa DuPont. Tiene un aspecto parecido al papel pero es muy resistente, es frecuente su uso como aislante, para producir embalajes o para confeccionar ropa de trabajo.



Vivimos en un mundo que cambia de manera vertiginosa, donde día a día se presentan nuevos comportamientos, nuevos miedos, nuevas formas de comunicación, nuevas tecnologías, nuevos materiales...

Es en este entorno, en el que desarrollo y planteo mis propuestas. Son en su mayoría productos que presentan una idea, un comentario o una reflexión sobre nuestra sociedad y sus valores, sobre sus personajes y sus comportamientos... en definitiva, sobre nuestro entorno más directo.

Dentro de estas reflexiones encontramos elementos que definen mi manera de entender el diseño, que se podrían agrupar en los siguientes reflexiones:

El vínculo narrativo-emocional entre el objeto y el usuario. Un vínculo que permite al usuario sentir-se identificado con él, redescubrir-lo cada vez que lo utiliza. Un vínculo que otorga al objeto un alma, un significado y que se transforma a lo largo del uso, pudiendo modificar el papel del usuario convirtiéndolo en espectador.

El juego como elemento dinamizador. Un juego potenciado por el material utilizado, por nuestras limitaciones físicas, por nuestras percepciones, por nuestro entorno temporal e incluso por las leyes físicas. Un juego que nos ayuda a entender mas sobre nosotros mismos y nuestro entorno.

El objeto como elemento terapéutico. Este actúa como elemento que permite afrontar, explorar, entender y controlar nuestros miedos. El producto nos ayuda a comprender nuestro entorno más directo y lograr transformar nuestra percepción.

La experimentación como elemento esencial en el proceso creativo. La experimentación en el campo material, formal y analítico enriquece de manera sustancial las propuestas finales. Esta experimentación nos permite propuestas mucho mas interesantes, al mismo tiempo que nos presentan nuevas posibilidades para futuros proyectos.

El apoyo de diferentes disciplinas creativas como metodología de trabajo. Disciplinas como el diseño de interiores, la arquitectura, el diseño gráfico, el diseño de joyas, el arte o el cine proporcionan una base teórica, técnica, formal y comunicativa importante en el desarrollo de mis proyectos.



Diego Ramos Carrascosa

Barcelona, 1978

Graduado Superior en Diseño Industrial, Eina Escola de Disseny i Art - Barcelona > *Product Design* MARCA, Royal College of Art - Londres.

Proyectos realizados

2008 Tyvek World, Colección de mobiliario realizado con Tyvek, Edición limitada, proyecto realizado junto a Luis Eslava > **2007 Wheater Tape**, Cinta que reacciona con la humedad ambiental, Edición limitada > **Cucump3**, Reproductor mp3, Prototipo > **Domestic Pets**, Colección de mobiliario, Edición limitada > **Ego Soup**, Pasta de trigo, Prototipo > **Hole in One**, Taburete de espuma expandible, Producido > **Knife!!**, Colgador, Producido > **Lucky Charm Business Card**, Tarjetas de visita, Producido > **2006 Random Chair**, Silla, Edición limitada > **2005 Badroom**, Elementos sexuales, Edición limitada > **Alessi Shop**, Instalación para el día de Sant Valentín, Londres > **2004 Marta's Choice**, Percha, Edición limitada > **Alehoop**, Sistema de clasificación de CD's, Edición limitada > **2003 Org**, Sistema de decoración orgánica, Prototipo > **1,2,3 Splash**, Globo modular, Prototipo > **2002 Coolsex**, Elemento para la higiene personal, Producido.

Exposiciones y eventos

2008 Tyvek World, Tokio Design Week, Tokio > **300% Diseño Español**, Brasil > **Tyvek World**, Casa Pasarela, Huellas, Madrid > **2007 *bjects**, FAD, Barcelona > *Offjectes. Conceptos y Diseños para un cambio de siglo*, Barcelona > **2004 Baba 2.0 Festival de nuevos creadores**, Barcelona > *While I was there*, Nude, Valencia > *The Summer Show: Part two*, Londres > *Work in Progress*, Londres > **2003 Creuats/Cruzados/Crossed**, CCCB, Barcelona > **2002 OFFF On Line Film festival**, Barcelona.

Premios y Becas

2008 Ganador Concurso Dezeen x Design Competition Japan - Container Design Competition > **2006** Profesional en Incubación, FAD > **2004** 2º premio Diseño imagen corporativa del Museo de Qatar > Finalista concurso de la joyería Garrads > **2003** Mención especial concurso de la empresa Pergo > **2002** Finalista concurso CDIM 2002.

