

Diseño

CREACIÓN **injuve**

EXPOSICIÓN
2009



injuve  **aeid**

Diseño Injuve



Director General del Instituto de la Juventud
Gabriel Alconchel Morales

Directora de la División de Programas
Isabel Vives Duarte

Jurado

PRESIDENTA

Anunciación Fariñas

Jefa del Área de Iniciativas. INJUVE

VOCALES

Anjara García Gómez

Diseñadora de moda

Pati Núñez

Premio Nacional de Diseño 2007

Ángel Palazuelos Puerta

DDI - Sociedad Estatal para el Desarrollo del Diseño y la Innovación

Héctor Serrano Barbeta

Diseñador Industrial

SECRETARÍA

Mercedes Cabrerizo

Instituto de la Juventud

Exposición

ORGANIZACIÓN

División de Programas. INJUVE

COMISARIO

Héctor Serrano

DISEÑO Y MONTAJE

Top

Catálogo

IMAGEN Y DISEÑO

Carrió/Sánchez/Lacasta

MAQUETACIÓN

Diseñodeartegráfico

TRADUCCIÓN

Babel, S.L.

© de los textos e imágenes: sus autores



NIPO:802-09-031-7

Instituto de la Juventud

José Ortega y Gasset, 71

28006-Madrid

91 363 78 12

informacioninjuve@migualdad.es

www.injuve.migualdad.es

CREACIÓN **injuve**

Exposición 2009
10.09.09 → 04.10.09
Círculo de Bellas Artes

ÍNDICE

Presentación	
GABRIEL ALCONCHEL MORALES	7
Director General del Instituto de la Juventud	
Presentación	
ANTONI NICOLAU	9
Director de Relaciones Culturales y Científicas. AECID	
Introducción	
HÉCTOR SERRANO	11
Comisario de la Exposición	
Obra realizada	
Premios	
BENDITA GLORIA	15
ELI GUTIERREZ	29
CARLA VEGA	41
Accésit	
ENBLANC	57
LA MAMBA	69
Seleccionados exposición	
CRISTINA ALONSO	85
RAÚL EDO	99
FLOU FLOU	113
ESTUDIO MARINA68	127
JUAN PIÑEIRO	141
Proyectos	
JUAN DEMETRIO CHILLARÓN	157
LUCÍA GROMPONE	169
MAITE DEL MUNDO	177
English texts	185

PRESENTACIÓN

En los últimos años, el diseño español se ha situado en el punto de mira y atención del sector desde diferentes ámbitos internacionales, y no cabe duda de que a ello han contribuido en buena medida los jóvenes diseñadores que, con sus propuestas innovadoras y muy próximas a temáticas y contenidos de gran actualidad, despiertan el interés y curiosidad por sus trabajos. El Instituto de la Juventud apoya de manera continuada a los jóvenes creadores que se desenvuelven en esta área específica, a través de la convocatoria anual de “Premios Injuve para la Creación Joven”, alcanzando la séptima edición con ésta que ahora tenemos la satisfacción de presentar.

Desde el diseño industrial al gráfico, y sin olvidar el de interiores o el de moda, los diseñadores presentes en esta exposición son Eli Gutiérrez, Carla Vega, Cristina Alonso, Raúl Edo y Juan Piñeiro, a título individual, y un buen número de diseñadores que se agrupan en colectivos como: `Bendita Gloria`, formado por Santiago Fuster y Alba Rosell; `EnBlanc` que lo componen José Antonio Aranda y Carlos Velasco; `La Mamba` aglutina a Raúl Durá, Juan Gasca, Daniel Uribe y Rafael Zaragoza; `Flou Flou` con Alberto Flores y Mireia Juan; o `Equipo Marina68` que reúne a Patricia Fort, Cristian Montesinos y Rafael Oliva. Los proyectos en fase de preproducción de Juan Demetrio Chillarón, Lucía Grompone y Maite del Mundo, han recibido ayuda para su desarrollo y se documentan en la exposición.

Sus trabajos han sido destacados, entre los dossiers que reflejan el buen nivel y calidad de los trabajos de otros muchos diseñadores, por los miembros del jurado, formado por Anjara García, Pati Núñez, Ángel Palazuelos y Héctor Serrano, éste último comisario a su vez de la exposición. Les agradecemos por su colaboración entusiasta en la tarea siempre difícil de la selección, y a Héctor Serrano por su diálogo profesional con los diseñadores presentes en la exposición.

Nuestra enhorabuena a todos los seleccionados, por sus trabajos comprometidos con la investigación en formas y estructuras, en nuevos usos para materiales tradicionales en compromiso con el equilibrio ecológico, en el aprovechamiento y reciclado objetual, en facilitar el vivir cotidiano ayudando a la simplificación de las tareas domésticas y mejorando los accesorios de nuestros desplazamientos cotidianos, manteniendo siempre la idea de funcionalidad como meta.

El Círculo de Bellas Artes de Madrid acoge la exposición en la Sala Picasso contribuyendo de una manera especial a su difusión. Difusión que se complementa en el ámbito internacional con la colaboración de AECID - Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo. Nuestro agradecimiento más sincero a ambas Instituciones por su estrecha colaboración con el programa Creación Injuve 2009 y el impulso a la proyección de nuestros más jóvenes diseñadores.

Gabriel Alconchel Morales

Director General del
Instituto de la Juventud
Ministerio de Igualdad

PRESENTACIÓN

La Dirección de Relaciones Culturales y Científicas de AECID colabora un año más con los Premios Creación Injuve. Es éste un proyecto que, asentado en la calidad de las propuestas seleccionadas, supone un reconocimiento e impulso a la joven creación y al proceso de revocación y enriquecimiento de los lenguajes artísticos.

Desde la importancia y el valor que tanto Injuve como AECID otorgan al desarrollo de las capacidades de la juventud, nace este proyecto común, plasmado en la itinerancia de esta Muestra de Diseño por la Red de Centros Culturales y las Representaciones en el exterior. Así, además de difundir la obra de los diseñadores, esta colaboración impulsa la creación de redes y promueve intercambios y sinergias entre los premiados Injuve y las comunidades artísticas de otros contextos culturales.

Quisiera manifestar mi más sincero agradecimiento a Injuve y mi enhorabuena a los artistas premiados, con el deseo de que esta colaboración pueda prolongarse en el tiempo.

Antoni Nicolau

Director de Relaciones
Culturales y Científicas. AECID
Ministerio de Asuntos Exteriores
y Cooperación

Siempre que me piden escribir un texto se me hace cuesta arriba, por eso intento soslayarlo en la medida de lo posible. Esta vez, como puedes ver ha sido imposible, los diseñadores somos personas visuales y objetuales. Nuestra pasión es crear y nuestra palabra es la forma. No somos de letras como escribió Marcel Wanders en un texto donde se nos tildaba de poco lectores, y lo poco que esto, según él, importaba en esta profesión, y esto me consuela, ya que en este catálogo, dirigido hacia los actuales o futuros diseñadores, lo importante no es lo que yo pueda decir si no lo que en él se muestra.

Cuando Anunciación Fariñas, del INJUVE, me llamó para encargarme el comisariado de esta exposición no pude negarme. No hace mucho era yo el que estaba al otro lado y me presentaba al certamen. Me alegró ver que mi trabajo se veía considerado, no solo en Londres, donde vivo hace ya varios años sino también en España. De este certamen han salido muchos de los diseñadores que ahora son imprescindibles en el panorama nacional e internacional: Jaime Hayon, Luis Eslava y Odos Desing son una pequeña muestra. Sin duda algo tiene este certamen, que en muchos casos, es la plataforma perfecta para difundir tu trabajo y dar los primeros pasos en el mundo profesional. No en vano es la única convocatoria nacional que premia a jóvenes por su labor de conjunto en lugar de considerar únicamente un proyecto específico.

Esta circunstancia conlleva una ventaja para el que se presenta, puesto que el trabajo ya está hecho, lo que le permite concentrarse en cuidar la presentación y, por otro lado, resulta muy interesante para el espectador que puede ver la coherencia del conjunto de la obra de cada autor.

Esta es la séptima edición del certamen y, una vez más, sirve para medir las cotas alcanzadas en calidad y originalidad, y a la vez reflexionar sobre el estado del diseño español más joven.

El Jurado lo han formado: Pati Nuñez, diseñadora gráfica y premio Nacional de diseño, Ángel Palazuelos de la sociedad estatal para el desarrollo del diseño y la innovación, DDI, la diseñadora de moda Anjara García y yo, Héctor Serrano.

Entre todos hemos realizado la siempre comprometida y difícil tarea de seleccionar y premiar los autores que verás en éste catálogo y en la exposición. Mi labor, como comisario se ha centrado en seleccionar las piezas más representativas de cada diseñador: Flou Flou Diseño, Estudio Marina 68, Raul Edo Torres, Juan Pineiro, Cristina Alonso Navarro, Lucía Grompone Larghero, Maite del Mundo, Juan Demetrio Chillaron, La Mamba, Estudio en Blanc, Carla Vega, Bendita Gloria y Elisabet Gutierrez.

Sin duda es difícil categorizar y generalizar sobre el conjunto de los autores, pero lo que si comparten todos ellos es la calidad y profesionalidad de sus propuestas. Un conjunto de trabajos que resume perfectamente el magnífico estado del joven diseño español.

Héctor Serrano

Comisario de la Exposición

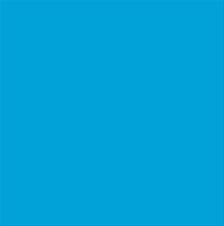
Premios

BENDITA GLORIA
ELI GUTIERREZ
CARLA VEGA

do - be -

do - da -

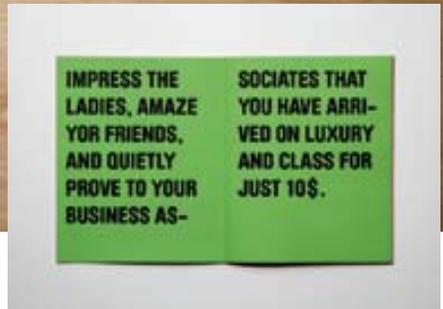
day!



BENDITA GLORIA



Entendemos que los elementos de autopromoción guardan una estrecha relación con el spam. Este librito quiere ser el homólogo impreso al spam y reproduce irónicamente su espíritu tramposo y soez para acabar conduciendo al lector a benditagloria.com. El librito envuelto en un trozo de bolsa de basura se envía por correo postal.

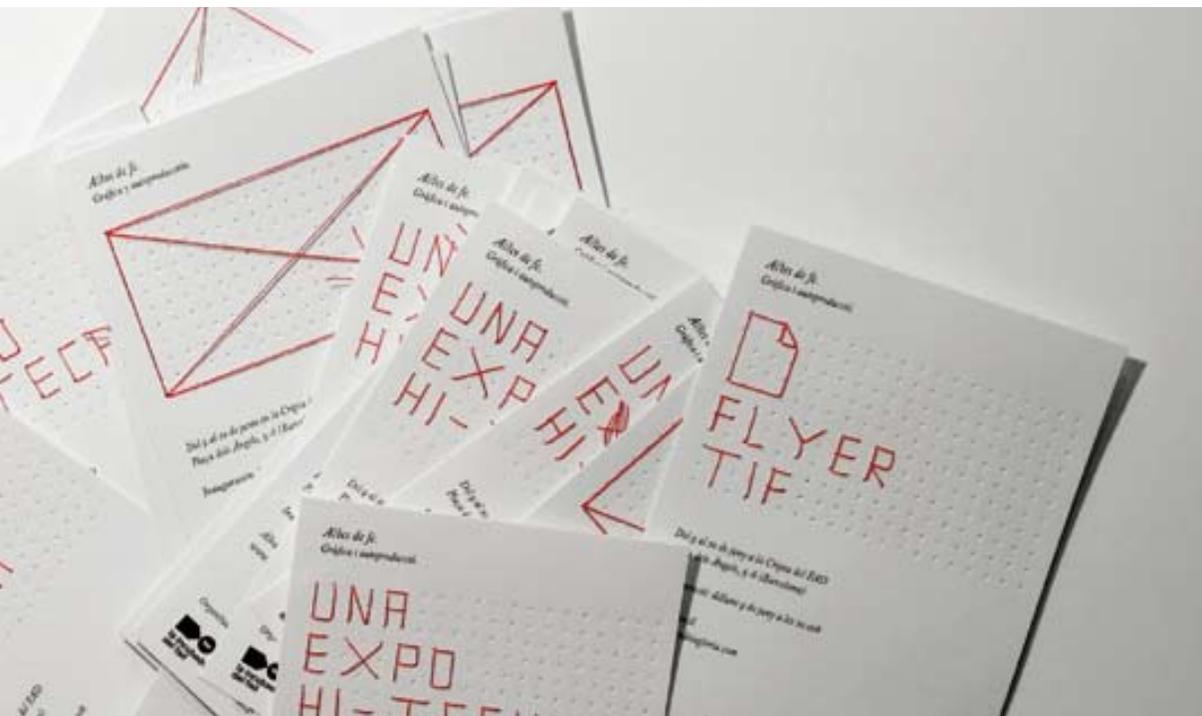


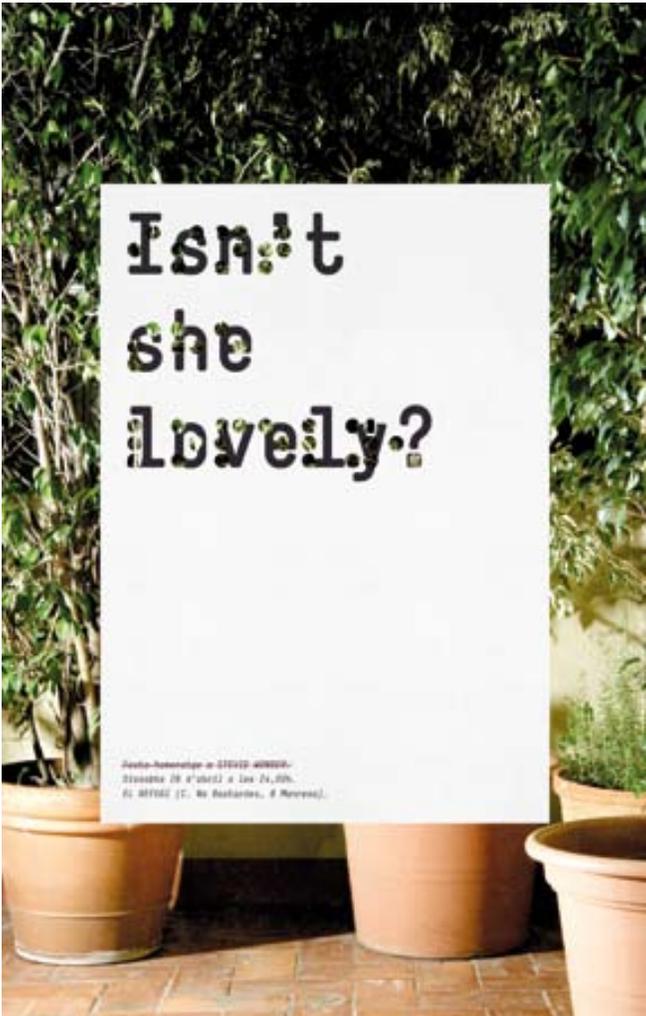
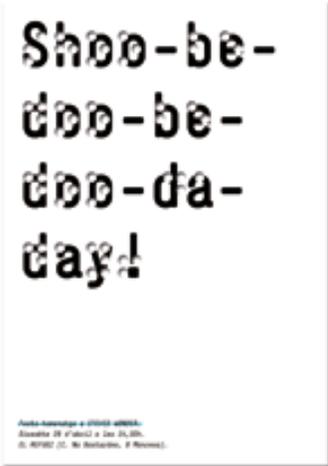
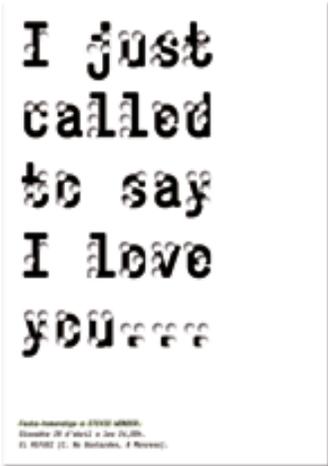
A Book full of Spam (or how to catch glory) 2008
14,5x2 cm.



“Actos de fe” (dentro del ciclo Profesionales en Incubación del FAD) recogía varios trabajos producidos manualmente. La gráfica de la exposición incorporaba también un proceso manual, apareciendo en todas la aplicaciones (flyers, banderolas y señalización) un mensaje cosido a mano.

Actos de fe. Gráfica y Autoproducción 2008
14,8x0,5 cm.
La Incubadora del FAD





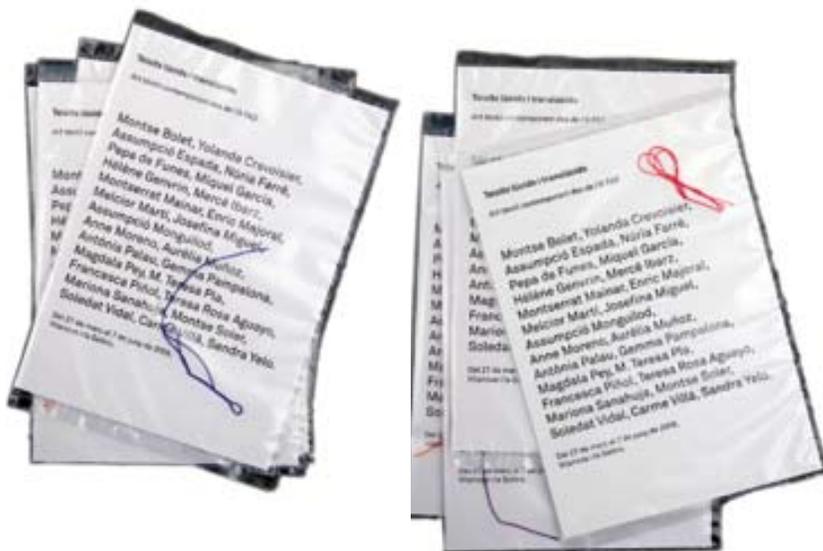
Serie de carteles para una fiesta-homenaje a Stevie Wonder. Para identificar al músico se yuxtaponen títulos de sus canciones (impresos) con su traducción en braille (mediante perforación).

Stevie Wonder 2008
84x55 cm.
El Refugio

Sabina Moda es una pequeña tienda de ropa de barrio que ofrece a sus clientes (principalmente mujeres entre 40 y 70 años) la mejor atención y servicio de modista. Una escena de colada al aire libre anuncia la temporada de primavera-verano. La pieza se resuelve en punto de cruz para acabar realizando un cartel textil.

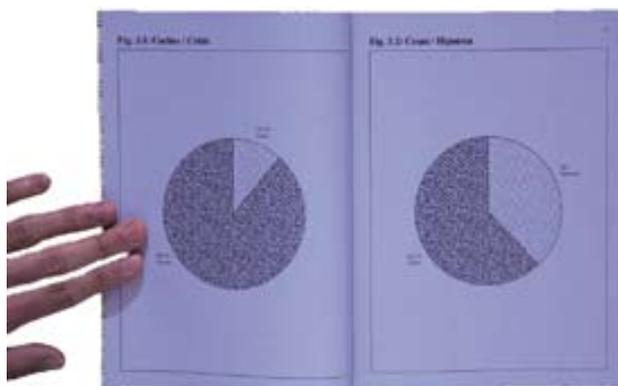


Nova temporada 2008
50x25 cm.
Sabina moda



Teixits lúcids i translúcids 2009
14,8x10,5 cm.
Ajuntament de Vilanova i la Geltrú / A-FAD

Comunicación para la exposición de arte textil contemporáneo organizada por el A-FAD. El retráctilado encierra (y protege) a un hilo que se muestra despojado de toda funcionalidad. El hilo alardea de su función simbólica y sirve (en tanto que elemento mínimo en una pieza textil) de imagen de síntesis del tema de la exposición.



“Con ánimo fraudulento y saboteador” es una publicación que ofrece un retrato tendencioso de la sociedad española a partir de datos reales extraídos de google trends. Así se describe a una sociedad a partir de su historial de búsqueda en google.



Con ánimo fraudulento y saboteador 2009
22x18 cm.
Brot 08/Ajuntament de Sallent



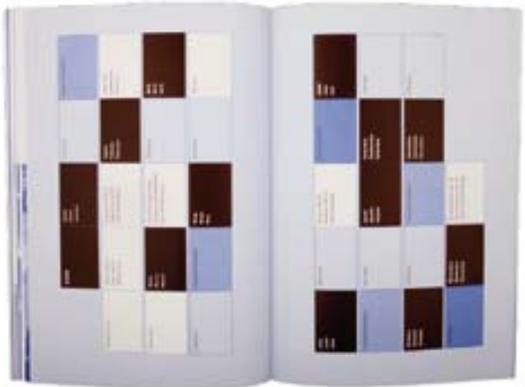
Pack de cd para el primer disco de "Martín y la Barquichuela lere_le". Un cartel cosido sirve de envoltorio de la caja de metacrilato que contiene el cd. El motivo de la portada está termograbado en plata iridiscente para representar unos pocos rayos de luz.



Puerto despertar 2007
Caja CD 14x16 cm., cartel desplegado 42x32 cm.
La Barquichuela, producciones musicales



La papelería del estudio, impresa con tinta fosforescente, es dotada de luz propia.



Memoria anual de actividades de la asociación de diseñadores gráficos del FAD. Distintos momentos significativos recogidos en el interior del libro protagonizan cuatro portadas que juntas conforman una sola imagen, haciendo alusión a la idea de “asociación”.



Catálogo de la exposición Efecte Cinema que plantea cierta influencia del cine en el arte. El catálogo empieza con un flipbook con el nombre de la exposición, como si de unos títulos de crédito se tratara.

Bendita Gloria es un pequeño estudio de diseño gráfico de Barcelona fundado en 2007 por Alba Rosell y Santi Fuster. El estudio trabaja para aquellos clientes que sienten ilusión por su propio proyecto, sean grandes o pequeños.

Bendita Gloria defiende cierto componente “táctil” en lo gráfico y entiende como un valor añadido aquellos procesos que permiten alejar a una pieza de lo seriado. Para ello hacen uso de un buen conocimiento de las artes gráficas así como de técnicas más cercanas al campo de las manualidades. Alba dedicó un año a dirigir un proyecto de investigación en torno a sistemas especiales de encuadernación en Arts Gràfiques Orient. Ello ha acentuado cierta predilección por los encargos de diseño editorial en el estudio.

A Bendita Gloria le gusta recibir e-mails :-)



BENDITA GLORIA

Alba Rosell
 Manresa (Barcelona), 1983
 Santi Fuster
 Sabadell (Barcelona), 1983

Alba

Graduado Superior en diseño gráfico.
 Escola Superior de Disseny ESDi.
 Técnico en artes gráficas, especialidad
 impresión. Escola Antoni Algueró.

Santiago

Graduado Superior en diseño gráfico.
 Escola Superior de Disseny ESDi.

Exposiciones

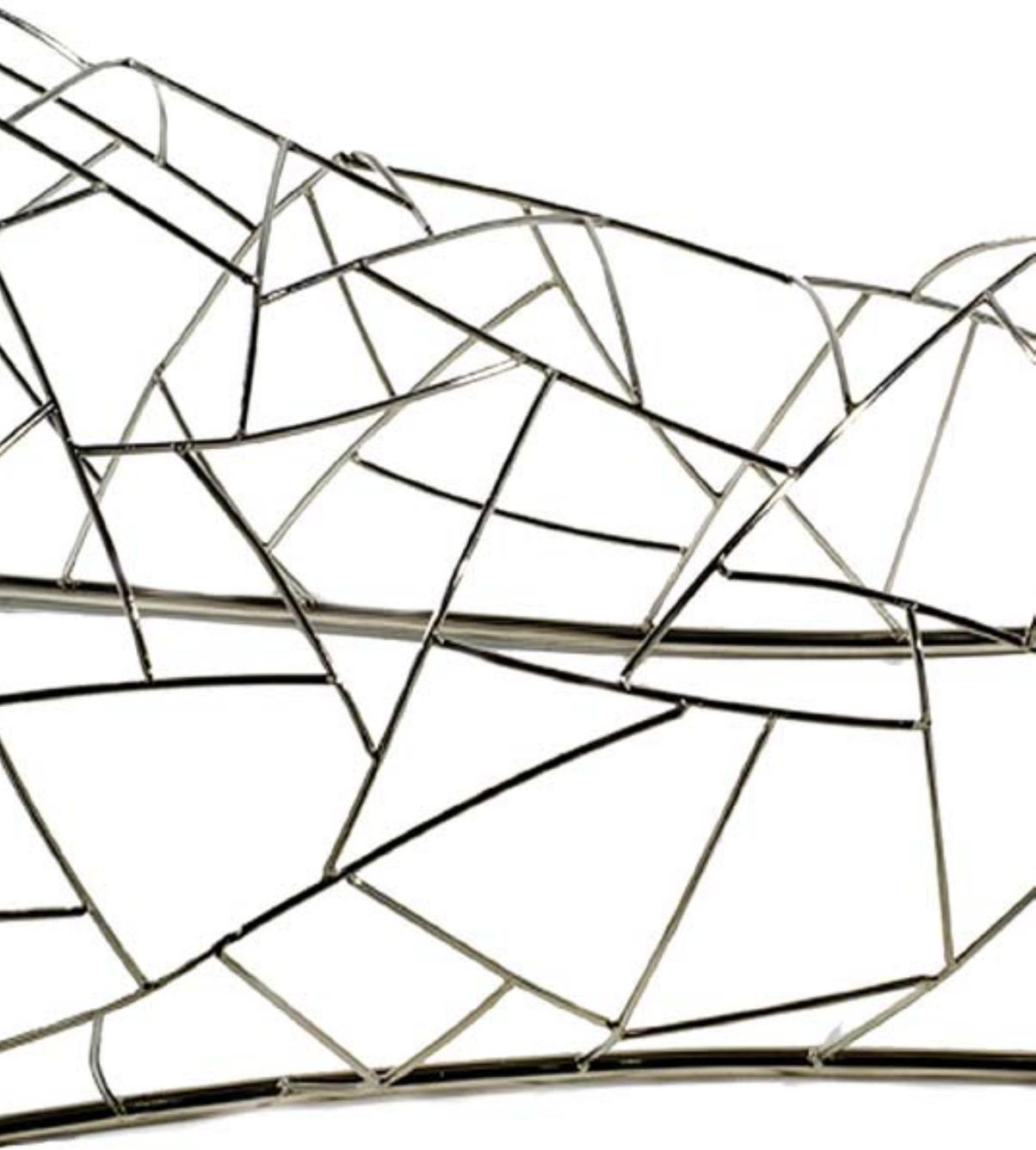
2009 *Festival Blanc*, impartiendo el workshop "Ni Mac, ni Adobe, ni Helvética". Vilanova i la Geltrú. *Exposició Espontànea*. Madrid. *ADC Young Guns*. Nueva York
 > **2008** *Actos de fe*. Gráfica y autoproducción. Barcelona. *Expo Laus 08*. Barcelona >
2007 *Expo Laus 07*. Barcelona

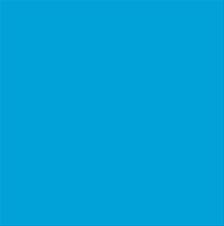
Premios y becas

2009 Oro - Laus. Categoría "elemento promocional". **Plata** - Laus. Categoría "autopromoción". **Oro** - European Design Awards. Categoría "serie de carteles". **Bronce** - European Design Awards. Categoría "autopromoción" ADC*E Awards 09 - NOMINACION categoría "diseño gráfico" > **2008 Plata** - Laus. Categoría "pack de cd" Mención - ADC*E Awards. Categoría "diseño gráfico" Professional en incubació del FAD **Beca R+FAD** > **2007 Bronce** - Laus. Categoría "comunicación no comercial"

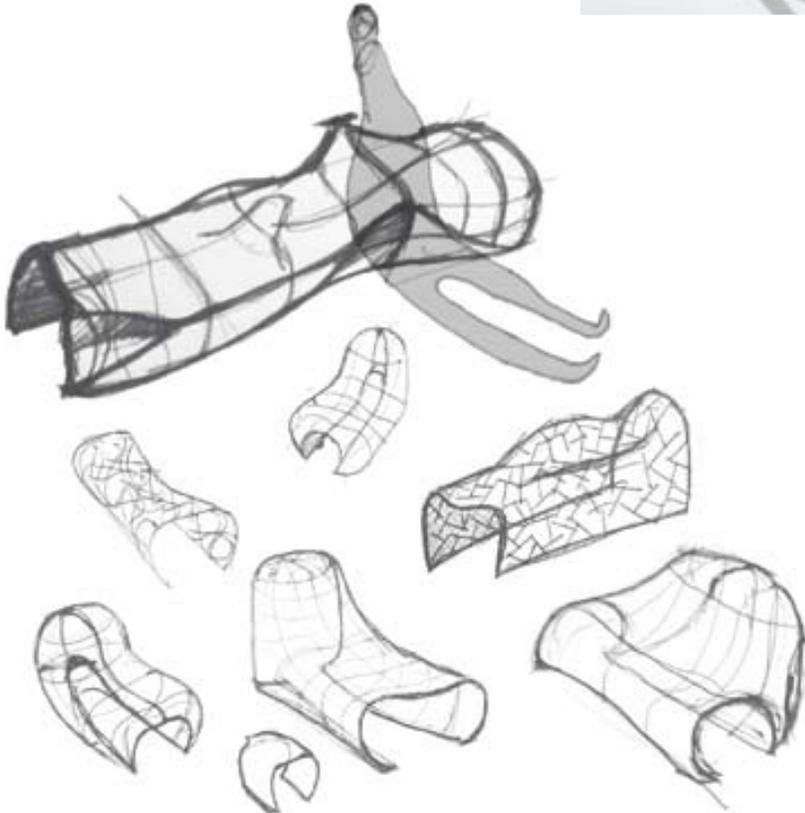
Contacto

+34 637 407 758
 bg@benditagloria.com
 www.benditagloria.com





ELI GUTIERREZ





Colección de bancos inspirados en motivos vegetales creando un dialogo poético entre la percepción del mueble de exterior e interior.

La inusual utilización de un elemento que puede ser encontrado en un entorno natural traducido en la construcción de una serie de bancos, dándole un fresco matiz al concepto de "como traer la naturaleza dentro del hogar"

Este mobiliario está creado a partir de la repetición de un único elemento, el cual provoca una serie de delicadas tensiones en el material que se convierten, a su vez, en una base estructural y ligera que conforma la pieza.

Esta pieza puede ser utilizada también como pieza de exterior, en donde pueden crecer las plantas a través de ella formando parte así del entorno.

Growth 2006
120x60x45 cm.
Metal



Colección de macetero, donde se pretende dar un control formal a la planta. Esto se obtiene encerrando a la planta en una pequeña jaula incorporada en la propia maceta, haciendo que esta crezca adaptándose a dicha estructura y acabe por absorberla creando un "TOPIARY" artificial.



Rocking 2006
Plástico

Concepto de una maceta-mecedora que nunca cae, siempre regresa a la posición original aunque haga viento.



Jail 2007
Metal- Terracota







El objetivo de este proyecto es utilizar la técnica del prototipado rápido como último paso en la fabricación de un producto, donde tu obtienes, en este caso un juguete, un personaje (una copia) el cual puedes customizarlo y convertirlo en tu propio juguete, en algo único, algo personal.

Este proyecto se basa en la relación que se establece entre la planta y el usuario. Como controlar su crecimiento a través de la maceta y como cuidarlas de la mejor manera posible. El resultado final tiene dos conceptos.



Mueble nómada que “se abraza” a la naturaleza para dar sombra y cobijo.

Esta Alfombra de picnic está pensada para su facilidad a la hora del transporte y la utilización en cada momento, dando lugar a un romántico picnic para dos o un perfecto día de campo para más.



De campo y playa 2003
En colaboración con Silvio Argudo
240x240 cm.
Madera y Tejido



Un lugar privado donde subirse, “una casa del árbol domestica”, un santuario donde puedo ser yo mismo, escuchar mi música, tomar un café o incluso observar a la gente que está a mi alrededor.

Este proyecto está basado en la sensación de sentirse seguro, es como construir una casa dentro de tu casa.

Hoy en día nuestra casa es uno de los lugares más seguros en el mundo en los que uno puede estar, pero ¿qué pasaría si esa sensación empezara a cambiar?. Un instinto primario, cuando sientes miedo, sería trepar a algún sitio alto, cambiar tu punto de vista, poner distancia entre ese miedo y tú, sintiendo que puedes controlar todo lo que pasa a tu alrededor.



Apple's place 2005
300x150x150 cm.
Madera

Para mí un objeto tiene que hablar por sí mismo, explicarse por él solo, sin necesidad de textos que te digan cómo y cuál es el proceso por el que ha sido diseñado.

Yo intento experimentar con nuevas tecnologías y nuevos materiales, intentando crear nuevas topologías de objetos que, muchas veces, nacen de lo cotidiano o de una memoria colectiva, pero siempre intentando crear algo nuevo que nunca haya sido o reinterpretado.

Me gusta crear los objetos con mis propias manos, creo que la experimentación con los materiales es una buena manera de diseñar, trabajar de una forma intuitiva pero siempre creando objetos que puedan hablar por sí mismos, nada súper-diseñado o súper-estilo, en definitiva, intentar guardar la esencia.

Yo creo que es bastante interesante experimentar y hacer algo realmente loco, tratando de explotarlo al máximo y adquiriendo un lenguaje propio, pero siempre teniendo en cuenta que el trabajo final tiene que estar conectado de alguna forma a la sociedad de hoy en día, si la sociedad no lo entiende o no quiere utilizarlo quizá no sea un buen diseño.



ELI GUTIERREZ

Valencia, 1980

MA en Design Products en el Royal College of Art. Londres > MASTER en Diseño Industrial y Diseño Gráfico en la Universidad Cardenal Herrera-Ceu. Valencia. > Ingeniero Técnico en Diseño Industrial en el Esdi-Ceu de Valencia

Exposiciones

2008 Huellas. Casa Pasarela. IFEMA. Madrid > **2007** “Habitar con el Rame” en el Triennale Museum. Milán. > “IM COLOGNE” organizada por el “German Council” durante la feria del mueble en Colonia. > **2006** “COHABITATIONS” comisariada por Matali Crasset en Saint Etienne. Francia “Salon Nude” 5ª Edición. Feria del Mueble de Valencia. > “The Summer Show: 2006” en el Royal College of Art. Londres. > “Disturbance” en el Great Eastern Hotel. Londres. > “MADE BY MACHINE”. Galería “Zeus Gallery” durante la Feria del Mueble de Milán. > **2005** “LIVINGSPACE”. Galería INTER-NOS durante la Feria del Mueble de Milán. > **2004** DE+MODOLOCO” 2ª exposición. Instituto Cervantes. Milán. > **2002/03** “Salon Nude”. 1ª y 2ª Edición. Feria del Mueble de Valencia.

Premios y becas

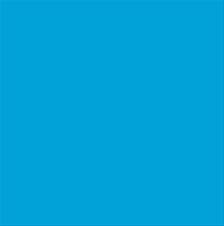
2003 2º premio en la 21 edición de los premios Cdim. Feria del Mueble de Valencia. > **2004** Mención en el concurso “on/off” de Thomsom Multimedia and I’APCI. Paris.

Contacto

www.designboom.com

www.we-make-money-not-art.com





CARLA VEGA

Este grupo musical se pone en contacto conmigo desde el primer momento para cualquier tema de vestuario y estilismo. Éste es un ejemplo de trabajos de estilismo realizados para la portada y el interior del disco.