Contacto

656 829 805
info@diegoramos.es
www.diegoramos.es





Rafael Zaragoza

Blou es un nuevo concepto de mesa vertical en donde el usuario inserta su plato en la pieza, este queda suspendido en el aire gracias a unas ranuras dispuestas para tal efecto. La pieza, de carácter escultural, se integra en cualquier espacio dada su sencillez y armonía de formas. Realizada en LG-Himacs, que consiste en una piedra acrílica. Además es completamente apilable, por lo que no genera problemas de espacio.



Blou 2008.

110x110x30 cm. LG Himacs

Maderas y Chapas Alpisa S.A.







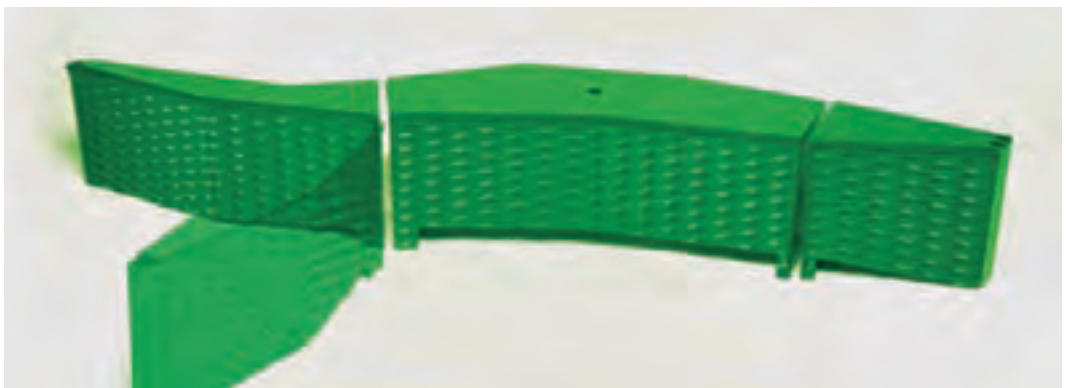
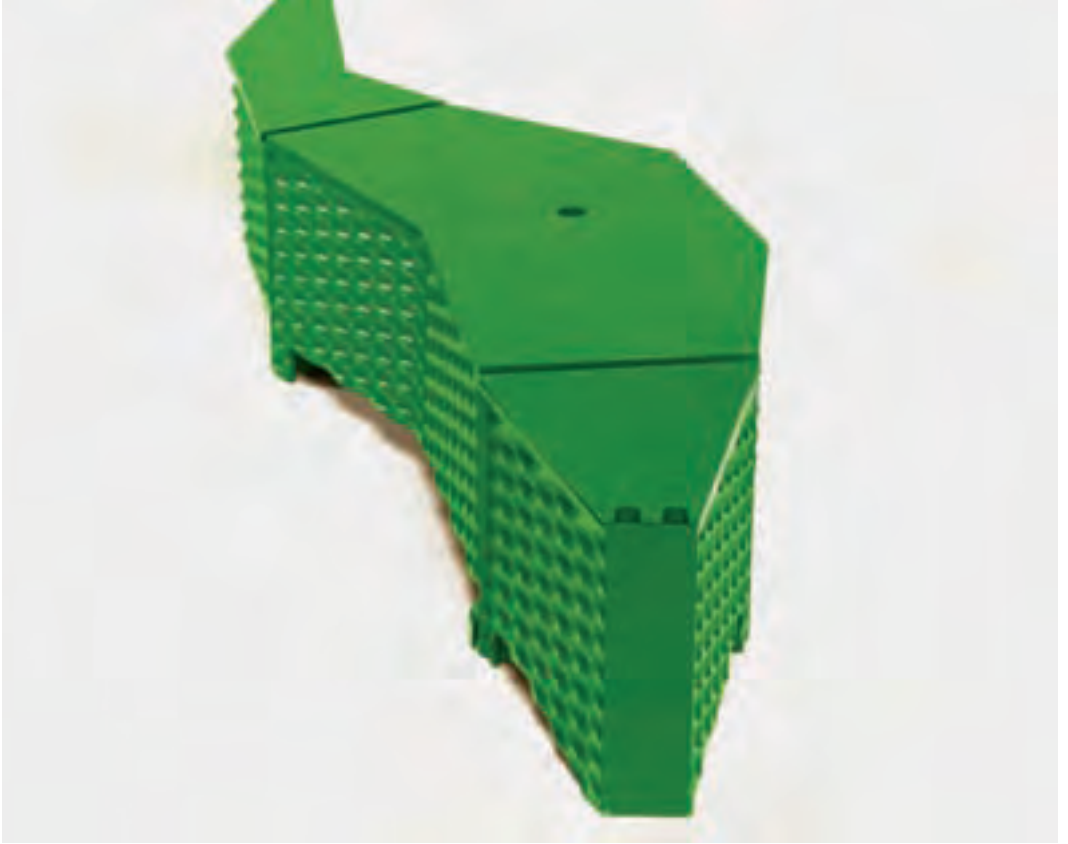
Compositivamente, la pieza es una caja de madera con una tapa fina por delante y un agujero detrás. Esta estructura de madera se asienta sobre una plancha de aluminio -plegada y remachada- que envuelve la estructura y adquiere estabilidad con el peso del usuario. La plancha actúa como respaldo y puede ir troquelada o serigrafiada con filigranas decorativas.