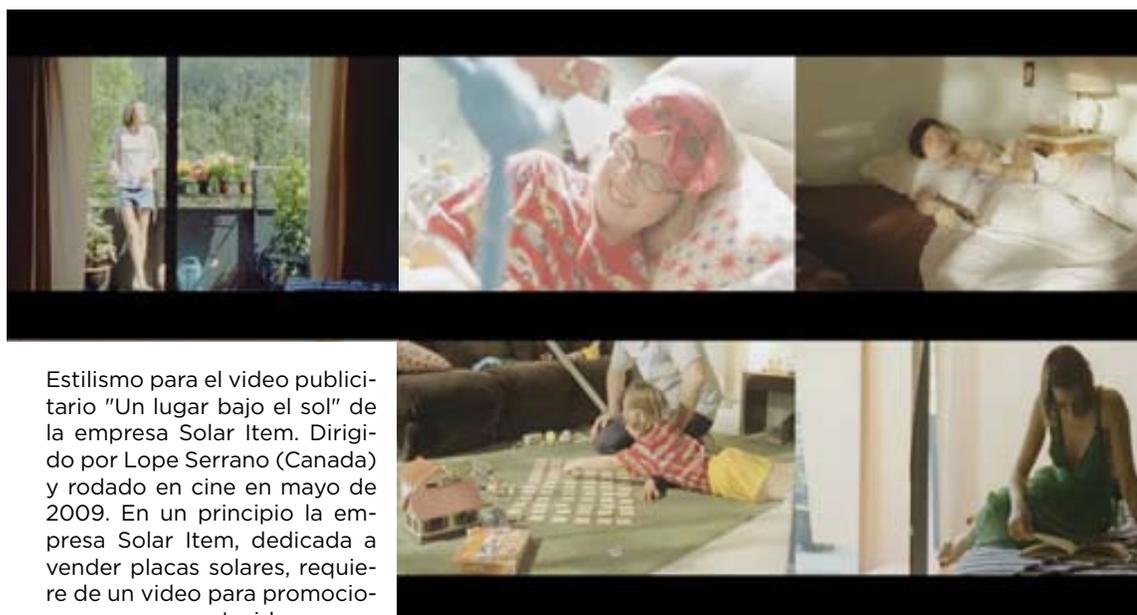
01 [Evipridis and his Tragedis](#) Foto portada del disco (Evipridis and his Tragedis, 2007). Foto: *Ramiro E.* > Foto promocional del disco. Octubre 2007. Foto *Ico Mateo.* > Foto promocional del disco. Revista Neo2 (Noviembre 2007). Foto *José Morraja.* > Foto promocional (Septiembre 2007). Foto *Ramiro E.*

02



Coordinadora de vestuario y estilismo para el teaser "ANIMALS" dirigido por Marçal Forés, producido por Escandalo Films y rodado en junio de 2008. La historia gira entorno a la relación de un adolescente con un oso de peluche. Mi trabajo fue crear estilismos para los protagonistas y coordinar la selección de vestuario para extras.

03



Estilismo para el video publicitario "Un lugar bajo el sol" de la empresa Solar Item. Dirigido por Lope Serrano (Canada) y rodado en cine en mayo de 2009. En un principio la empresa Solar Item, dedicada a vender placas solares, requiere de un video para promocionar su empresa. La idea que se busca desde un principio es la sensación de calidad, personajes en situaciones cotidianas de bienestar.

02 Animals 03 Un lugar bajo el sol



Doble vida es un sello que nace con la única obsesión de editar discos en 7 pulgadas. Se ponen en contacto dos grupos, uno nacional y otro foráneo. Cada uno edita una canción, Doble Vida las une y las canciones vuelven a recorrer el mundo a bordo de singles que ya no dejan de sonar y dar vueltas a 45 rpm.

Artwork y packaging del vinilo que incluye un texto en relación a los grupos seleccionados y dos 'dibujos de servilleta' de un componente de cada grupo.

En este momento el sello trabaja en su segunda edición.

[Artwork de los vinilos del sello discográfico Doble Vida 2007](#)

En colaboración con Ico Mateo

18x18,5 cm.

Vinilo de 7" e impresión sobre papel offset 250 gr. crema



La idea inicial fue diseñar en 3D una colección de gafas de sol y graduadas que tuvieran algo en común: buscar la máxima intemporalidad posible. Pensando en cómo se hacían las gafas antiguamente y la importancia de que favorecieran.

Gafas LROptics 2008

Mujer y hombre, sol y graduadas.
Diseño para fabricación en acetato.

PARALIS.

01 YEARBOOK

new collection on sale at

EL DELGADO BUIL

Redó 4-6

08002 Barcelona

shop online

www.paralis.net



Paralis nace de mi amistad con Ico Mateo –fotógrafo y diseñador gráfico– con el cual comparto todos –o casi todos– mis gustos en lo que a moda y diseño se refiere. Iniciamos éste proyecto a mediados de 2007 con una idea muy clara de marca de ropa: sacar a la venta prendas, objetos o complementos que simplemente nos gustan y no encontramos en las tiendas. No nos atenemos a temporadas y en su defecto trabajamos bajo tiradas limitadas.

Ubicada en Barcelona, Paralis rebusca en la cultura americana más iconoclasta el leitmotiv de las creaciones.

Paralis actualmente se vende en 4 tiendas en toda España y creciendo.



cheerleaders

white cotton short sleeve t-shirt
item. 01YB2



dancing collage

white cotton short sleeve t-shirt
item. 01YB3



white sport bag

white nylon bag with leather handle
item. 01YB6



grey sport bag

grey nylon bag with leather handle
item. 01YB7



Primera colección de Paralis en la que se toma como inspiración los anuarios americanos de los '50. El chico del año, las 'cheerleaders' y el capitán del equipo de rugby son algunos de los referentes.

Yearbook está formado por 5 camisetas serigrafadas en negro y 2 bolsas de deporte en nylon con asas de piel.

#1 Year Book 2007

En colaboración con Ico Mateo -fotografía y gráfica-
Camisa: 46 x 65 cm.; bolsa: 50 x 25 cm.

Camiseta algodón 100% y bolsa en piel y nylon. Serigrafía e impresión digital.



Dos prendas unisex del mismo tejido de camisa -un Fil-a-Fil gris perla- con detalles en piel, iniciales bordadas y corte recto. Son combinables entre sí pero también pueden funcionar por separado.

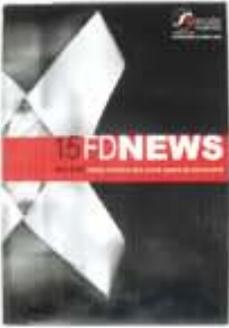
Son prendas con un aire a principios de los '60, muy de verano en la ciudad, planchado y con detalles de sastrería masculina. La camisa es de manga corta con el cuello plano y con las iniciales bordadas -PS- en homenaje a Phil Spector. El pantalón también corto y de cintura alta.



#2 Spectacular 2009

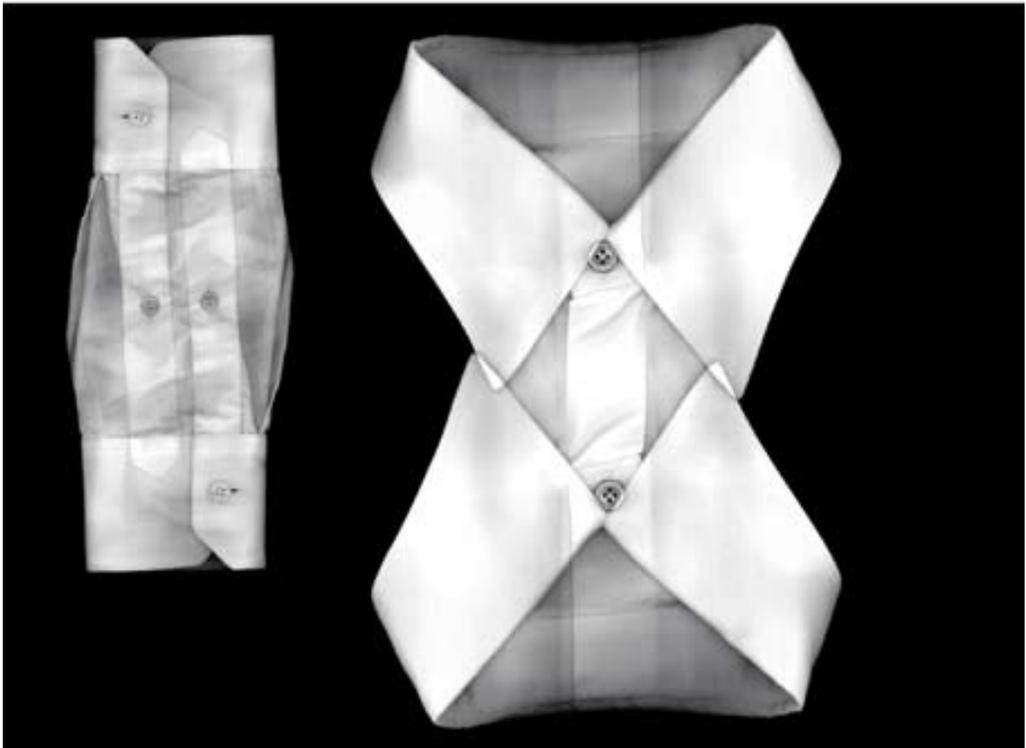
En colaboración con Ico Mateo -fotografía y gráfica-
Camisa 45x60 cm., pantalón 38x45 cm.
Fil-à-Fil de poliéster/algodón.

01



Detalle de la revista FdNews

02

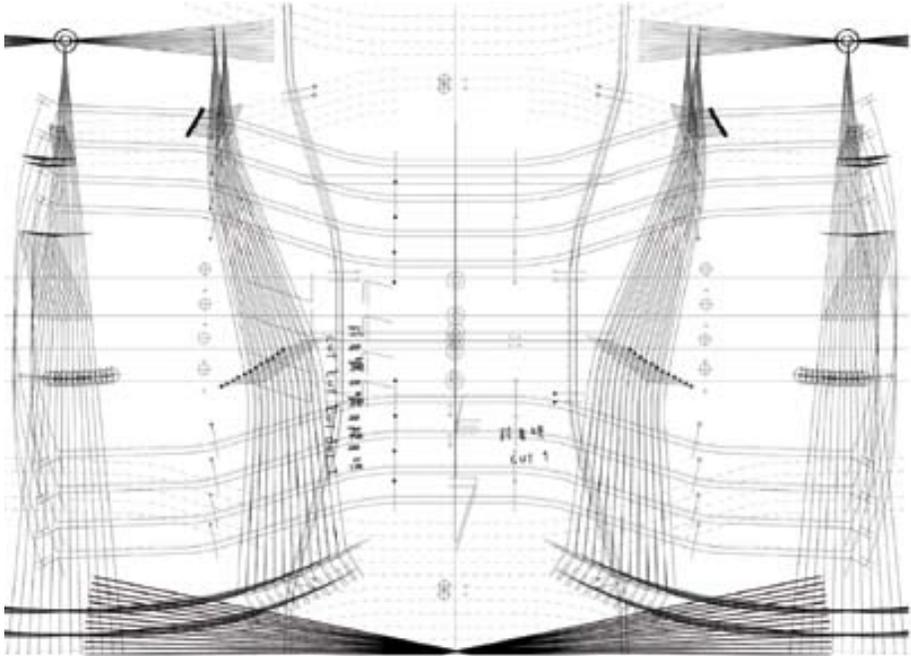


1^{er} premio del Concurso "FdNews". Junio 2007.

Tres diseños realizados para la portada de la revista de noticias de la Escuela de Diseño y Moda Felicidad Duce.

Los diseños forman parte del fondo de la revista teniendo en cuenta la temática de la misma.

03



04



Supongo que el hecho de que tu madre te ponga a conjunto el chupete con los peúcos es algo que uno no puede olvidar fácilmente. Es algo que puede llevarte a la ruina o si no que se lo pregunten a Ed Wood, Oscar Wilde o Joe Meek, vestidos de niña hasta los cuatro años por el ‘amor’ de sus padres. Ellos tocaron fondo y siguieron cavando. Parece una tontería pero esas cosas condicionan la vida de una persona. Por suerte, eso a mí no me ha perjudicado, pero esa obsesión casi enfermiza por la rima de colores y por las cosas bonitas en el día a día ha guiado mis pasos.

Empecé estudiando diseño de moda y hoy impulso una marca de ropa, Paralis, con una filosofía de pequeño estudio casi artesano. Tirajes limitados, producción propia y creatividad por duplicado.

Algo que caracteriza mi obra es la sencillez a través del detalle, el clasicismo en las formas, la búsqueda de lo bello, lo gracioso y el azar. Y, sobre todo, el juego. El juego entre lo aristocrático y lo popular, un Maserati y un Mini Morris, un huevo de Fabergé y unos huevos estrellados en el bar Ramón.

Intento que mi trabajo pertenezca al ámbito del ocio, del tiempo libre y del placer. En definitiva, disfrutar de lo que uno hace y divertirse.

Juntar moda con diseño gráfico y agitar, ésa es la receta. Y como resultado: un producto limitado, un básico muy cuidado, algo que nos haga recordar cómo eran antes las cosas. Las cosas que por otro lado ya funcionaban bien y que, por descontado, eran más bonitas que ahora.

Mi metodología de trabajo es, al fin y al cabo, recordar cosas bonitas que por algún motivo el hombre ha olvidado y convertirlas en objetos, complementos o prendas. Nos hemos olvidado de planchar las camisas, de bordar las iniciales en la ropa, de encerar los zapatos, de ir al ‘tinte’ o de comprar un jersey que nos dure toda la vida. No nos olvidemos de nada más.



CARLA VEGA PUIGDOMÈNECH

Barcelona, 1984

Curso de “Coolhunting de Moda” en la Escuela Superior de Diseño y Moda Felicidad Duce. > Curso de especialización en “Diseño, Web y Multimedia 3D”. > Posgrado en “Diseño y Dirección de Arte” en la Escuela Superior de Diseño Elisava > “Técnico Superior en Artes Plásticas y Diseño de Estilismo de Indumentaria” en la Escuela Superior de Diseño y Moda Felicidad Duce.

Exposiciones

2008 Paralis expone parte de su trabajo en la Galería “Fashion Dogs” de Barcelona

Premios

2008 3^{er} Premio diseño de gafas Lroptics. > **2007** 1^{er} Premio FdNews en la Escuela de Diseño y Moda Felicidad Duce.

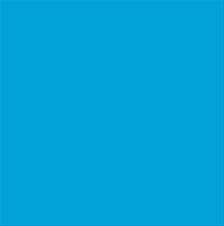
Contacto

+34 636 442 652
carlavega.contact@gmail.com
www.paralis.net

Accésit

ENBLANC
LA MAMBA





ENBLANC

02



01



←Yogur 2009
25x15x15 cm.
Cerámica
Empresa Apparatu

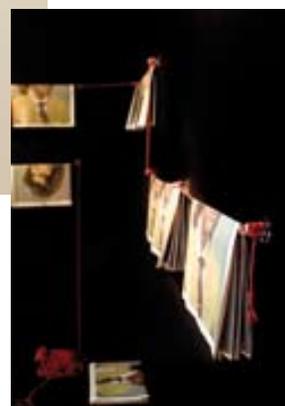
03



01/03 Detalle Perchero Franciscano
02 Perchero Franciscano

Franciscano 2008
175x50x50 cm.
Madera y un cordón





Nuc 2007
Aplique de metacrilato y una cuerda

Detalle revistero

01

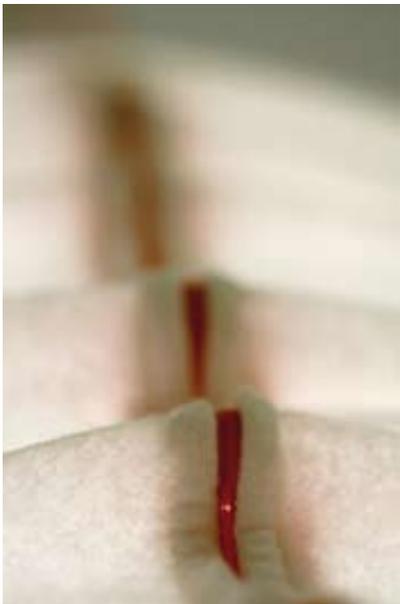


02





03



Detalle abierta

Detalle cerrada



Zas 2007
170x40x40 cm.
Pantalla de tela y pie de acero
Empresa Ona

ENBLANC es un estudio multidisciplinar que desarrolla todo tipo de proyectos relacionados con el diseño. Para ellos, cada nuevo trabajo es una buena oportunidad para experimentar y para aportar nuevas formas de ver las cosas. Les motiva encontrar un resultado sencillo, directo pero que a la vez pueda aportar nuevas sensaciones.

Un buen diseño es aquel que se comunica bien con el usuario y es capaz de aportar soluciones.



ENBLANC

José Antonio Aranda Almiñana
Valencia, 1980
Carlos Velasco de la Torre
Valencia, 1982

José Aranda

Máster Diseño de Producto UCH-CEU >
Diseño Industrial UCH-CEU

Carlos Velasco

Máster Diseño Gráfico UCH-CEU > Diseño
Industrial UCH-CEU

Contacto

+34 963 444 403
www.estudioenblanc.com
enblanc@estudioenblanc.com

ENBLANC fue creado a principios del 2007 por dos diseñadores de Valencia, José Aranda y Carlos Velasco. Desde entonces desarrollan todo tipo de proyectos relacionados con el diseño. Sus proyectos han sido expuestos en diferentes ferias y exposiciones.

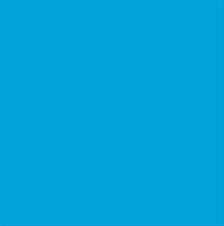
Exposiciones

2009 Workshop sobre la cerámica y posterior exposición junto al colectivo Surtido del que Enblanc es miembro. > **2008** Desing Week, en la sala Motel junto al colectivo Surtido. > “CONCURSOS”. Barcelona > “Olé Design” en la Design Forum de Finlandia junto a una selección de diseñadores españoles > Nude 08 en la Feria de Valencia. > Casa Decor Valencia. Exposición y creación de un espacio. > “Nuevo Diseño Español”. Feria de Milán. > **2007** Domus Mediterranea. Exposición y realización de un proyecto > Nude 07. Feria de Valencia. > **2006**. Nude 06. Workshop “Úrsula y Violeta” dirigido por Héctor Serrano.

Premios

2009 Finalistas Premios Vivir la Madera 08. > **2008** Mención Especial Valencia Crea 08 en diseño gráfico. > **2007** Mención Especial Valencia Crea 07 en diseño gráfico.





LA MAMBA



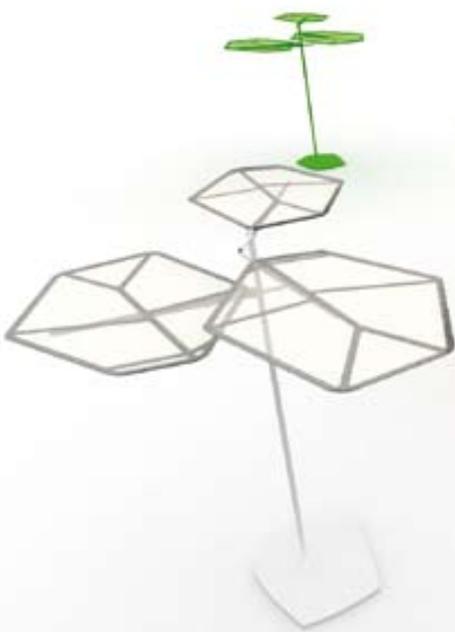
← Grow Up 2008.
98x130x92 cm.
Hormigón



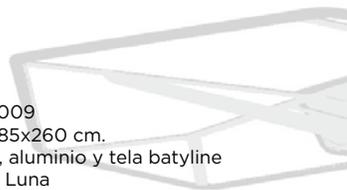
Cloud 2008
Dimensiones variables
Cerámica.