Flamenco Chair 2007.

Colaboradora Ana Yago

80x40x40 cm. Plancha de Aluminio

Sanserif Creatius S.L.



Es una pieza de una colección de cuatro productos realizadas para la empresa Panelate. Dicho producto consiste en un mueble contenedor que se divide a su vez en tres más. Gracias a las texturas le damos una apariencia reptílica.

CocoTile 2008.
176x50x30 cm.
Co autor, junto a La Mamba Studio.
Panelate.



Esta pieza se inspira en la clásica lámpara de pie. Con un sutil juego de siluetas creamos un producto clásico adaptado a las nuevas líneas.

Grandma Lamp 2008.
39,7x170x2,5 cm.
Co autor, junto a La Mamba Studio.
Panelate.

La pieza consiste en el juego de un asiento, creando cuatro mas. Cube está creado para configurar espacios. Mediante un fresado simulamos una textura de capitoné.



Cube 2008.
45x45x cm.
Co autor, junto a La Mamba Studio.
Panelate.



Alejada de las líneas rectas, surge una pieza puramente orgánica en su forma. Nuestra motivación fue crear un mobiliario a partir de un material de revestimiento, en este caso una malla cerámica.



Drombo Collection 2008.

Individual 62x84x60 cm. Doble 62x145,6x60 cm.

Co autor, junto a La Mamba Studio.

Dune.

La necesidad que tenemos las personas de crear objetos, de hacerlos nuestros, de enamorarnos de ellos, es lo que origina que yo quiera ser diseñador.

Para crear primero necesitas pensar; diseñar es una metodología caótica, como nuestra mente.

Nuestra cabeza es un cúmulo de recuerdos, de anécdotas, de datos. La mente humana crea a partir de cosas que ya conoce y las reinterpreta; es así como trabajo; viendo, observando, reinterpretando, uniendo datos, separándolos, mezclándolos...

Todos los problemas tienen una solución que ya existe, pero debemos saber verla; no hay nada nuevo en este mundo, solo cosas que aun no han sido descubiertas.



Rafael Zaragoza Álvaro

Valencia, 1983

Master en Diseño producto, Universidad Politécnica de Valencia > Diplomado en I.T. Diseño industrial UCH-CEU.

Proyectos realizados

2007 Ahh Pillow, Premis Voilà, Estudio Sanserif, Valencia > **Flamenco Chair** Estudio Sanserif, Valencia.

Exposiciones y eventos

2008 Pieza Blou, Nude 08, Habitat Valencia > La mamba Studio, Nude 08, Habitat Valencia > Dune Collection, Nude 08, habitat Valencia > Pieza Blou, Zona Tortona, Feria de Milán > **2007** Ahh Pillow, Premis Voilà, , Barcelona > **2006** Exposición Premios Cdim, Colección Evolution > Exposición museo de arte contemporáneo de Castellón, Colección Evolution.

Premios y Becas

2008 Blou, Ganador del premio LG-himacs a nivel nacional y segundo a nivel Europeo. > **2007** Ahh Pillow, Seleccionado en los Premis Voilà > **2006** Colección Evolution, Seleccionado Premios Cdim.

Co-fundador y socio de La Mamba Studio.


Contacto

665 39 86 17
 rafael@rafaelzaragoza.es
 www.lamamba.es

Proyectos


Alberto Flores y Mireia Juan



 www.el-rectario.net

Para amueblar tu casa a bajo coste inspírate en el *El Rectario* entre las diferentes propuestas de mobiliario a partir de desechos que otros han compartido. Copia y makea las recetas a tu gusto.

El Rectario es un sistema de intercambio libre de conocimientos, que permite la catalogación, consulta y gestión de recetas constructivas para el hábitat a partir de residuos en forma de código abierto y de libre acceso.



Alberto Flores y Mireia Juan



El Recetario es un sistema de intercambio libre de conocimientos, que permite la catalogación, consulta y gestión de recetas constructivas para el hábitat en forma de código abierto, de libre acceso y de consulta gratuita. Las recetas son soluciones de mobiliario y accesorios para el hábitat creados a partir de la reutilización de las basuras. Cada receta está compuesta por instrucciones de montaje donde se detallan los materiales y los pasos a seguir para la construcción de muebles y espacios a bajo coste o coste cero.



El Recetario 2006.

Colaboradores: Todos aquellos que participan en el proyecto aportando sus recetas.