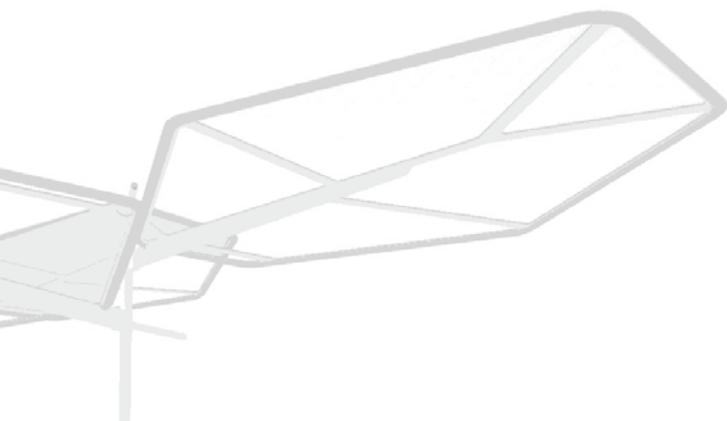


Fat 2008
Colectivo surtido.org
25x15 cm.
Cerámica esmaltada



Eria 2009
220x185x260 cm.
Acero, aluminio y tela batyline
Media Luna





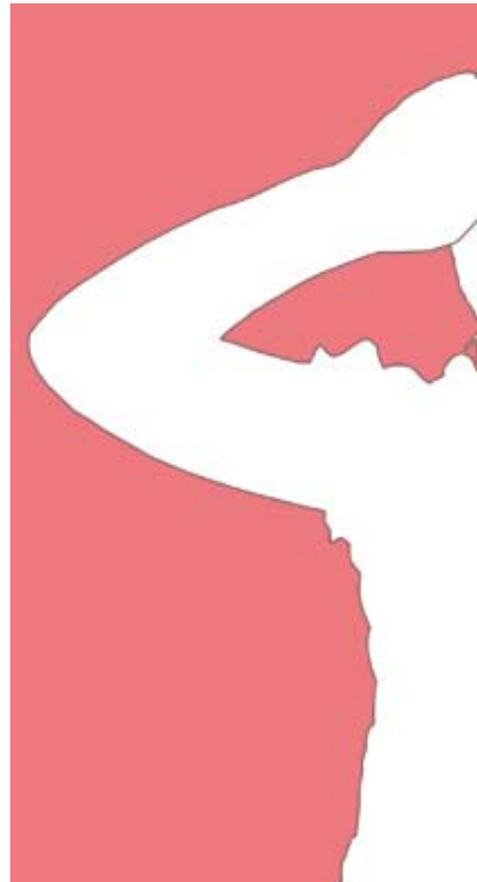
Klone 2009
25x27x80 cm.
Chapa metálica

1. Medalla al niño ganador
 2. El ganador gana un premio
 3. Medalla al niño ganador
 4. El ganador gana un premio
 5. Medalla al niño ganador
 6. El ganador gana un premio
 7. Medalla al niño ganador
 8. El ganador gana un premio



1. Medalla al niño ganador
 2. El ganador gana un premio
 3. Medalla al niño ganador
 4. El ganador gana un premio
 5. Medalla al niño ganador
 6. El ganador gana un premio

GLORIUSdirty





GLORIUSdirty

¿Qué ocurre cuando en tu immaculada camiseta se avalancha precipitadamente una mancha?

-Iah! ¡horror! ¿qué hago?

"Glorius Dirty"

Acabas de ser condecorado con todos los honores, saca pecho y mira al frente, pocos tienen esta medalla de la cual haces gala tú ahora.

La idea consiste en exaltar la mancha, no avergonzarnos de ella, sino mostrarla con orgullo e incluso marcarla en una insignia.

Glorius Dirty esta confeccionada en tejido de fieltro y se engancha fácilmente con un imperdible, las posibilidades de diseño de medallas son infinitas.





Möm 2009
73x72x72 cm.
Madera curvada, acero. Cetem



Sketch 2009
74x50x60 cm.
Madera Contrachapada tintada
Cetem



Take It 2008
83x45x44 cm.
Madera Contrachapada tapizada y acero.
Diblab



Fly 2009
En colaboración con Global Nabuurs
180x56 cm.
LG Himacs. Chapas y maderas Alpisa.

Diseño para nosotros es la traducción que hacemos del entorno. Tratamos de dar forma a nuestras sensaciones de lo que nos rodea, ya sea para solucionar un problema estético o funcional.

Diseño es todo, aunque mucha gente no lo crea, todos los objetos que vemos tienen una historia y previamente han sido pensados y meditados para ser creados. El diseño es lo que dejaremos a las generaciones venideras.

Nuestra filosofía es la fusión de seis cabezas, es la filosofía del caos, podría parecer una anarquía, pero dentro de este desorden encontramos un orden. Por ejemplo, cuando planteamos un 'briefing', realizamos un bombardeo de ideas, donde cada uno va exponiendo sus conceptos, luego todo esto pasa un filtro de seis mentes completamente diferentes, si una idea sigue adelante pese a todo el proceso anterior, es que vamos por buen camino. Cogemos al único superviviente del 'brainstorming', y es cuando empieza el proceso proyectual. Aquí es donde pulimos la idea y le damos ya un aspecto más técnico, traduciéndolo a la realidad del mercado.



LA MAMBA STUDIO

Raúl Durá
Castalla (Alicante), 1985
Juan Gasca
Zaragoza, 1985
Daniel Uribe
Cuernavaca (Mexico), 1981
Rafael Zaragoza
Valencia, 1983

Todos: Master en ingeniería Técnica de Producto , U.P.V, 2007-09

Exposiciones

2009 Empresa Media Luna. NUDE Habitat Valencia. > La Mamba Studio. U.P.V. NUDE Habitat Valencia. > Diseño Injuve 2008. Instituto Cervantes. Feria de Milán. > Casa Pasarela, Madrid. > Stockholm furniture fair. **2008** Diseño Injuve 2008 - Circulo de Bellas Artes. Madrid. > Feria Cersaie, Bolonia, Colección Drombo. > NUDE Habitat Valencia, Colección "Drombo", > NUDE Habitat Valencia, Colección " Blou by LGhimacs ". > NUDE Habitat Valencia, Colección "Four Stories" UPV > Zona Tortona. Feria Milán, Colección "Blou".

Premios y becas

2008 Premios Cetem, Murcia (Spain), Chair "sketch" & "möm". > Selección Premios INJUVE, categoría de Diseño. > 1^{er} premio LG-himacs ámbito nacional, Colección "blou" > 2^o premio LG-himacs, ámbito europeo. Colección "blou"

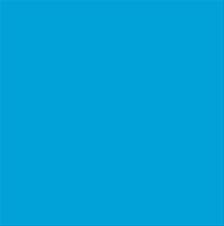
Contacto

Juan Gasca
+34 696 367 806
info@lamamba.es
www.lamamba.es

**Seleccionados
exposición**

CRISITNA ALONSO
RAÚL EDO
FLOU FLOU
ESTUDIO MARINA68
JUAN PIÑEIRO





CRISTINA ALONSO





Colección de palillos que comunican cual es el tipo de alimento del que está hecha una tapa: pescado, vegetales, picante o carne. Proyecto que a primera vista acompaña a las barras de pintxos contemporáneas.

Fauna Toothpicks 2009

En colaboración con Nadadora

8,5x1,8x0,2 cm.

Proyecto I.D. Surtido Invitational



Vela con forma de lámpara basada en los recortables para niños. El usuario sólo tiene que montar las dos piezas y encenderla. Realizada en Cristal-Air, material similar a la cera cuya propiedad particular es la flexibilidad.

Candela 2006
En colaboración con Nadadora
25x18,5x18,5 cm.
Cristal-Air
La Coquette

Candelabro para diferentes tamaños de vela. Cada extremo alberga un orificio de una medida diferente.



Cross 2007
En colaboración con Nadadora
20x20x4 cm.
Cerámica mayólica esmaltada
Sagen Ceramics

01



02



04



03



05



01/05 Lavandera

01



02



03



04



01



02



03



04



DOMINGO S.
TERRAS GAUDI
1870
1870

Nací en el seno de una familia de diseñadores, puede que por eso muestre respeto y lo afronte con disciplina. He crecido junto a algo que me gusta.

Mis primeros pasos en el ámbito profesional fueron de la mano del estudio Nadadora. En mi proyecto final creé su identidad. Desde entonces me dediqué a crear obras de diseño gráfico y de producto, muchas de ellas para Nadadora, y al desarrollo de la imagen de la firma de moda Lavandera.

Desde 2008 colaboro de forma habitual con el estudio de diseño Dídac Ballester.

Mis trabajos buscan partir de la honestidad conceptual y la sencillez; comunicar a primera vista, eliminar recorridos innecesarios y huir de lo gratuito o espectacular para desarrollar proyectos cercanos que parten de ideas sencillas.

Creo en la necesaria relación entre disciplinas, por eso mantengo la intención de no limitarme a la creación individual, sino de aprovechar esta relación en el desarrollo mi trabajo.



CRISTINA ALONSO NAVARRO

Yecla (Murcia), 1984

Diplomada en Diseño Gráfico por la Escuela de Arte y Superior de Diseño de Valencia

Exposiciones

2009 Maison&Objet“ > Bizcaia Creaktiva”, Bilbao > Showroom Alterna Gijón > **2008** “Design Made”. Seoul > Design Forum Finland. Helsinki > Bombay Sapphire Design Exhibition by Mariscal. Valencia > Salón Nude. Habitat Valencia Forward > Maison&Objet > “Nuevo Diseño Español”. Instituto Cervantes Milán > “Disseny perla revolta”. Ca Revolta, Valencia > **2007** Bienal de Cerámica. Manises (Valencia) > Salón Nude. Habitat Valencia Forward > **2006** > Bienal de Saint-Étienne > Salón Nude. Habitat Valencia Forward

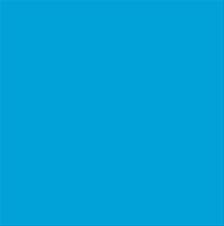
Premios y becas

2007 Beca Nude-Bancaja > Selección Premios Violà > **2006** Selección 11º Concurso de Diseño Industrial CETEM > **2004** 1º Premio Diseño Gráfico Modakaos (Pasarela del Carmen) > **2003** Mención Especial Identidad Corporativa Valencia Crea

Contacto

+34 649 970 865
cristinaalonson@gmail.com





RAÚL EDO

Solo ponemos atención en las cosas que nos repiten cada día.

Recuerdo cuando mi abuela me decía ¡come fruta todos los días para crecer más! come fruta, come fruta..!

Haciendo una pequeña intervención gráfica en la etiqueta, con diferentes mensajes, el consumidor recibe un mensaje claro y directo sin modificar el envase tradicional de Nutella.

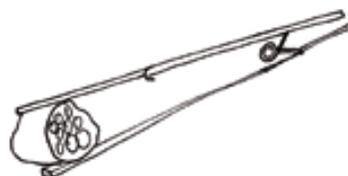
El diseño recuerda al consumidor de una manera sorprendente y divertida, lo sano que es el consumo de fruta cada día. Reforzando así la idea de que una comida sana y una dieta equilibrada pueden ir acompañadas de Nutella.





Reinterpretación mediterránea de un elemento procedente de la cultura oriental como son los palillos.

Donde se pone de manifiesto las diferentes maneras de entender los objetos que nos rodean y como los interpretan las diferentes culturas.



Chopsticks 2006
26x0,5 cm
Palillos japoneses y metal.

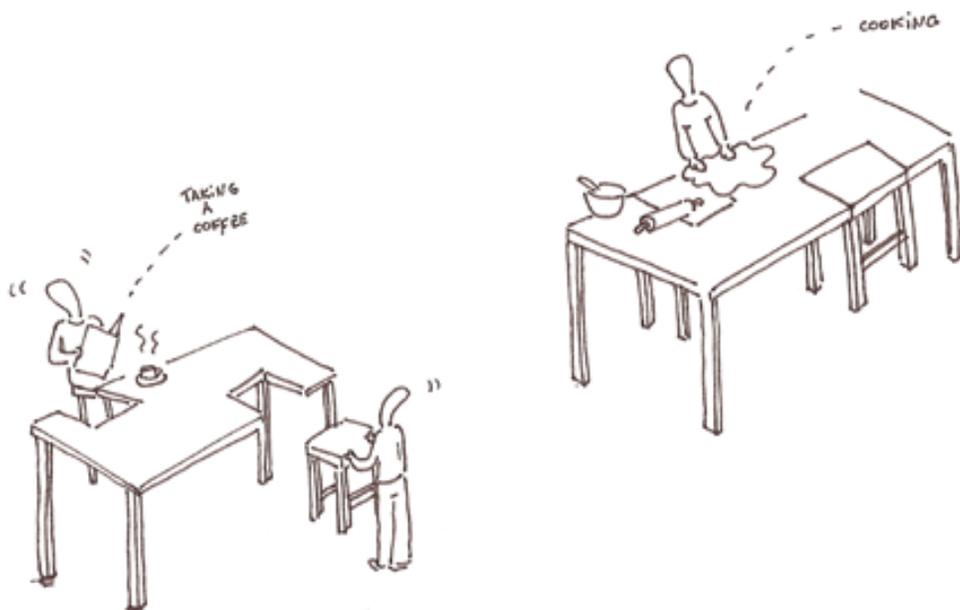




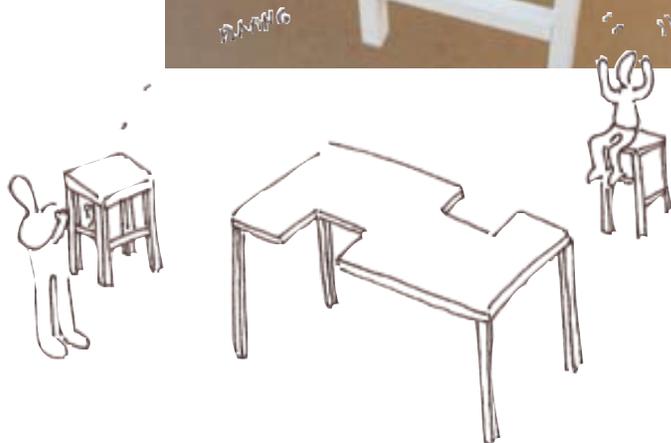
Colección de piezas de porcelana, en la que se introducen diferentes elementos pertenecientes a la naturaleza en la escena, u objetos cotidianos que insinúan e invitan a un modo de uso determinado.



Porcelain Collection 2008
Diferentes tamaños según pieza
Porcelana.



Le Tabouret 2006
140x90x90 cm.
Madera de haya



Las nuevas circunstancias del modo de vida contemporáneo indican la necesidad de cambios; la gente joven cada día vive en espacios más pequeños donde se hace imprescindible la adaptabilidad de los muebles y del entorno.

El espacio donde cocinamos, nos sentamos a desayunar, comemos o compartimos una conversación, es donde se requiere flexibilidad y funcionalidad en nuestros muebles para desarrollar nuestra vida diaria, pues la cocina se convierte constantemente en un lugar de paso.

Le Tabouret es una mesa de cocina adaptada a las necesidades de espacio, donde los asientos forman parte de la superficie de trabajo facilitando así el desarrollo de las actividades a su alrededor sin entorpecer ni ocupar espacio innecesario.



La nueva, la vieja, la fea, la de dormir, la que usamos para limpiar la casa, la de ligar, la que nos regalaron de un viaje, la que se esconde en el fondo del armario, la que se fue un día a la lavadora y nunca regreso, la que nos ponemos para solidarizarnos con una causa, la de los conciertos, la que utilizamos para expresarnos, la que nos viene corta, la sexy...

Tenemos cientos de camisetas que usamos en diferentes situaciones, ¿Porque no tener una para salir a divertirse sin pretensiones? Simplemente salir a la calle y saltar, saltar, saltar...

[Jump](#) 2007

En colaboración con Herminia Mira
Todas las tallas. Manga de 3 m.
Poliéster



Para disfrutar de un placentero baño y crear la atmósfera perfecta, sin las incomodidades que supone usar velas comunes.

Lightstone es una piedra de silicona rellena de un compuesto de fósforo con otros componentes similares a los que se utilizan en la pesca nocturna.

El modo de uso consiste en apretarla sobre sí misma, y en unos segundos la piedra empieza irradiar luz durante unas 3-4 horas. Cuando la luz se agota, se puede guardar en el congelador y una vez congelada se puede usar de nuevo.

Light stone 2006

Diferentes tamaños y formas entre 5 - 15 cm.
Silicona transparente y componentes fosforescentes.



01



02

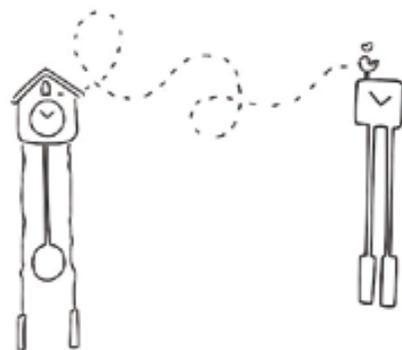
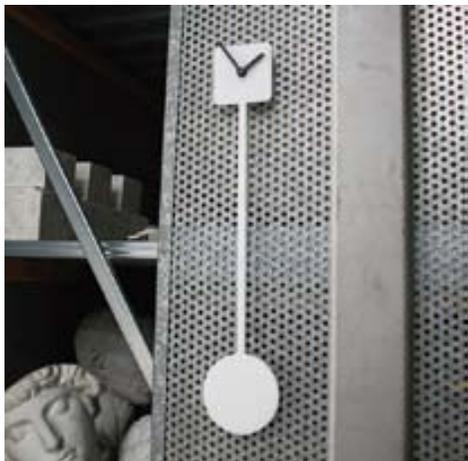


03

04



05



01/03 Aridha 04/05 Cuckovedo



Hoy en día el teléfono es el objeto más cercano a nuestro cuerpo humano, por eso apostamos por una nueva concepción del headset, sin intrusión en el oído evitando así lesiones auditivas, gracias a la tecnología.

e-set está concebido en un material hipoalérgico ultra-smooth, que lo convierte en un objeto versátil, cálido, adaptable, donde su ergonomía se abraza a la oreja en su contorno de una manera natural, cercana al cuerpo humano.

En su forma sumamente cuidada se aprecia el interés por el diseño orgánico, por elevar la comunicación al siguiente paso, utilizando la simplicidad como herramienta para entender su modo de uso.

E:set 2008

En colaboración con Maite Del Mundo
7,5x5 cm.

Elástomero hipoalérgico adaptable.

Veo el diseño como una forma de crear soluciones inteligentes para cubrir las demandas específicas de un determinado contexto. La importancia de un producto en nuestra vida no solo tiene que ver con su utilidad, sino también con cómo está hecho, de qué y donde está hecho y por supuesto como lo utilizamos.

Mi modo de afrontar los proyectos consiste en comprender la realidad presente y a partir de ella ofrecer soluciones factibles, e intentar ir más allá.

Me interesa y estimula el diálogo que se establece entre profesionales de diferentes áreas a la hora de afrontar un proyecto porque ese diálogo enriquece el resultado final.

En la actualidad estoy enfocado a un tipo de diseño más sutil, donde la comprensión de los materiales y la sencillez mejoren la funcionalidad de los objetos sin perder la frescura, pues el diseño es lenguaje y comunicación, el diseño es emocionar.

Después de colaborar en diversos estudios de diseño en Valencia, y vivir diferentes experiencias entre Francia e Italia, actualmente estoy establecido en Londres donde junto con Maite del Mundo apostamos por una nueva propuesta, Sth studio.



RAÚL EDO

Valencia, 1981

Master Oficial en Diseño de Producto por la Universidad Cardenal Herrera CEU
Ingeniería técnica en Diseño Industrial por la Universidad Cardenal Herrera CEU

Exposiciones

2009 Vitamin Water Glaceau - Cordy House - London > **2008** Nutella - il design per Nutella > **2007** Designboom competition > “DiseñosNoAburridos” Fundación Murcia s.XXI - Pasarela de moda abierta. > **2006** Museo de Arte Moderno de Castellón > Habitat Valencia Forward > Heineken GreenSpace - Premios “VALENCIA CREA” > **2005** Habitat Valencia Forward > **2003** Habitat Valencia Forward

Premios y becas

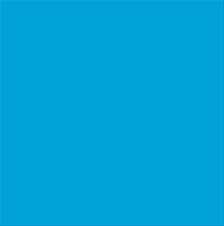
2008 Mención especial - Nutella - il design per Nutella > **2007** Finalista Designboom competition > Mención especial - “DiseñosNoAburridos” Fundación Murcia s.XXI. > **2006** Finalista Premios CDIM - Habitat Valencia Forward > 1^{er} Premio - Comunicación Corporativa - “VALENCIA CREA” > **2005** Finalista Premios CDIM - Habitat Valencia Forward > **2003** Finalista Premios CDIM - Habitat Valencia Forward

Contacto

+34 639 283 663
raul@rauledo.com
www.rauledo.com



**Ella nunca lo haría
No la abandones**



FLOU FLOU



Asiento luminoso y móvil.

Ingredientes:

+ Tambor de lavadora. + 4 ruedas. + Cojín + Sistema eléctrico (portalámparas, cable, enchufe, interruptor, bombilla). Presentado en Disechos'08, paralelamente a la Feria del Mueble de Valencia 2008. Proyecto propio.



Lámpara para techos altos

Ingredientes:

+ 12 Conos de tráfico abandonados (en una dudosa obra de la costa valenciana) + 60 bridas + Sistema eléctrico (portalámparas, cable, enchufe, bombilla) + Folio o cartulina. Presentado en Disechos'08, paralelamente a la Feria del Mueble de Valencia 2008. Proyecto propio.

01



Lámpara secadora.

Ingredientes:

+ Secador de peluquería antiguo. + Pie de silla de oficina. + Palo (lo único importante es que tenga el diámetro del agujero del pie de la silla y del secador). + Sistema eléctrico (portalámparas, cable, enchufe, interruptor y bombilla). Proyecto propio.

02



Colgador

Ingredientes:

+ Plancha de ropa. + Tubo metálico de 2 cm de diámetro. + Barra de madera cilíndrica de 2 cm de diámetro. + Tornillo largo. + Adhesivo epóxico bicomponente. Presentado en Disechos'08, paralelamente a la Feria del Mueble de Valencia 2008. Proyecto propio.

03

Concepto, diseño y desarrollo de la escoba.

La originalidad de esta escoba recae en su cepillo que gira 360°. De este modo permite un amplio abanico de posiciones que se adaptan a diferentes necesidades: se ajusta a las formas de limpiar de distintos países (en España se usan escobas con el palo a 90°, pero en otros, como UK y EEUU, a 30° o 60°), limpia debajo de los muebles y ocupa menos espacio a la hora de guardarla.



1. Detalles del giro del cepillo.
 2. Posiciones de la escoba.

Peoplow

Ingredientes:

- + Ropa vieja (pantalón y camisa).
- + Relleno.
- + Cremallera.
- + Hilo de coser.

Preparación:

1. Reparar todos los agujeros que puedan tener las prendas.
2. Cerrar las perneras, mangas y el cuello de la camisa con retales.
3. Coser la cremallera en un lugar discreto y sencillo (como la botonera de la camisa, el lateral del pantalón, etc).
4. Coser el pantalón a la camisa formando una sola prenda.
5. Introducir el relleno por la cremallera.
6. Cerrar la cremallera.

Consejos:

Para el relleno se pueden usar distintos tipos de material como gomaespuma de un colchón en desuso, bolsas de plástico, papel de periódico, etc.



Peoplow 2008

En colaboración con Pablo y Vero.

170x30x15 aprox.

Ropa en desuso, restos de espuma

Autoedición



Entre los distintos usos que puede tener esta solución, planteamos dos posibles, uno como jardinera colgante y otro como juego interactivo/decorativo.

Ingredientes:

- + Medias o leotardos de punto provenientes del rechazo del control de calidad de fabricación.
- + Tierra y serrín.
- + Grava, bolsa de plástico y bridas.
- + Semillas de césped o planta pequeña y de rápido crecimiento.



Preparación para jardinera colgante:

1. Se añade un poco de agua a la tierra y se moldea hasta que se haga una bola.
2. Rebozarla con las semillas de modo que recubran toda la bola.
3. Volver a rebozar con un poco más de tierra.
4. Introducir con cuidado la bola dentro de uno de los pies de la media.
5. Repetir la operación con tantas medias como tengamos.
6. Colgar la media en un sitio con mucha luz.
7. Regar.
8. Esperar unos días a que empiecen a crecer las plantas.



Preparación para juego interactivo/decorativo:

1. Rellenar dos bolsas con un puñado de grava cada una, o arroz en su defecto, a modo de pesos.
2. Cerrar bien los pesos con bridas.
3. Meter cada bolsa en una pata de la media.
4. Colgar de algún lugar alto, como árboles, farolas...
5. Listo para disfrutar y seguir experimentando posibles usos.





+



+



=



Media's Garden 2009
En colaboración con Cristina y Marina
Dimensiones variables.
Medias o leotardos con taras.
Autoedición



02

**Concepto y desarrollo de la estrategia.
Diseño y producción del sitio web.**

El Recetario (www.el-recetario.net) es una estrategia de promoción del diseño ecológico a través de una plataforma web 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 consulta gratuita.

Proyecto galardonado con el premio INJUVE de Creación Joven 2008 dentro la categoría de Diseño.



En nuestro trabajo como diseñadores utilizamos todas las herramientas disponibles a nuestro alcance, y nuestro saber hacer, para contribuir con ello a transmitir mensajes positivos y conscientes que involucren a la colectividad, acercándonos a un modo de vida y unas costumbres más respetuosas con el medio en que habitamos.

Esta serie de proyectos que presentamos deben entenderse como algo circunstancial y no como un “resultado final”. Son un paso intermedio en una evolución continua que nos habla de participación, de compartir, de juego, de inteligencia colectiva, de innovación, de ética, de experimentación, de diseños abiertos....

Son propuestas imaginativas en las que el diseño, la construcción y el uso no son fases secuenciales ni separadas, sino situaciones paralelas que se retroalimentan mutuamente, y cuyo fin es el inicio de otra cosa.

Creemos que los usuarios/sociedad no son simplemente espectadores, sino más bien agentes activos en la transformación hacia una realidad más justa y sostenible. Las soluciones para el futuro requerirán una mente flexible y abierta a nuevas maneras de hacer, ejecutar y crear, en la búsqueda de soluciones sostenibles desde un punto de vista cultural, técnico y económico.



FLOU FLOU-DISOÑADORES ASOCIADOS

Alberto Flores Guijarro
Talavera (Toledo), 1980
Mireia Juan Cuco
Valencia, 1980

Alberto Flores

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 “Diseño, Gestión y Desarrollo de Nuevos Productos”. Universidad Politécnica de Valencia. > Ingeniería Técnica en Diseño Industrial. Universidad Politécnica de Valencia.

Mireia Juan

Postgrado “Cohabitar: Diseño y Arquitectura en el marco de la Cooperación Internacional”. Escola Elisava (Barcelona) y CUJAE (La Habana, Cuba). > PFC Middlesex University – Londres (Reino Unido) > Ingeniería Técnica en Diseño Industrial. Universidad Politécnica de Valencia.

Exposiciones

2009 “Creación INJUVE Diseño”. Instituto Cervantes, Milán (Italia). > “Creación INJUVE Diseño”. Casa Pasarela - IFEMA, Madrid. > **2008** “Creación INJUVE Diseño”. Círculo de BBAA, Madrid. > “Showroom Makeatuvida”. Magatzems Wall&Video, Valencia. > “Jornadas Creación de Material Sensible”. CERAI, Univ. de Valencia. > **2007** “DRAP-ART’07”. Festival Internacional de Reciclatge Artístic. Barcelona. > “Eólica 07. Festival Energías Renovables”. Tenerife. > “Festival Recrea”. Valencia. > **2006** “Salón NUDE”, Feria Internacional del Mueble de Valencia. > “DRAP-ART’06” - Festival Internacional de Reciclatge Artístic. Barcelona. > **2005** “Maison et Object”. Feria Internacional del Mueble de París, Francia. > “DRAP-ART’05” - Festival Internacional de Reciclatge Artístic. Barcelona. > **2004** “Bienal Internacional de Diseño de Saint-Etienne”, Saint-Etienne, Francia. > “DE + M”. Instituto Cervantes,

Milán (Italia). > “Festival ESTE’04”. Valencia. > “Casa Decor”, Valencia. > **2003** “Salón NUDE”, Feria Internacional del Mueble de Valencia. > “Casa Decor”, Valencia.

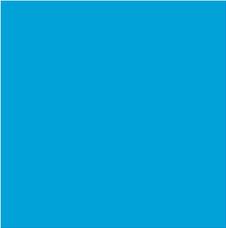
Premios y Becas

2008 Premio Proyecto “INJUVE Diseño 2008”. Instituto de la Juventud. > **2007** Beca Postgrado “Cohabitar”. Escola Elisava. Barcelona. > **2005** Beca PROMOE. Universidad Politécnica de Valencia. > **2002** Finalista concurso “CDIM”. Valencia. > **2001** Beca Master “Diseño, Gestión y Desarrollo de Nuevos Productos”. Universidad Politécnica de Valencia.

Contacto

+34 610 694 092
+34 676 189 45
+34 963 226 852
piensa@flouflou.es
www.flouflou.es





ESTUDIO MARINA68

01



Con nuestra primera colección “Parkids” queríamos establecer un diálogo con usuarios e industria y mostrar lo que somos y en lo que creemos, lo que nos gustaría que fuese el diseño y lo que significa para nosotros ser diseñadores.

“Parkids” es una colección de piezas sugerentes y atrevidas que presentan nuevas tipologías, tanto por su estética como por su versatilidad en el uso.

Su original diseño caracteriza a la colección de una identidad lúdica que busca relacionarse emocionalmente con los usuarios a través de formas suaves, colores alegres y texturas opuestas. “Parkids” indaga en la personificación del mundo infantil para transmitir cercanía y familiaridad.

Los materiales utilizados son rescatados de la tradición con la intención de abrazar al usuario y transmitirle la calidez y amabilidad mediterránea. La colección insiste en una revisión del pasado para aportar una divertida y curiosa mirada del presente

02





El diseño sostenible, la artesanía, las normativas, los materiales ecológicos, las producciones locales son los inputs que hemos ido trabajando, para desarrollar una conciencia industrial sólida que cree en la industria y manufactura local en la intervención del artesano como paso básico para la subsistencia económica del futuro. Una economía local es la solución a un mundo de economías descentralizadas que tarde o temprano tendrán el monopolio y de alguna manera marcarán el ritmo.

Bajo este lema hemos creado la mesa banco Rockit caracterizada por la voluntad de buscar la personificación de un mundo infantil. Mediante un elemento caracterizado por la ausencia de aristas en el que la forma curvilínea defina un objeto simétrico estable, este objeto genera una imagen infantil de lo que podría ser una mesa o un banco.

Con su realización se ha buscado el gesto que personifica el elemento muerto. El contacto con el corcho no se olvida, su tacto aterciopelado y la sensación de calidez lo hacen un material extraordinario, idóneo para establecer un contacto con el usuario.

La industria del corcho se ve invadida por el tapón de plástico, es un material que se encuentra en retroceso económico. Este trabajo de investigación y diseño tiene la intención de encontrar nuevas aplicaciones para la industria corchera, sobre todo concentrar el esfuerzo en nuevas tipologías de consumibles y su construcción, encontrar las diferentes formas de industrializarse y definir diseños a partir de él.

Mesa banco Rockit

115x55x35 cm.

Corcho natural mecanizado mediante tecnología CNC

Es una butaca de arriesgadas proporciones que ofrece un lugar acogedor sea por sus colores y texturas amables, como por su aspecto lúdico.

Tanto la estructura de chapa curvada como el asiento y el respaldo están acolchados con telas de la colección Murano de la casa GABRIEL



Butaca Woody

Chapa de acero curvada de 3 mm, madera maciza de haya natural de 40 mm. de diámetro, ensambladas a la estructura mediante casquillos, de modo que son fácilmente removibles para labores de mantenimiento

Tapizado en colaboración con GABRIEL

Pieza producida por NUEZZ



Es un original e insólito taburete que despierta extrañas expectativas respecto a su función y fisonomía.

Combina el uso del corcho, un material más cercano, adaptable al cuerpo, de color natural y el metal, convertido en formas de colores que personalizan a la pieza dándole un carácter divertido y juguetón.



Taburete "Tupa"

60x45x45 cm.

Tubo de acero de 22 mm. y varilla de 12 mm. soldadas entre sí.

Corcho natural 48x31x20 cm. mecanizada en CNC.

Fabricación de la estructura, Industrial PIAM



Se presenta como un sofá adaptable a las diversas necesidades del usuario. Los cojines de irregulares formas ofrecen varias posiciones igual que la peculiar pieza comodín que lo complementa.

Está diseñado para dotar de personalidad a grandes espacios y ofrece la posibilidad, si se desea, de dar uso a los dos lados.

Tanto sus formas suaves y asimétricas como su variado y llamativo uso del color hacen de la pieza un elemento extraño y único en su especie, que propone una experiencia simpática y dinámica.



Sofá "100pies"

Estructura 210x75x60 cm. Cojines 55x30x25 cm. c/u

Tubo de acero, 22 mm. diámetro, doblado mediante tecnología de control numérico.
Corcho natural mecanizado.

Tapizado en colaboración con GABRIEL

Fabricación de la estructura, Industrial PIAM



01

Encontrada el arma del crimen... Víctimas, testigos o culpables

Inspirado en el cine y en el humos negro "The killer knife" plantea una escena ficticia. Mediante el reflejo de una cara aterrorizada, este utensilio busca la sorpresa del acto de cortar, rebanar, pinchar.

02



El concepto de woodjewels busca la confrontación entre dos mundos opuesto, uno basado en la rotación desmesurada del producto, y otro que aboga por un consumo racional y en las cosas bien hechas y perdurables.

La colección de joyas es una edición limitada de 50 unidades compuestas por un joyero y cuatro piezas, todas ellas de madera de teka provenientes de una mesa rescatada de la basura del Encants (mercadillo tradicional de Barcelona)

Es una silla que propone un agradable y relajado reposo de claras reminiscencias mediterráneas.

Plantea una original combinación de naturaleza y calidez por el uso de fibras naturales y rigidez y frialdad por la estructura metálica.

Es una silla destinada a trabajar en equipo lo que la hace ideal para una propuesta de contract.



Silla blabla

75x55x50 cm

Estructura de tubo de acero de 12 mm. desarrollada íntegramente con tecnología de doblado por control numérico.

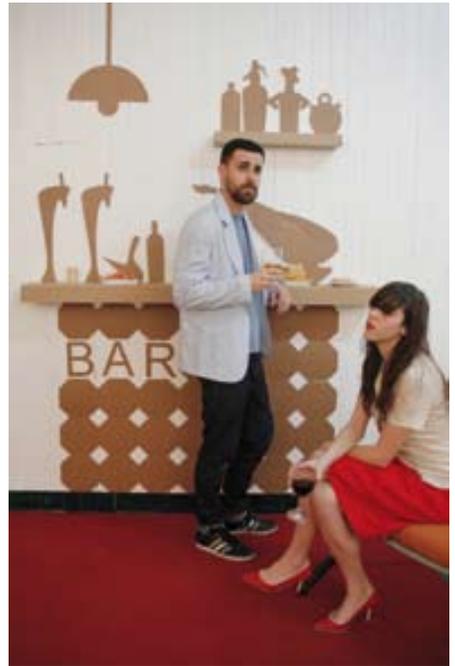
Tapizada a mano en boga natural. Los elementos tapizados se unen a la estructura principal mediante tornillería, de este modo la silla puede retapizarse.

Fabricación de la estructura, Industrial PIAM

Parte afianzada de la cultura española, el bar y las tapas, tienen destinado un momento o varios en la jornada de muchos, para algunos es considerado casi un hogar.

En su función social el bar es el encargado de proporcionar a sus usuarios, las condiciones idóneas para conversar, comer, beber y otros entretenimientos, siendo un lugar de reunión básico e indispensable en nuestra vida.

Bar marina68 es un conjunto de stickers de cartón que interpretan los elementos mas reconocibles del típico bar español Invitar a los amigos, tomarte una copa, charlar y demás en tu cómodo salón, es una forma divertida y una excusa formidable para montar el cotarro en tu casa!!



[Stickers de cartón Cardboard Bar](#)

Juego de 48 piezas de cartón incoloro tipo DD cortadas mediante ploter robotizado
Workshop con Surtido + ID Nueva York



“El saber de les mans”, es donde el arte y la artesanía se encuentran. Esta tienda situada en el barrio barcelonés de Born, ofrece un nuevo concepto en el que se revaloriza el valor de lo hecho a mano.

Mediante la realización de cinco peanas se ha creado un espacio singular. La voluntad de transmitir la proximidad que en principio representa la tienda se ve reflejada en la utilización del corcho, como material cálido y cercano.

Desde la optimización del espacio estas peanas son modulares, mediante encajes simples y cortes, con la posibilidad de albergar en su modularidad piezas ajenas integrándolas así en el espacio, creando un conjunto equilibrado i coherente.