Aplicación web (www.elrecetario.net)



"El Recetario"

SUS USOS
(Y RE-USOS).

EN ALGÚN LUGAR DEL PLANETA UNOS VIEJOS DISCOS ABANDONADOS,
LLAMAN A VOCES LA ATENCIÓN DE ALGÚN TRANSEÑTE ...

NADIE OS QUIERE,
YA SOIS VIEJOS!!!

JA, JA, JA...
VAIS A IR AL
VERTEDERO,
COMO TODOS!

TENGO DE TO'!
LOS PEQUENIQUES,
JAMES BROWN, LOS
PARCHÍS, SERRAT...

CON EL MP3,
QUIÉN QUIERE
YA LOS VINLOS.

YEPE!

QUE
SUAVOS!

ME LOS LLEVO
A VER QUÉ PUEDO
HACER CON
ELLOS...

WWW.MAKEATUVIDA.NET

LÁMPARA VINLO.
INGREDIENTES:
- 6 DISCOS.
- BRIDAS.
- 1 BOMBILLA.
- CABLE.

VOILÁ!

EN EL RECETARIO
DE MAKEA SIEMPRE
ENCUENTRO
INSPIRACIÓN...





En nuestra condición de individuos sensibles a la situación actual de homogeneización, estandarización, pérdida de valores y deterioro del medio ambiente, nos surge una necesidad interior, tanto personal como profesional, de actuar. Aportando en la medida de lo posible una dosis de creatividad y saber hacer con la que queremos contribuir a un cambio y mejora de nuestra situación medioambiental involucrando a la colectividad.

Nada de proyectos utópicos ni visionarios. Sólo propuestas sencillas, concretas e indispensables para las visibles necesidades de todos.

Nuestra línea de investigación se centra en el diseño ecológico y la comunicación, utilizando esto para plantear estrategias y alternativas de cambio que intervengan en las costumbres del hábitat contemporáneo.

Creemos en el trabajo en equipo y la complementariedad profesional como medicina contra el hermetismo, el aburrimiento y la falta de creatividad.

Es posible que si continuamos avanzando en esta dirección, los proyectos respetuosos y críticos puedan abandonar la esfera conceptual, a veces algo utópica y marginal, para instalarse plenamente en la cotidianeidad.



Alberto Flores Guijarro

Talavera (Toledo), 1980

Mireia Juan Cuco

Valencia, 1980

Alberto Flores Guijarro

Postgrado *Cohabitar: Diseño y Arquitectura en el marco de la Cooperación Internacional*. Escola Elisava (Barcelona) y CUJAE (La Habana, Cuba) > PFC. *Concepto, diseño y explotación de marcas*. U. de Valparaíso, Chile > Master Universitario *Diseño, Gestión y Desarrollo de Nuevos Productos*. U. P. de Valencia > Ingeniero Técnico en Diseño Industrial. U. P. de Valencia.

Proyectos realizados

2008 Disechos'08, Organización y producción. Flou Flou. Valencia > Grippa BCN. **D.A.C.** Central Saint Martins School (Londres) y Escola Elisava (Barcelona). Barcelona > Dirección de arte, comunicación y web. Coffy Entertainment S.L. Valencia > Desarrollo de producto. **Makea Tu Vida**, Barcelona/ Valencia > Aplicación web interactiva. **Intersección**, Valencia > **2007** Comunicación y diseño web. **Kubik** - Balestra Berlin. Barcelona > **El Recetario** Makea. Concepción y producción. Barcelona > Diseño de tablas de skateboards. Traffic Skateboards. Valencia > Colección de camisetas. 50/50 SkateShop. Valencia > **2006** Concepción de **MAKEA** como plataforma de diseño/reciclaje. Barcelona.

Premios y becas

2007 Beca Postgrado "Cohabitar". Escola Elisava. Barcelona > **2005** Beca PROMOE. U. P. de Valencia > **2001** Beca Postgrado "Diseño, Gestión y Desarrollo de Nuevos Productos". U. P. de Valencia.

Contacto

610 69 40 92
 floresone@hotmail.com
 piensa@flouflou.es
 www.mrflou.com | www.flouflou.es

Mireia Juan Cuco

Postgrado *Cohabitar: Diseño y Arquitectura en el marco de la Cooperación Internacional*. Escola Elisava (Barcelona) y CUJAE (La Habana, Cuba) > Ingeniería Técnica en Diseño Industrial. Universidad Politécnica de Valencia.

Proyectos realizados

2008 Organización y producción. Encuentro **Disechos'08**. Flou Flou-diseñadores asociados. Valencia > Test de usuario y de producto. **D.A.C** (Central Saint Martins School, Londres) y Escola Elisava, Barcelona > Desarrollo de producto. **Makea Tu Vida**, Valencia/Barcelona > Imagen corporativa y aplicación web interactiva. **Intersección**, Valencia > **2007** > Imagen corporativa e implantación. **Rafael Tormo Iluminación** (Outlet). España > Escaparatismo y comunicación (campaña de primavera). **Rafael Tormo Iluminación**, España > Lámpara **Soulless**. Decotec Printing. Girona > **El Recetario**, Concepción y producción. Makea Tu Vida. Barcelona > Campaña de comunicación. **Makea Tu Vida**, Valencia/Barcelona > **2006 Programa de dormitorio**, Círculo de Mobiliario. Murcia > Escaparatismo y comunicación (campaña de Navidad). **Rafael Tormo Iluminación**, España > Programa de mesas **Queenie**, Milau i Parella. Valencia.

Exposiciones y eventos

2008 *Creación de Material Sensible*. CERAI e Universitat de Valencia. Valencia > **2007** *Drap Art*. Barcelona > *Young Minds Block*, Bad Salzufen (Alemania).

Contacto

676189455
 mijuacu@yahoo.es | piensa@flouflou.es
 www.lamire.es | www.flouflou.es

Presentation

Gabriel Alconchel Morales
General Director of the Youth Institute

The edition presented here marks the sixth Design event through which the Youth Institute supports the work of many young designers who in recent years have been emerging in the design scene, providing a fresh alternative and awakening interest and curiosity for young Spanish design inside and outside our borders.

In this edition, included in the annual and broader Injuve awards to young artists, *Premios Injuve para la Creación Joven 2008*, the work presented by the individual artists, Raúl Gómez, Xavier Mañosa, FerranEIOTro, Rafael Zaragoza, Diego Ramos and Elsa Conesa, and the collectives comprised of Alberto Flores and Mireia Juan, Clara del Portillo and Alejandro Selma under the name YONOH, Javier Taberner of the group OBJ, Eva del Cotillo, Ana Pérez Aguilar, Olaya Navarro and Elena Freaza grouped under the name KIITOS, and Xavier Tutó and Katia Ribas under the name KX designers, have stood out.

Their work is in line with the tendencies governing our contemporaneity, where new objects are created whose functionality responds to new social behaviours, pre-existing objects are recovered to give them a different use to the one they were originally conceived for, and solid and visually stunning structures are constructed using light and low-cost materials, whilst irony and humour engulfs many such productions. Also, as in the case of other creative spheres, the concept of authorship sometimes loses ground to the transmission, through the powerful instant media channels that characterise the turn of this century, of the idea, discovery or knowledge.

We would like to thank María Fontes, Alberto Lievore, Nines Martín, Eugenia de la Torriente and Javier Abio for their collaboration as members of the jury, and

the latter also for his role as curator of the exhibition. All of whom have been responsible for selecting the dossiers of the designers now exhibiting their work, together with the Comic and Illustration Exhibitions and the Visual Arts Exhibition, in the Sala Picasso of Círculo de Bellas Artes in Madrid. We would also like to thank Círculo de Bellas Artes once again for its help in giving exposure to the programme, Creación Injuve.

Dear spirited object

Javier Abio

What you are about to see in this catalogue is a summary of the work of the awarded and selected designers in the recent *Diseño Injuve* (Injuve Design) competition. The culprits of this selection of designers are the members of the jury, comprised of Nines Martín of the state society for design development and innovation Ddi; María Fontes of the NUDE young designers' exhibition hall; Eugenia de la Torriente of El País; the product designer, Alberto Lievore; Anunciación Fariñas of Injuve; and myself, Javier Abio, of the magazine Neo2. After making the selection, Anunciación asked me to organise the exhibition and I could not refuse since the relationship between Neo2 and the Injuve awards has always been very close. In 2001, we were included by Marcelo Lesbalay in *iAhora Diseño!*, the first *Diseño Injuve* competition, and over the past years we have been involved with these awards either as participants, members of the jury or through some joint initiative in the magazine *Neo2*.

This is already the sixth edition of the competition to include the area of Design. In these six years many designers have been discovered and supported. Many of whom have made an interesting niche for themselves in the market. An example? Well, one of the most significant is Jaime Hayón, currently one of the most

internationally recognised young Spanish designers. Funnily enough, he received an INJUVE award when he still hadn't designed anything for Bd, Metalarte or Artquitect, the three Spanish companies that gave him his first opportunity to produce his pieces. As it happens, I came across Jaime last October at the Belgian Interior Design Biennial. He was there as a guest of honour with his extensive exhibition on his productive and meteoric career. He was the youngest designer ever to be invited in the forty-year history of the biennial. Incredible, no? No doubt, this confirms the keen eye and the potential of the Diseño Injuve competition.