Interiorismo Isalfi

Sistema 5 de peanas de distintos tamaños, estructura de contrachapado de pino cortado por laser y revestida en corcho natural.

Un espacio, un vacío es lo que necesitábamos para acabar de crear lo que somos y lo que hacemos, “marina68” es nuestro hogar y donde bajo nuestra mirada crítica y analítica discutimos sobre los significados y resultados, no tan solo nuestros sino globales. Un sitio de reunión, de diálogo y un afán para la síntesis hacen de “marina68” un equipo multidisciplinar.

En busca de un diálogo propio acerca del objeto artístico, analiza también el diálogo industrial, busca nichos de mercado e intenta ofrecer bajo una mirada personal, respuestas a estas necesidades descubiertas.

Intentamos emocionar a través de nuestras creaciones, sin perder nunca de vista targets tales como la ecología y las industrias locales, los excedentes, el objeto histórico y el objeto atemporal.



ESTUDIO MARINA68

Patricia Fort
Inca, 1986
Cristian Montesinos
Barcelona, 1979
Rafel Oliva
Palma de Mallorca, 1982

Patricia Fort, Inca 1986
Diplomada en Cine

Rafael Oliva, Palma 1982
diplomado en diseño industrial por Llotja

Cristian Montesinos
diplomado en diseño industrial por Llotja

Exposiciones

2009 “Surtido de Revolución” espai Kubrick > “mesa/banco rockit” en Centro de Diseño de Castilla-La Mancha > **2008**
La capella del angels mención en colaboración ARTFAD “Panpaati” > “Surtido en Motel” en Espai Motel

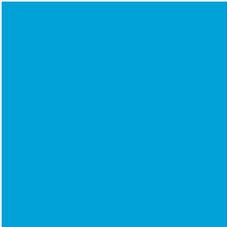
Premios y Becas

2009 Finalistas “mesa/banco Rockit”, CIM 09. > Finalistas “Colección Parkids”, colección de mobiliario. NUDE Feria Habitat Valencia > **2008** Mención “Panpaati” mobiliario de pan. Premios ARTFAD,

Contacto

+34 935 133 655
www.marina68.es
marina68@marina68.es





JUAN PIÑEIRO

01

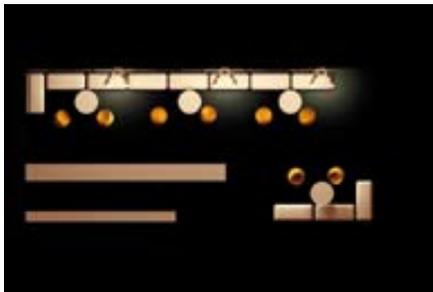


Local nocturno Pontevedra (Galicia)

Proyecto Ejecutado

Local de copas con ambiente retro. El cliente demandaba un tratamiento cálido y la posibilidad de ampliar el horario de actividad hacia la tarde. Se trató el espacio como un lugar donde comenzar la noche permitiendo a los usuarios disfrutar de un ambiente relajado y acogedor. La combinación de materiales como el gres en la zona de acceso, la madera y el tapizado como revestimiento de paredes son los elementos principales.

03



Vista superior

04



02

**Restaurante
Requena (Valencia)***Proyecto Ejecutado*

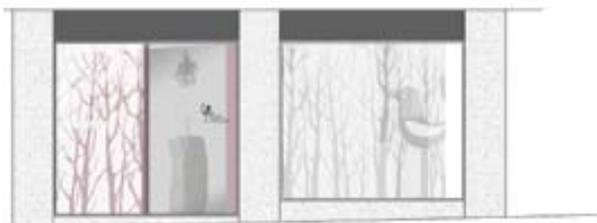
Local de restauración en la que predomina una carta de fusión contemporánea con los elementos más tradicionales de la zona. Se trató de una ampliación de nueva construcción (zona comedor) y reforma integral de la zona de aseos y cocina.



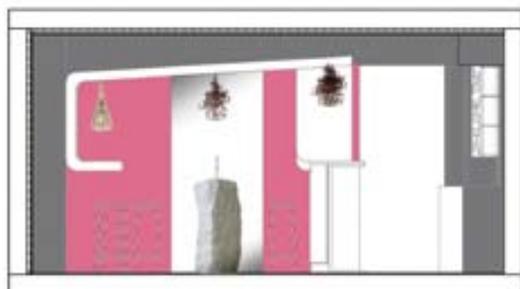
05



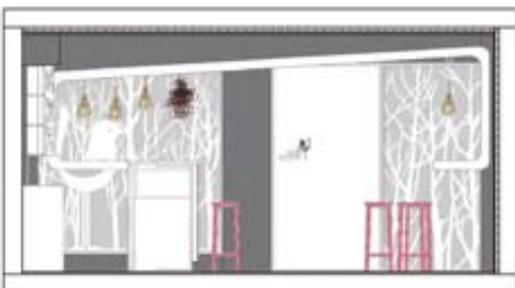




Vista Fachada



Sección longitudinal



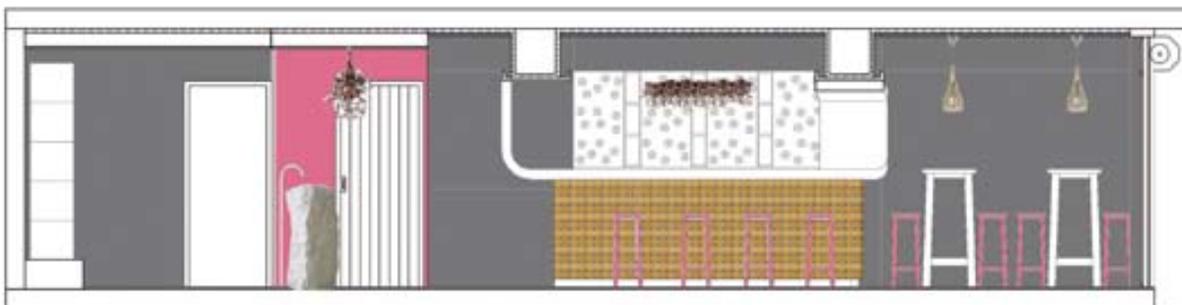
Sección transversal



En este proyecto el requerimiento principal era acercar la cultura del vino a la gente joven.

El tratamiento de los elementos principales del espacio se realizó mediante acabados limpios con colores neutros aplicando pinceladas de color en las piezas de mobiliario, las cuales hacen referencia formal a elementos tan comunes como el taburete de bar de toda la vida.

Las paredes fueron tratadas con pizarra para permitir la intervención del espacio mediante ilustraciones o sugerencias gastronómicas cuya peculiaridad reside en la combinación de gastronomía gallega y foránea.





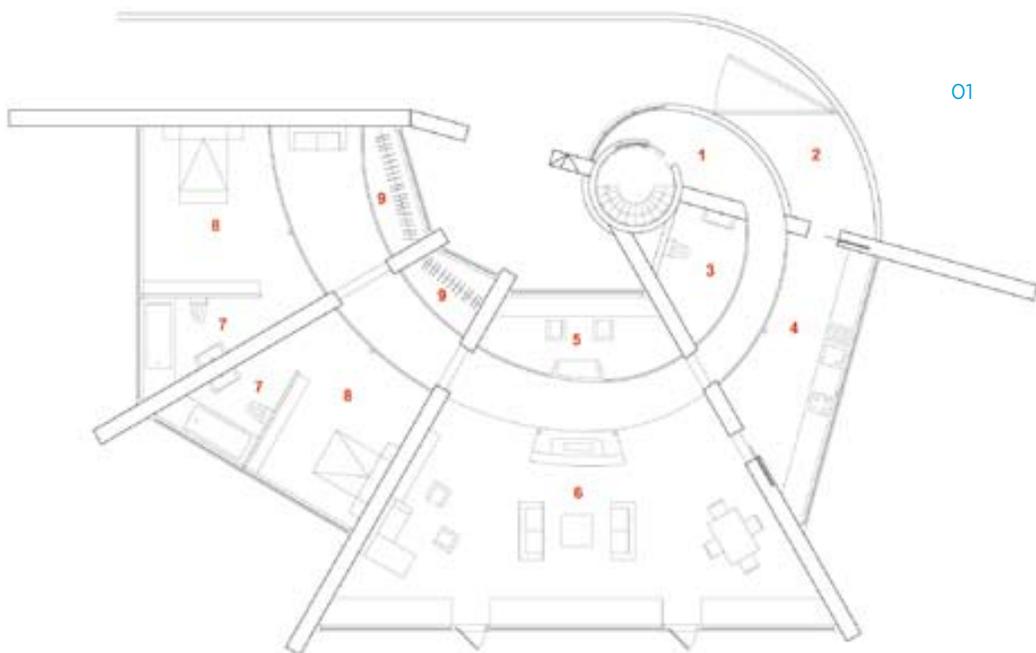
Proyecto realizado para la diseñadora Lavandera con motivo de la II Semana de la Moda de Valencia en la Ciudad de las Artes y las Ciencias.

Partiendo de una estructura circular de madera, se aplicó un maniquí y el logotipo en metacrilato, característico de la imagen de la colección de esa temporada.

Showroom Lavandera 2006

Estructura circular: 110 cm. radio x 30 cm
Estructura metálica, tableros de DM pintados, metacrilato y anclajes metálicos según plano
Encargado por Mónica Lavandera





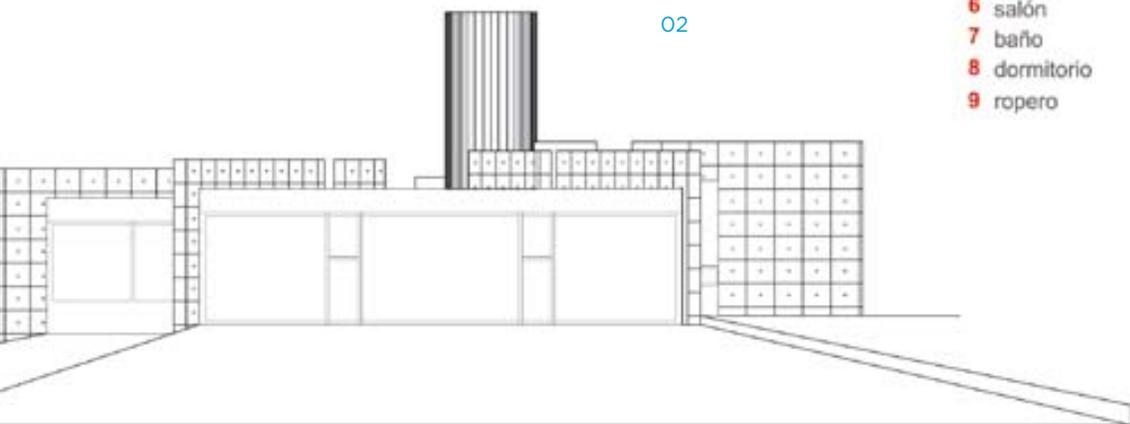
Planta y distribución

Vivienda Propuesta

Ejercicio de 2ª carrera que se ha caracterizado por el énfasis destinado al trabajo con volúmenes y espacios.

La vivienda basada en la sección áurea, pretende profundizar en el estudio de proporciones, especialmente como volumétricamente.

- 1 vestíbulo
- 2 garaje
- 3 aseo
- 4 cocina
- 5 estudio
- 6 salón
- 7 baño
- 8 dormitorio
- 9 ropero



Alzado



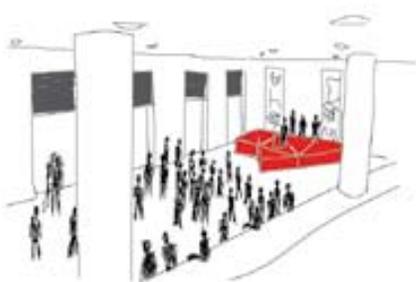
Vista Fachada

Vivienda Propuesta

Rehabilitación y añadido de un edificio del siglo XIX.

Vivienda singular donde prima la fusión de lo nuevo y de lo viejo, así como del contraste que se presenta, tanto en materiales como en acabado, forma y función.

Utilizando un lenguaje contemporáneo con elementos rescatados de otros tiempos, como la barandilla de forja.



02

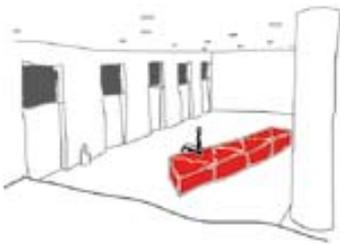


Módulo para exposiciones y eventos

Proyecto de 2ª carrera, en el que se buscaba una solución de uso a un espacio polivalente y público.

Este elemento modular permite su adhesión con otros iguales, tanto en su base, así como en su parte superior, ofreciendo al mismo tiempo reorganizar un espacio marcando recorridos en función de la exposición que contenga.

Realizado en madera lacada y herrajes metálicos. Panel de estructura metálica y metacrilato.





Vista Interior

Vista Fachada



Vista Interior



ZIP Temporary Store

Ideación 2009

No realizado

Dimensiones variables, según sus necesidades

Materiales: Estructura de madera, cremalleras comunes, fieltro o tela rígida, también existe la posibilidad de lona impresa



Un gesto, abrir-cerrar. Descubrir la tienda, los objetos, los productos como una búsqueda del tesoro, un lugar lleno de secretos. Modularidad, versatilidad, complicidad. Juegos de luces y sombras, sobriedad frente a colores vivos definen la idea de una nueva forma de exponer.

Partiendo del concepto "temporary shop", trato de desarrollar un proyecto global para cualquier espacio. Adaptarse funcional y formalmente a un espacio, de lo efímero a lo eterno, de lo barroco a lo minimalista. Jugar con volúmenes, aberturas, planos y colores. Todo ello formado por estructuras fijadas y telas rígidas con una retícula de cremalleras que van a modular el espacio según la necesidad.

Estas telas recubren el espacio, incluso la fachada, transmitiendo el concepto hasta el exterior. Materiales ecológicos, respeto al medio-ambiente, vestir y desvestir el espacio.



Dos elementos marcan mi trabajo: el lugar y el cliente.

El primero me ayuda a conocer, a experimentar, a ver sus puntos fuertes, sus recursos y procesos, con él puedo jugar a mezclar lenguajes propios y foráneos. El segundo es un conjunto de directrices, necesarias para la ejecución del proyecto. Este conjunto comprende todos los aspectos, los límites, la economía, los tiempos. Mientras uno es estable, susceptible a los futuros cambios, el otro “marca” el camino a seguir. Esta contraposición genera el equilibrio en el resultado final.

De eso trata el trabajo que presento, en una búsqueda del equilibrio constante: formal, volumétrico, estético...personal y colectivo.

Creo firmemente en la proporción. Desde el punto de vista volumétrico pretendo compaginar los espacios y las divisiones, sin caer en un lenguaje muy ortopédico pero sí ortogonal, o al menos en figuras geométricas sencillas, que ayudan a reconocer un lugar mediante un simple vistazo. Esto ayuda a respirar al usuario, de tal manera que puede ver con más facilidad los detalles que después pueden aportar los elementos existentes o los contrastes y diálogos entre materiales y acabados. En este sentido, la utilización de éstos, me sirven para potenciar los elementos claves del proyecto: un núcleo de comunicaciones, una barra de bar...en resumen, un juego de composiciones creado e ideado para la retina. Este principio se traslada también a elementos exentos que componen el proyecto: una lavabo hecho, en exclusiva, de una piedra característica de la zona, de una sola pieza, en una región en donde piedra y agua son hermanos por obligación. Sin apenas pulir, se siente el tacto áspero y rugoso, duro y frío...creado e ideado para el tacto. Comunicar a través de los sentidos, sentir un lugar.

Como cabría esperar la relación con el entorno es obligada y necesaria, materiales propios y fusión, en la medida de lo posible, interior-exterior. Respetar lo existente y valorarlo como se merece, incluso anteponiéndolo a otras premisas.

Desde el punto de vista funcional: la modularidad, el uso y la economía de los esfuerzos. Se trata de imponer el hacer las cosas, el rumbo que debe tomar el usuario, siempre pensando en la satisfacción que debe producir. Optimizar las funciones ahorrando en esfuerzos. Ofreciendo al mismo tiempo una serie de variables o posibilidades que le permitan cambiar el espacio para según que uso. Transformar un plano mediante un gesto, un simple giro, provocar aberturas donde no existen y de nuevo comunicar algo completamente nuevo acorde al uso...

Referencias: Claesson, Koivisto y Rune, Tadao Ando, Peter Zumthor, Ronan Y Erwan Bouroullec, Le Corbusier...



JUAN PIÑEIRO MEIRA

Ondarroa (Vizcaya), 1982

Titulado en Diseño de Interiores por la Escola D'art i Superior de Disseny de Valencia.

Exposiciones

2008 NUDE Selección de dos productos y presentación de los mismos en la Feria Internacional del Mueble de Valencia, dentro del colectivo Nadadora. > **NUEVO DISEÑO ESPAÑOL** Exposición colectiva en el Instituto Cervantes de Milán, durante la Feria Internacional del Mueble de Milán, dentro del colectivo Nadadora. > **2007 NUDE** Selección de dos productos y presentación de los mismos en la Feria Internacional del Mueble de Valencia, dentro del colectivo Nadadora. > **2006 ENTRANTES'06** Presentación y exposición de la lámpara Nadadora, junto con otros proyectos relacionados con el sector, dentro del colectivo Nadadora. > **NUDE** Selección de cuatro productos y presentación de los mismos en la Feria Internacional del Mueble de Valencia, dentro del colectivo Nadadora.

Premios y becas

2007 Beca NUDE-BANCAJA 07 Otorgada durante la semana de Habitat Valencia Forward por el producto "Cross", presentado en el salón de jóvenes diseñadores NUDE, dentro del colectivo Nadadora. Como complemento, prácticas en la empresa de mobiliario Punt Mobles S.L. durante 6 meses. > **2004 MODAKAOS'04** Elaboración de stand para exposición del Proyecto de Moda "Talla 0" Centre IVAM del Carme.

Contacto

+34 696 892 642
+34 932 682 120
juanillopm@gmail.com

Proyectos

JUAN DEMETRIO CHILLARÓN
LUCÍA GROMPONE
MAITE DEL MUNDO

La mochila convencional adaptada a colegial, es sin duda la que mas tiempo lleva en el mercado, pero desde que apareció la mochila con ruedas y debido al fuerte lanzamiento que tuvo por parte de las empresas comerciales, las dos mantienen el mismo protagonismo en la elección de su compra.

Aunque cabe destacar que el uso de ambas es muy diferenciado. Mucho se ha hablado también sobre los pros y los contras de ambas e incluso, diversos estudios muestran posiciones divergentes acerca de este tema.



Ventajas / Desventajas



MOCHILAS CONVENCIONALES

- En distancias cortas si la mochila está decuada a la espalda es más conveniente usarla que el carrito.