In this edition a large number of industrial designers, notably furniture designers, have been selected. Of the eleven selected designers, eight produce work associated with the habitat and furniture, an area where Spain must make strong efforts to bring itself up to date if it wants to be competitive in these times of globalisation. This is why initiatives like the Diseño Injuve competition not only reactivate what is currently known as the cultural market but also the industrial market. In terms of number of selected designers, graphic design ranked second place, with two designers selected in this 2008 edition. The area of fashion design ended up represented by a designer whose work appealed the most to the jury.

Given that my areas of specialisation in the magazine are furniture design and graphic design, I will go into more depth in the work of some of the selected designers in both these areas. For example, the couple Yonoh, comprised of Alex Selma and Clara del Portillo, have had a large number of furniture pieces produced by Spanish companies. Year after year, I have watched their progress in their exhibitions in NUDE, with realist and modern work, very close to the furniture companies of Levante. On the other hand, the studio Obj, comprised of Javier Taberner and Nacho Poveda, no doubt have great market potential with

their subtle yet powerful work. The third winner is Raúl Gómez, an experimental graphic designer closely associated with publishing and with enormous capacity as art director.

We are nearly into 2009. The first decade of the 21st century is coming to an end and design has never mattered more. However, our way of distinguishing design from non-design objects has become increasingly vague. Artists have joined the world of design to refresh themselves and, obviously, designers question whether an artist can make chairs, because those chairs will not be able to be art. Thus, they are all shifting from their natural space and blurring the limits. From here Design-art emerges, which is more characteristic of this decade than any other. Design created to be sold in galleries, with very limited productions and destined for purchase by collectors. Nearly one million dollars were paid in Sotheby's for a lounge chair designed by Marc Newson, and events like Design Miami, the major event for Design-art, have emerged. That's the way things stand.

Creating design as if it were art is as valid as creating design for industry, but the criterion applied in this Diseño Injuve competition has been the latter. The jury was clear about the type of design it wanted to reward; the type that can be applied here and now, and not the type created for a very distant future. A design with creativity but with a solid base of technical know how in the field. A lot of creativity, yes! But combined with a deep understanding of the profession. A design where innovation, creativity, trade and image are on a same level. We managed to get away from those designs that were too well image-wrapped but weak at the base. We were convinced by pieces that fulfilled their function and, at the same time, offered a strong aesthetic charge. This is obviously all very subjective. It is the view of a jury, nothing more.

On the 4th of December 2008, the exhibition holding the selected designers'

most important pieces will be inaugurated in Madrid's *Círculo de Bellas Artes*. With this exhibition we wish to transport the design of computer screens and paper to the reality of the space, where the designs become objects. Objects that stir in us a reaction of love and hate or desire and rejection at the same time. Objects that compete in the areas of sustainability or exasperated consumption, craftsmanship or industrial production. Objects that, when design is properly applied, become something more and acquire spirit.

AWARDS

Raúl Gómez

Raúl Gómez Valverde is interested in the relationship between reality and representation, especially in how images create value and meaning. His recent work examines questions concerning perception, communication and visual interpretation, systems of classification and the link between experience, space, technology and people.

Raúl has a Masters from Central Saint Martins College in London and has also graduated from the Universidad Complutense de Madrid, where he collaborates as an assistant lecturer in Graphic Design I. In 2002 he became a founder member of Lobe Multimedia S.L, a company that specialises in interactive design in the department responsible for information design. Since 2003 he has worked as an independent creator and runs his own studio in Madrid. As from the summer of 2009 he will be living in New York, thanks to a grant that he has been awarded as part of the Fulbright Programme.

Raúl likes processes, cooking and loves blue.

Javier Taberner / OBJ

We began making projects at the school of design and continued to work together as the OBJ Studio.

Any idea is a good one for starting a project: an image, materials, cultural customs, textures, habits, places, etc. Even though the start of any project is the most exciting part, adhering faithfully to a clear and precise briefing is the foundation for any good project; simple, practical, elegant, or amusing, qualities always present in our proposals.

We conceive our work on a social and corporate scale; social, since the objective is to make life more pleasant for people; and, corporate, since objects must have

coherence vis-à-vis the target market. This is the reason why, besides addressing the need for product improvement, we introduce differentiating values in our products.

We derive the greatest satisfaction when someone embraces the product, either for practical reasons or due to their sensitivity.

YONOH

We met at the beginning of our careers at the exhibition in the Salón Nude 2004 and we have been collaborating ever since.

Our careers finally merged a couple of years ago, when we realised that the union gave us a strength that we lacked as separate entities. The virtues of each one of us made up for the shortcomings of the other and formed a much stronger and more stable whole.

Our work is based upon simplicity and functionality, and we try to apply our hallmark to each project invariably taking into account each client's own requirements and style. We regard ourselves as a tool in the hands of the industry to improve the market and the products that it manufactures.

We do not attempt to carry out projects that are either impossible or out of proportion for our clients, we research into their needs and the real potential of each one of them, then we work from that position as a starting point. That is how we know that we are going to be able to carry out the projects with the precision and the quality that are necessary, because even the slightest detail is very important.

We do not consider that we have a style that is very marked and neither are we slaves to fashion and trends, but it is nevertheless true to say that everything that surrounds us has an influence on us.

We take the essence from every journey, every comment, every experience, the way society evolves, etc., and we filter it before applying it to our work.

First and foremost, we believe in the need to help to improve the world that we have around us, and we do this in the best possible way that we can.

SELECTED TO BE EXHIBITED

Estela Conesa

This skirt and sweater outfit is part of a *prêt-à-porter* collection called "Amelie", designed for 2007/2008 Autumn/Winter seasons.

The entire collection is based upon a clean and meticulous line of modelling, where such forms as the square and the straight line are predominant. It is an attempt to return to the concept of fashion that pervaded a few decades ago where leads to the design.

The predominant colours in the collection are black, greys, blues and whites, combined with slight touches of red and mustard yellow, which are combinations reminiscent of the colourful ranges used by the Bauhaus School.

As the name "Amelie" itself suggests, the collection takes its inspiration from the French film "Amelie", with shades of the 1950's in the modelling and a certain hint of the aforementioned Bauhaus School in the colouring.

ferranElOtro

ferranElOtro received his training in Fine Arts. His first appearances on the culture scene took the form of projects that he signed as an artist but on which he worked with a thorough methodology: he prepared his approaches to exhibition or production through loans or through the presence of other artists who organised his proposal and gave it its physical form. Now, deeply

immersed in graphic design, ferranEIOtro takes a similar premise as his starting point: in spite of appearing to have his own voice, he adapts to the approach of another, producing an image from something that someone else commissions and another postulates.

His case can be explained if it is approached from the psychology perspective of a compulsive collector. His subtle arguments as an artist were those of a selector who was able to give a structure and order to scattered individual discourses. When he begins to design dossiers for young artists, he is capable of providing the creative emergencies with narrative guidelines. When he is commissioned to create a pamphlet for the travelling exhibition *Paisatge després del parricidi* in Can Felipa, he sets himself the task of re-plotting the earlier pamphlets and then designing the new one over them, as though he were crossing out what has already happened.

The strategy of selection as an indispensable part of making finds, in graphic design, the perfect possibility of development ferranEIOtro rereads and structures other earlier designs, as do all designers, taking from hither and thither, the tools and uses that happen to be useful at any particular time. The difference lies in the fact that he is able to translate it into a language of significance and meaning: meaning is produced in his products through the selection of objects and the selection of proposals for the project he is working on, and of adapting the objects and proposals via resorting to other designs that become guidelines for enriching the final work, in the worst of cases. In the best of cases, he perfectly assimilates the discourse that the assignment puts forward, as is the case with the catalogue “Nos Camiños” by Carme Nogueira for the CGAC or *La Visita Guiada* by Francesc Ruiz for the MNCARS.

What EIOtro contributes to design is a branch of subjectivity: revealing himself to himself by means of many voices. The

paradox of the ventriloquist, when one is the other, one is more oneself.

Manuel Segade

KIITOS design

The beginnings of “Kiitos design” as a design group show the hope, expectation and happiness of a new team that wishes to convey fun with its objects, because there are times when we all wish to go back to our childhood and fill the world with colour, laughter and freedom. “Kiitos” has always been characterised by being a group that is open to new experiences and influences, a team in which projects are not developed on an individual basis, but through the fusion of the ideas and experiences of people, in which the projects materialise in endearing products, which put across a more relaxed and happy way of life.

“Kiitos design” matures and mellows through its new projects, which reflect the latent preoccupations that are about to come to light. We are seeking the way to ensure that our products make a contribution to the welfare of those that experience them from day to day. We want to revive sensations, feelings, concerns, so that we all become aware of our environment, of the problems that we have to face up to and the solutions that we can provide. “Kiitos Design” tries to make sure that our products contribute with their grain of salt, generating less waste, providing freshness and happiness, using traditional materials that are evocative of simpler lives. They are objects that are conducive to sitting down and chatting with our friends, feeling the textures of the materials, enjoying the summer sun, playing as if nothing mattered, spoiling ourselves and those around us, letting us get carried away by feelings, flowing with all our senses.

KXdesigners

The ability of any discipline to adapt to each project, such as multidisciplinary designers, is one of our most salient aspects; two creative designers who refuse to be bound by pre-established parameters.

Throughout the years working and collaborating with architects and designers in numerous projects, at KXdesigners we have the combined knowledge and experience, contributing innovation and research, in an indefinite and infinite creation laboratory.

Our fields of action flow from a combination of disciplines in architecture, design, and communication, in their different areas and creative processes that interrelate in each result. We interpret space, the relationship between the user and product, and the creation and transfer of information among people.