El peso de la mochila es soportado por los músculos potentes de espalda y abdomen.

- La mochila de escolares no está diseñada para un uso adecuado de transporte de cargas.

- No se adaptan a la anatomía de la espalda. Suelen ser tallas únicas, mientras que cada escolar tiene diferentes tamaños de tronco.

- Forma inadecuada de llevar la mochila usando solo un tirante, provoca asimetría al cargar todo el peso en un solo lado.

MOCHILAS CON RUEDAS

- A la hora de transportar mucho peso facilita su transporte sobre llano.

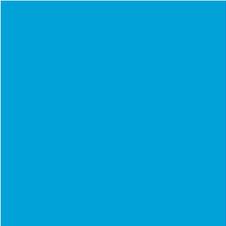
- Mobiliario urbano no adaptado para el uso de carritos escolares, obliga a levantar todo el peso con el brazo.

- Problemas para subir escaleras, y mala higiene postural al levantar el peso.

- Para un uso adecuado debería de ser empujado el peso y no arrastrado. Crea asimetría en hombros.

- La muñeca del escolar (ángulo de arrastre) no está preparada para arrastrar tanto peso y puede provocar lesiones.

- Alturas regulables de los trolleys no adaptadas a la altura de todos los escolares. Obliga al escolar a modificar su patrón de marcha.



JUAN DEMETRIO CHILLARÓN

DESCRIPCION DEL PROYECTO

La apuesta de este proyecto, es la búsqueda de nuevas alternativas o en cómo adaptar nuevos diseños en lo hasta ahora presente en nuestros mercados. Dentro del sector de la marroquinería y textil, que engloba gran cantidad de productos como maletas, mochilas, térmico y complemento entre otros.

La finalidad es intentar resolver esta necesidad desde un punto de reflexión con carácter funcional y ergonómico dentro del mundo del diseño de productos y de la salud.

La estética es un punto importante que va a determinar el producto final, por tanto debe de permanecer en todo momento presente a la hora de generar alternativas.

En lo que respecta al ámbito económico dentro de este gremio, podríamos decir que el sector nacional se ha visto reducido a ritmo constante durante los últimos años por la crisis, en parte también a que la competencia es fuerte, las importaciones asiáticas cada vez más frecuentes en el mercado local y la inversión por el diseño e innovación parece no querer llegar nunca.

Este sector abarca gran diversidad de productos de la marroquinería y textil, que a pesar de su adaptación a las nuevas tecnologías, siguen presentes muchas lagunas que no acaban de satisfacer las necesidades del consumidor.

A mi entender, destaco entre todas ellas una carencia atenuante dentro de este sector y que del mismo modo que me ha afectado a mí, incluye a gran parte de la población infantil mundial en alto grado, la mochila escolar.

Una mochila poco adaptada para el uso del transporte de cargas y que a pesar de encontrar alternativas como la mochila con ruedas y otros diseños, no acaban de convencer por su poca funcionalidad.

El problema de espalda en escolares es un problema global y de actualidad que cada vez parece preocupar más a la sociedad, un tema que destaca por su poca adecuación entre usuario y objeto.

Quién de nosotros no se ha visto envuelto en esta situación, primeros días de clase y nos toca llevar gran cantidad de libros cargándolos a la espalda en mochilas poco adaptadas para esta función.

Son muchos los estudios e investigaciones que tratan el tema, pero muy pocas las soluciones generadas hasta el momento por mejorar el modo de transportar la carga diaria.

Como respuesta a esta reflexión, se presenta la innovadora mochila **“AIR ON BACK”**. Gracias a su novedoso sistema de respaldo anatómico, el escolar puede transportar la carga diaria, sin sufrir lesiones de espalda o fatiga muscular y caminar totalmente erguido, favoreciendo la corrección postural que supone el dorso curvo en edades de crecimiento.

Esta mochila, tiene como objeto la distribución óptima de las cargas a soportar mediante unas cámaras de aire graduadas por unas válvulas de hinchado y un regulador de presión, incorporados en el cinturón del abdomen de la mochila. Las cámaras hinchables, están dispuestas de tal forma; una en la zona dorsal y otra en la zona lumbar, puntos de localización en la distribución del peso a transportar en la mochila, con respecto a los puntos de carga de nuestro cuerpo.

Además, **“AIR ON BACK”**, actúa sobre la espalda del niño, moldeándose a las curvaturas de la columna vertebral, gracias a su lámina de polipropileno maleable que a su vez, permite direccionar el volumen de hinchado de ambas cámaras hacia el exterior de la mochila, garantizando totalmente su eficacia.



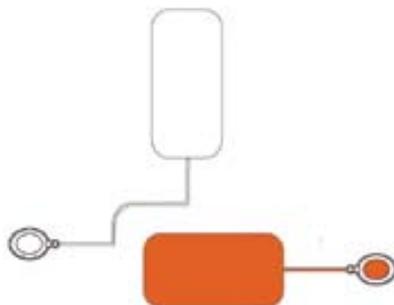


Vista frontal anterior mochila

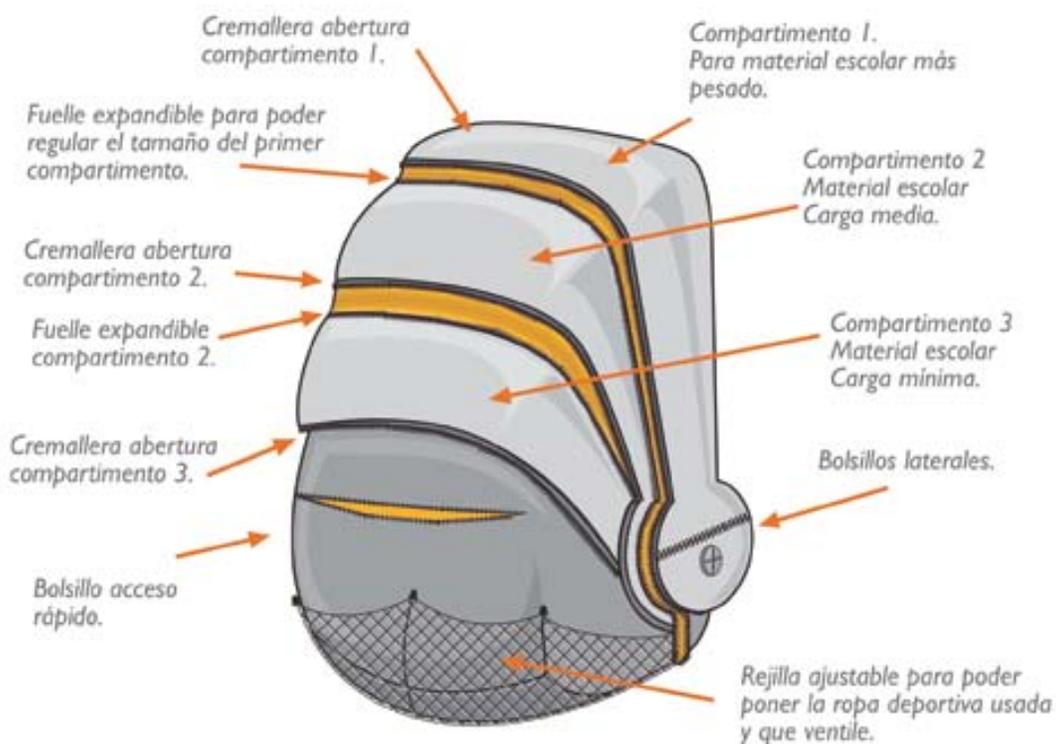


Perspectiva anterior mochila

Cámara lumbar.



La cámara lumbar al hincharse desplaza el centro de gravedad de la mochila hacia el de la persona aliviando su peso al ser proyectado hacia afuera.





Perspectiva posterior respaldo. Composición completa



Perspectiva posterior respaldo.
Sin cintas



Perspectiva posterior respaldo.
Visualización sin rejilla elástica y
cámara lumbar hinchada

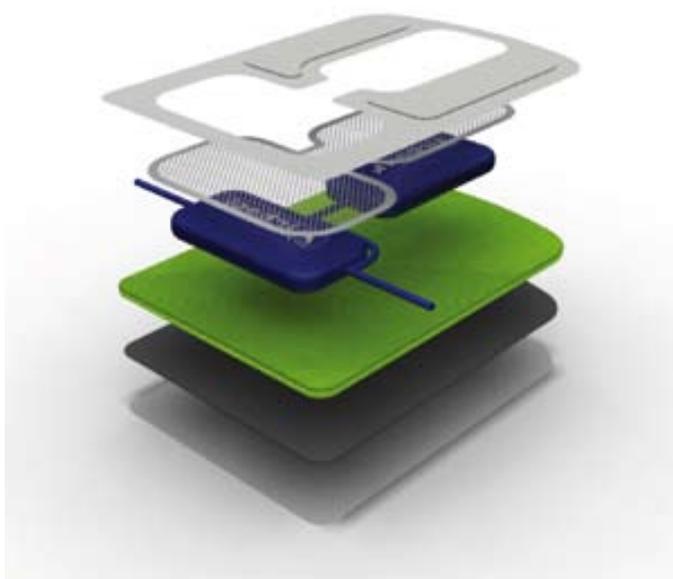
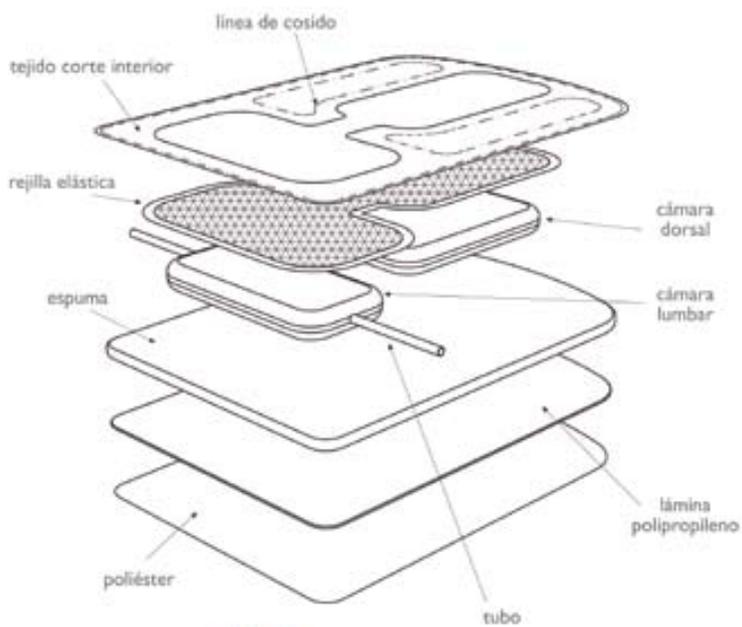


Perspectiva posterior respaldo.
Visualización sin rejilla elástica y
cámara dorsal hinchada

Perspectiva posterior respaldo.
Visualización localización de
cámaras y válvulas de hinchado



Respaldo mochila
PERSPECTIVA EXPLOSIÓN DE COMPONENTES



Perspectiva explosión componentes respaldo



DE PROFESIÓN INVENTOR....

Desde bien pequeño he sentido una fuerte atracción por el arte de la creatividad y siempre he tenido la esperanza que en algún momento podría destapar esa caja secreta que cada uno tenemos dentro y vamos llenando de sueños e inquietudes a lo largo de nuestra existencia para poder compartirlo con los que nos rodean.

Quién me iba a decir, que tantas caminatas del colegio a casa y viceversa, cargando la mochila, acabaría por convertirse en mi proyecto final de carrera y en mi presentación dentro del mundo del diseño. Destacando lo difícil que resulta en la actualidad, abrirse hueco dentro de este campo que cada día va tomando mayor protagonismo en nuestra vida cotidiana.

La base de esta propuesta de trabajo se presenta a modo de análisis sobre el ser humano y su entorno, el cual a pesar de una paulatina evolución y adaptación al medio, sigue encontrando barreras respecto al mundo artificial: LOS OBJETOS.

El tema del proyecto se centra en los niños y las mochilas, desde un punto de reflexión con carácter funcional y ergonómico que abarca el diseño de productos.

El problema de espalda en escolares, es un problema global, que cada vez parece preocupar más a la sociedad. Son muchos los estudios e investigaciones que tratan el tema, pero muy pocas las soluciones dirigidas a mejorar el modo de transportar la carga diaria.

Como respuesta a esta reflexión, se presenta la mochila "Air on Back". Gracias a su novedoso sistema de respaldo anatómico, el escolar puede transportar la carga diaria, sin sufrir lesiones de espalda o fatiga muscular y caminar totalmente erguido, favoreciendo así la corrección postural que supone el dorso curvo en edades de crecimiento.

Esta mochila tiene como objeto la distribución óptima de las cargas a soportar, mediante unas cámaras de aire graduadas por unas válvulas de hinchado y un regulador de presión incorporados en el cinturón del abdomen de la mochila. Las cámaras hinchables están situadas una en la zona lumbar y otra en la zona dorsal, sendos son puntos de localización en la distribución del peso a transportar en la mochila con respecto a los puntos de carga de nuestro cuerpo.

"Air on Back" actúa sobre la espalda del niño, moldeándose a las curvaturas de la columna vertebral gracias a su lámina maleable de Polipropileno, que a su vez permite direccionar el volumen de hinchado de ambas cámaras hacia el exterior de la mochila, garantizando su total eficacia.



JUAN DEMETRIO CHILLARÓN GALLEGO

Valencia, 1982

Estudios Universitarios. Diseño de Producto. Escuela Superior de Diseño. Valencia.

Proyecto

2009 “ Proyecto Air on Back”

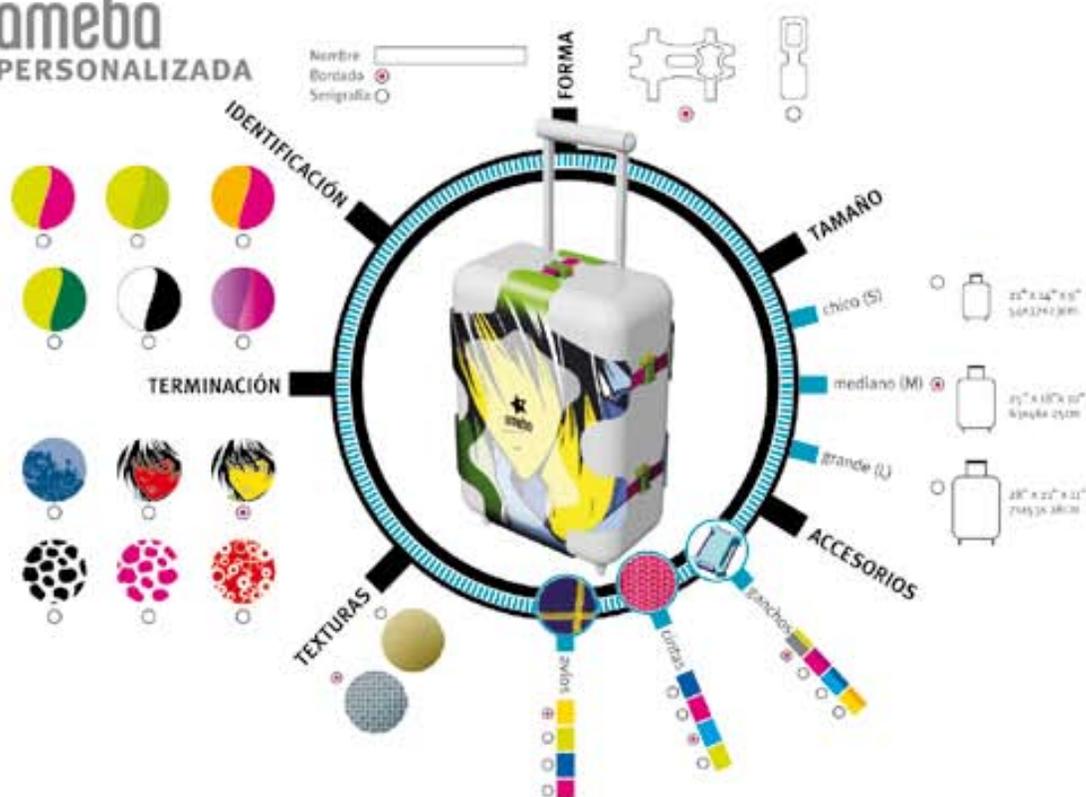
Premios y becas

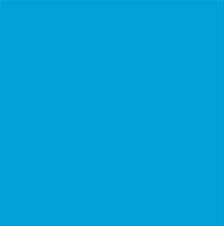
2009 Beca Leonardo. Empresa Enthoven Associates Design Consultants (Amberes, Bélgica) > **2008** Workshop – Cómo elaborar un buen Brief. Empresa: AITEX - AIDIMA > “ Workshop - La Protección del Diseño”. Empresa: AITEX - AIDIMA > **2007** Seminario: El transporte en la exportación, Problemas, Costes y Documentos. Instituto Español de Comercio Exterior. > **2006** Beca Erasmus. Fachhochschule Hannover (Alemania).

Contacto

+34 620 944 795
juandemet@gmail.com

ameba PERSONALIZADA





LUCÍA GROMPONE



Pa
ab



Ameba 2008

55x4x24 cm. en su tamaño pequeño.
Existen 3 tamaños: pequeño, mediano y grande,
de acuerdo al tipo de maleta. Neoprene + lycra.





Un objeto con un concepto nuevo que se desarrolla a partir de una necesidad poco identificada por los viajeros. AMEBA es parte diseño gráfico, parte como identificador personal y la parte más importante de diseño industrial al resolver una necesidad con un producto simple y económico. AMEBA es un accesorio para maletas de viaje, que protege, identifica -porque puede ser personalizable- y permite la contención de todas las cosas extra que no van dentro del equipaje, facilitando el traslado al retirarla en el aeropuerto.

Mi formación curricular y extra-curricular ha influido en la manera en que enfrento y resuelvo los desafíos de diseño. Mis intereses no se limitan a un tipo específico de diseño. La resolución de necesidades específicas y la innovación en los conceptos de productos son objetivos que mueven mi actividad profesional. La identificación de una necesidad y su satisfacción mediante un nuevo concepto de producto es la situación ideal de desarrollo profesional.

En los procesos de trabajo, que llevan a la consecución de un producto se reflejan nuevamente las actitudes más relacionadas con sistemas de producción científicos. Asimismo, estos procesos se ven fuertemente teñidos por todo lo intuitivo y emocional. El estudio en la Facultad de Arquitectura, la experiencia laboral en el diseño gráfico y la ilustración y la formación en diseño industrial en el Centro de Diseño Industrial de Uruguay han marcado mi forma de ver el mundo y el diseño.