The design study's philosophy is to consider several concepts when planning in all our fields of knowledge, based on constant observation of the behaviour, attitudes, and habits of society. We try to find new contributions, detect new uses, address needs, interpret reutilisation, insert fragments of history, recover customs and traditions, apply environmental criteria, propose changes in their use, and reinterpret materials.

Aware of the importance of being innovative and of investing in research of new materials, new processes, more technical products, and greater formal innovation, we are constantly striving to be one step ahead and make strides in experimentation.

There are many disciplines or categories in the world of design. For us, design is a way of thinking and an approach focused on resolving products, processes, spaces, and identities.

Xavier Mañosa

I come from a family of ceramicists. One of the many families whose work has become obsolete because of globalization, I inherited from them the desire to ensure the survival of this craft. Working with my parents always encouraged me to pursue this tradition, a goal that I thought would be impossible to fulfil since we are a small company, which has survived the extinction of artisanship. I will try to explain my job in a way that does not sound like the adventures and misadventures of a potter.

Since I began to believe that it might be possible to continue to work in the field of artisanship, my goal has been to create a company that produced decorative objects since this would allow me to work in what I enjoy the most. I moved to Berlin where I set up my small workshop, a small company called Apparatu. I would make the originals in Berlin and would then go to Barcelona to manufacture the objects.

Even though handicrafts can be produced in an industrial scale, we do not believe this is the best option. This is why we work to ensure meticulous finishes and look for new ways of escape to give continuity to handicrafts, something similar to a research project.

We work with our hands; some pieces on a potter's wheel, others in casts, using one or the other process in order not to detract from the value of the piece. I do not believe in exclusivity or in limited series as an added value.

I do not have a specific Decalogue for my work; I follow my instincts and do what comes naturally. I decide later whether I like it or not. When I think of ceramics, I see vases everywhere; a piece of ceramic is fragile and breaks if it falls, which I consider a very important part of my work; I do not make indestructible pieces.

Diego Ramos

We are living in a constantly changing world, with new behaviours, new fears, new ways of communicating, new technologies, new materials...

It is against this backdrop that I develop and consider my proposals. Most products stem from an idea, a remark, or a reflection on our society and its values, its personalities and behaviours... in short, from the things that directly affect us.

As part of these reflections, we find elements that define how I perceive design, elements that can be grouped together in the following reflections:

The narrative-emotional link that forms a connection between the object and the user. A link that enables the user to identify with the object, re-discover it every time he/she uses it. A link that imbues the object with a soul, a meaning, an object that evolves throughout its useful life, an object that can change the role of the user, which can assume the role of spectator.

The game as a driving force, a game driven by the material used, by our physical limitations, by our perceptions, by our timeframe, and even by the laws of physics. A game that helps us to have greater insight on ourselves and on our surroundings.

The object as a therapeutic element that enables us to face, explore, understand, and control our fears. The product helps us understand our immediate surroundings and can transform our perception.

Experimentation as an essential element in the creative process. Experimentation in the realm of the material, formal, and analytical, which contributes to enriching the final proposals. Experimentation leads to more interesting proposals while offering new possibilities for future projects.

Various creative disciplines supporting the work methodology. Disciplines such as interior design, architecture, graphic design, jewellery design, art or films, provide an important theoretical, technical, formal, and communicative basis in the development of my projects.

Rafael Zaragoza

The need that people have to create objects, to make them our own, to fall in love with them... These are the reasons that made me want to be a designer.

In order to create, first you have to think; designing is a chaotic methodology, like our minds.

Our heads are a build-up of memories, anecdotes and data. The human mind creates from things that are already known to it and it reinterprets them; that is how I work; looking, watching, observing, reinterpreting, bringing together data, separating it, blending it, etc.

Every problem has a solution that already exists, but we must know how to see it; there is nothing new in this world, only things that have yet to be discovered.

PROJECTS

Alberto Flores y Mireia Juan

In our condition as individuals who are aware of the current situation of standardisation, loss of values and the deterioration of the environment, an inner need arises, both personal and professional, to act. Providing, to the extent that this is possible, a dose of creativity and know-how, with which we wish to make a contribution to a change and to make an improvement to our environmental situation through group involvement. No utopian or visionary projects. Only projects that are simple, straightforward, specific and indispensable for the visible requirements of everybody.

Our line of research is focused on ecological design and on communication, using this to develop strategies and options and alternatives for change that have a positive effect upon the customs of the contemporary habitat.

We believe in working as a team and in professional complementarity as the antidote to hermeticism, boredom and the lack of creativity.

It is possible that if we carry on progressing in that direction, the respectful and critical projects could end up by leaving the conceptual sphere, at times somewhat utopian and marginal, to find their way fully into aspects of everyday life.