Lucía Grompone Larghero

Montevideo, (Uruguay), 1979

Realizando Master RSP European Design Labs'09, Istituto Europeo di Design. Madrid. > Centro de Diseño Industrial opción industrial. Montevideo, Uruguay. > Ecole d' Architecture Luminy Marseille - Francia. > Beca 2do semestre anteproyecto IV. > Facultad de Arquitectura. Universidad de la República. Montevideo, Uruguay.

Exposiciones

2007 Muestra de Diseño EN TRANSITO. Hall de Facultad de Arquitectura. Montevideo, Uruguay. > **2006**. PROCESO DISEÑO 02. Exposición de trabajos de estudiantes del CDI. ARA. diseño de autor. Montevideo, Uruguay. > **2005**. PROCESO DISEÑO. Exposición de trabajos de estudiantes del CDI. Marte Up Market. Montevideo, Uruguay.

Premios y Becas

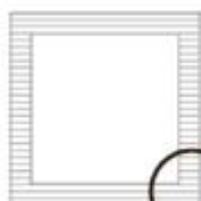
2008 MUJI / MilMilks Scholarship Master RSP European Design Labs'09, Istituto Europeo di Design. Madrid. 1er Premio Concurso Logotipo DNETN-MIEM. Programa de Energía Eólica en Uruguay. Ministerio de Industria Energía y Minería. Montevideo, Uruguay. **2003** > 1er Premio Concurso AFICHE para el XII E.L.E.A. Encuentro Latinoamericano de Estudiantes de Arquitectura. Asunción, Paraguay. > 1er Premio Concurso CAMISETA DELEGACIÓN URUGUAYA. XII E.L.E.A. Encuentro Latinoamericano de Estudiantes de Arquitectura. Montevideo, Uruguay.

Contacto

+34 622 089 256
 lucia@luciagrompone.com
 www.luciagrompone.com



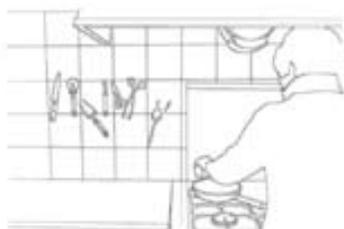
1. baldosa estandar
(vista frontal)



2. baldosa con superficie
rebajada (vista trasera)

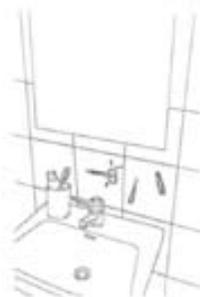


3. pieza magnetizada
y encajada en la baldosa



mantén la cocina despejada
aprovecha el mármol para otros usos
¡y dale a tu pared una oportunidad!

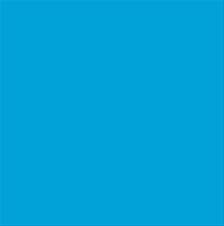
vista en sección



no pierdas las cosas de uso diario
y sobretodo, ahorra espacio!

saluda a los tuyos, déjales notas,
lanza tus llaves contra la pared
y no las pierdas





MAITE DEL MUNDO





MAGNET TILE

“Magnet tile” es una manera diferente de interactuar con la cerámica, mediante la incorporación de un nuevo elemento, el imán, a la baldosa estándar, se propone una manera más divertida y eficaz de aprovechar los espacios reducidos, donde personas y objetos de uso diario deben llegar a un acuerdo: en lugares pequeños, no hay sitio para todos.

Permite decorar tus paredes de tal manera que éstas sean funcionales a la vez, siendo el usuario quien define como quiere organizar el espacio de trabajo.

Determina qué partes son las que están a tu alcance y pueden ayudar a

organizarte en tu oficina, el recibidor, la cocina...

“Magnet tile” aporta un valor añadido a la cerámica, dando paso a una nueva tipología de baldosa.

Está compuesto por dos elementos: la baldosa y una pieza magnetizada encastrada en la parte posterior que proporciona

Ya no es un elemento que simplemente embellece, protege o cubre una pared, es la creación de un espacio donde el usuario interactúa con el objeto.





Mi formación curricular y extra-curricular ha influido en la manera en que enfrento y resuelvo los desafíos de diseño. Mis intereses no se limitan a un tipo específico de diseño. La resolución de necesidades específicas y la innovación en los conceptos de productos son objetivos que mueven mi actividad profesional. La identificación de una necesidad y su satisfacción mediante un nuevo concepto de producto es la situación ideal de desarrollo profesional.

En los procesos de trabajo, que llevan a la consecución de un producto se reflejan nuevamente las actitudes más relacionadas con sistemas de producción científicos. Asimismo, estos procesos se ven fuertemente teñidos por todo lo intuitivo y emocional. El estudio en la Facultad de Arquitectura, la experiencia laboral en el diseño gráfico y la ilustración y la formación en diseño industrial en el Centro de Diseño Industrial de Uruguay han marcado mi forma de ver el mundo y el diseño.



MAITE DEL MUNDO TORRES

Barcelona, 1983

Postgrado Diseño de Producto, UPC
Barcelona > Graduado Superior en Diseño,
Escola Elisava. Barcelona.

Exposiciones

2009 100% Design. Londres. > **2007**
Postgrados Diseño Industrial. Ayunta-
miento Amposta. Tarragona. > Cevisama.
Valencia.

Premios y Becas

2007 Cevisama

Contacto

+34 649 535 171
+44 7899 771 540
info@maitedelmundo.com
www.maitedelmundo.com

English Texts

Presentation

Gabriel Alconchel Morales
General Director of the Youth Institute
Ministry of Equality

In the last few years Spanish design has become the target and centre of attention of different international circles in the sector, and no doubt young designers have contributed a great deal to this with their innovative projects closely related to highly topical subjects and contents, which awaken interest and curiosity for their work. Through the annual "Injuve Prizes for Young Art" the Youth Institute offers ongoing support to young artists who work in this specific area, and the edition we are pleased to present here marks the seventh.

From industrial to graphic design, without ignoring interior and fashion design, the designers taking part in this exhibition as individuals are Eli Gutiérrez, Carla Vega, Cristina Alonso, Raúl Edo and Juan Piñero, as well as a large number of designers exhibiting in the collectives: Bendita Gloria, comprised of Santiago Fuster and Alba Rosell; EnBlanc, made up of José Antonio Aranda and Carlos Velasco; La Mamba, brings together Raúl Durá, Juan Gasca, Daniel Uribe and Rafael Zaragoza, Flou Flou, Alberto Flores and Mireia Juan; and Equipo Marina68 which comprises Patricia Fort, Cristian Montesinos and Rafael Oliva. The projects in the preproduction phase of Juan Demetrio Chillarón, Lucía Grompone and Maite del Mundo have received support for their development and are documented in the exhibition.

Among the dossiers which reflect the excellent level and quality of the work of many other designers, the above projects have caught the eye of the members of the jury, comprised of Anjara García, Pati Núñez, Ángel Palazuelos and Héctor Serrano, the latter also acting as the curator of the exhibition. We thank them for their enthusiastic co-operation in the always

difficult selection task, and Héctor Serrano for his professional dialogue with the designers taking part in the exhibition.

Our congratulations to all the selected artists for their committed work to exploring shapes and structures, new uses for traditional materials whilst respecting the ecological balance, using and recycling objects, facilitating ordinary life by helping to simplify domestic chores and improving the accessories that we use in our daily movements, and always maintaining functionality as the objective.

Madrid's *Círculo de Bellas Artes* houses the exhibition in its *Sala Picasso*, giving the exhibition a very special exposure, which is rounded off in the international sphere with the co-operation of the AECID - Spanish Agency for International Co-operation for Development. Our most sincere gratitude to both Institutions for their close collaboration with the Injuve Art 2009 programme and for boosting the projection of our young designers.

Presentation

Antoni Nicolau
Director of Cultural and Scientific
Relations. AECID

The Cultural and Scientific Relations Management of the Spanish Agency for International Co-operation for Development (AECID) co-operates one more year with the Injuve Art Prizes. Established on the quality of the selected projects, this project aims to give recognition and exposure to young art and to the renewal and enrichment process of artistic expressions.

This joint project emerges from the importance and the value which both the Injuve and the AECID give to developing young talent, which is why the itinerary of this Design Exhibition includes the Network of Cultural Centres and the Representations

abroad. Therefore, as well as disseminating the work of the designers, this co-operation promotes the creation of networks and encourages exchanges and synergies between the Injuve prize winners and the artistic communities of other cultural contexts.

I would like to express my most sincere gratitude to the Injuve and offer my congratulations to the prize winners, hoping that this co-operation will continue for a long time.

Introduction

Hector Serrano
Curator

Whenever I am asked to write something I find it hard, which is why I get out of it if possible. This time, as you see, it was impossible. Designers are visual, object-oriented people. Our passion is creating things and our words are forms. We are not literary types, as Marcel Wanders wrote in a text in which he called us ill-read, which, in his view, matters little in this trade, which for me is a consolation, for in this catalogue, aimed at current and future designers, what matters is not what I may say but what is on show in it.

When Anunciación Fariñas from Injuve called me to ask me to curate this exhibition I could not say no. Not long ago I was on the other side, taking part in the competition. I was pleased to see that my work is recognized not only in London, where I have lived for several years, but also in Spain. This competition has featured many of the designers who are now key figures on the national and international scene – Jaime Hayon, Luis Eslava and Odos Design are a small sample. There is definitely something about this show, for in many cases it is a perfect platform for publicizing one's work and making a first foray in the professional world. After all it is the only national competition that rewards young people for their work as a whole instead of considering just one specific project.

This circumstance has an advantage for candidates, as the work is already done, allowing one to concentrate on presentation, and it is also very interesting for the onlooker to see the coherent whole of each designer's work.

This is the seventh time the competition has been held and, once again, it allows us to gauge the degree of quality and originality achieved, and at the same time to reflect on the state of the youngest Spanish design.

The jury was made up of Pati Nuñez, graphic designer and winner of the National Design prize, Ángel Palazuelos, from the National Agency for the Development of Design and Innovation (DDI), the fashion designer Anjara García and me, Héctor Serrano.

Between us we have carried out the always delicate and difficult task of selecting and rewarding the designers whose work you will see in this catalogue and in the exhibition. My work as curator has centred on selecting the most representative works of each designer: Flou Flou Diseño, Estudio Marina 68, Raul Edo Torres, Juan Pineiro, Cristina Alonso Navarro, Lucía Grompone Larghero, Maite del Mundo, Juan Demetrio Chillaron, La Mamba, Estudio en Blanc, Carla Vega, Bendita Gloria and Elisabet Gutierrez.

It is certainly hard to categorize the authors and to generalize on them as a whole, but what they all share is quality and professionalism in their designs. This is an assortment of work that perfectly sums up the magnificent state of young Spanish design.

AWARDS

BENDITA GLORIA

Bendita Gloria is a small design studio in Barcelona set up in 2007 by Alba Rosell and Santi Fuster. The studio works for clients who are enthusiastic about their projects, whether large or small.

Bendita Gloria advocates a tactile component in graphic design and sees non-serial production processes as an added value. Accordingly the studio employs its know-how in graphic arts and also in techniques closer to the sphere of handicrafts. Alba spent a year directing a research project on special binding systems in Arts Gràfiques Orient, and this has heightened the studio's preference for graphic design work.

Bendita Gloria likes receiving emails :-)

A Book full of Spam (or how to catch glory)

We believe that self-promotion materials are closely related to spam. This booklet is designed to be a printed equivalent of spam, ironically reproducing its devious, coarse spirit so as to end up leading the reader to benditagloria.com. Wrapped in a piece of bin bag, the booklet is sent by post.

Acts of faith. Graphic design and self-production.

"Acts of faith" (part of the FAD - Fostering Arts and Design - Incubator for Professionals project) included various manually produced items. The graphic design for the exhibition also involved a manual process, with all publicity items (flyers, banners and signs) including a hand-sewn message.

Stevie Wonder

Series of posters for a Stevie Wonder tribute-party. The singer is characterized by a juxtaposition of his song titles (printed) with a version in Braille (in perforated holes).

Nova temporada (New season)

Sabina Moda is a small local clothes shop which offers its patrons (mainly women of 40 to 70) excellent customer attention and dressmaking services. The spring/summer season is advertised by an outdoor washing scene. A textile poster was produced by means of cross-stitching.

Teixits lícids i translúcids (Lucid and translucent fabrics)

Leaflet for the contemporary textile art show organized by A-FAD. The plastic wrapper contains (and shelters) a thread stripped of all functionality. The thread has a symbolic function and serves (as the minimal component of a textile object) as an image synthesizing the exhibition's theme.

With fraudulent and destructive intentions

Con ánimo fraudulento y saboteador (With fraudulent and destructive intentions) is a publication that offers a tententious portrait of Spanish society using actual data taken from Google Trends. This is how a society is described on the basis of its search history on Google.

Puerto despertar

CD pack for the debut disc by "Martín y la Barquichuela lere_le". A sewn leaflet serves as wrapping for the methacrylate box containing the CD. The design on the cover is heat-etched in iridescent silver so as to represent rays of light.

Bendita Gloria stationery

The studio's stationery is printed with phosphorescent ink, giving off its own light.

ADG-FAD Annual Activity Report

Annual activity report of the FAD graphic designers' association. Various significant moments described inside the booklet appear on four covers which, put together, form a single image, alluding to the "association" concept.

Efecte Cinema

Catalogue for the Efecte Cinema exhibition on the influence of cinema in art.

The catalogue starts with a flipbook with the name of the exhibition, as in a film title sequence.

ELI GUTIÉRREZ

I think an object should speak for itself, i.e. explain itself, with no need for texts telling you how it was designed and by what process.

I try to experiment with new technologies and new materials, seeking to create new topologies of objects, often arising from everyday life or a collective memory, but always seeking to create something new, which has never been reinterpreted.

I like to create objects with my own hands; I think experimenting with materials is a good way of designing, working intuitively but always creating objects that may speak for themselves, not over-designed or over-styled, seeking to preserve their essence, in a word.

I think it's quite interesting to experiment and do really crazy things, trying to get the most out of them and acquiring one's own style, but always keeping in mind that the end product must be somehow connected to society today, for if society doesn't understand it or want to use it, it won't be a good design.

Growth

Collection of benches inspired on plant motifs, creating a poetic dialogue between the perception of interior and exterior furniture.

The unusual use of an element which can be found in a natural environment translated into the construction of a series of benches, giving a fresh nuance to the concept of "how to introduce nature into the home".

This furniture has been created from the repetition of a single element, which provokes a series of delicate tensions in the material which, in turn, transform into a structural and light base which makes up the piece.

This piece can also be used as an exte-

rior piece through which plants can grow and form part of the environment.

Jail

Collection of plant pots, where the aim is to control the growth of the plants. This is achieved by locking the plant inside a small cage introduced into the plant pot, making the plant grow by adapting to that structure and finally absorbing, thereby creating an artificial "TOPIARY".

Rocking

Concept of a rocking plant pot which never falls, always managing to return to the original position even when windy.

Oh, i feel naked!

The aim of this project is to use the rapid prototype technique as the last step in the manufacturing process of a product, where you obtain, in this case a toy, a character (a copy) which you can customise and transform into your own toy, something unique, something personal.

This project is based on the relation that is established between the plant and the user. How to control its growth through the plant pot and how to look after them in the best possible way.

The end result has two concepts:

For the countryside and the beach

Nomadic piece of furniture which "embraces" nature to give shade and shelter.

This picnic Carpet is designed for easy transportation and use anytime, giving rise to a romantic picnic for two or a perfect day in the countryside for more.

Apple's place

A private place to climb up to, "a domestic tree-house", a sanctuary where I can be myself, listen to music, have a coffee and even watch the people around me.

This project is based on the sensation of feeling safe. It is like building a house inside your own house.

Today, one's house is one of the safest

places in the world to be in, but what would happen if that sensation began to change? A primary instinct, when you are afraid, is to climb up to a high place, change your point of view, set a distance between you and that fear, feeling that you can control everything that happens around you.

CARLA VEGA

I suppose if your mum gets you a dummy that matches your woolly booties, you don't forget easily. It may spell your ruin – just ask Ed Wood, Oscar Wilde or Joe Meek, dressed as girls up to the age of four thanks to their parents' "love". They sank low and went on digging. It seems silly but such things shape a person's life. Luckily I was unharmed, but that obsession with matching colours and fine things in everyday life set me on my way.

I starting by studying fashion design and now I'm working on a clothes label – Paralis – with a near-traditional, small-studio philosophy. Limited editions, in-house production and creativity to the power of two.

Something that characterizes my work is simplicity through detail, classicism of form, a search for beauty, grace and serendipity. Interplay between aristocratic and popular themes, a Maserati and a Mini Morris, a Fabergé egg and fried eggs in Ramón's Bar.

I try to make my work belong to the sphere of leisure, free time and pleasure. In a word, enjoying what one does and having fun.

Add fashion to graphic design and mix – that's the recipe. The result is a limited product, meticulously made, something that reminds us of what things used to be like. Things which moreover worked properly and were naturally nicer than things today.

My methodology boils down to recalling beautiful things that humanity has for some reason forgotten and turning them into objects, accessories

or garments. We have forgotten about ironing shirts, sewing initials onto clothes, polishing shoes, going to the dry cleaner's or buying a pullover that lasts for life. Let's not forget anything else.

Doble vida / Artwork / 2009, Barcelona

Doble vida is a label originated from the sole obsession of publishing 7" records. Two groups get in contact, one national and the other foreign. Each group publishes a song, Doble Vida joins them and the songs travel the world again as singles that never stop playing and turning at 45 rpm. Artwork and packaging the vinyl includes a text related to the selected groups and two 'serviette drawings' of one member of each group. At this moment the label is working on the second edition.

Iroptics glasses

The initial idea was to design a 3D collection of sun and graduated glasses with something in common: seeking the maximum timelessness possible. Thinking about how glasses were made in the old days and the importance of being flattering.

Paralis originated from my friendship with Ico Mateo –photographer and graphic designer – with whom I share all –or nearly all– my tastes insofar as fashion and design. We began this project in the middle of 2007 with a very clear idea for a clothing brand: launching the sale of garments, objects or complements which we simply liked and just couldn't find in the shops. We do not go by seasons and work with limited editions.

Based in Barcelona, Paralis searches the most iconoclastic American culture for the leitmotiv of the creations.

Paralis is currently sold in 4 stores in Spain and expanding.

Paralis / #1 Yearbook

First collection of Paralis inspired on the American yearbooks of the 50's. The boy of the year, the cheerleaders and

the captain of the rugby team are some of the references.

Yearbook is made up of 5 black screen-printed T-shirts and 2 nylon sports bags with leather handles.

Paralis / #2 spectacular

Two unisex garments in the same shirt fabric –a pearl gray Fil-a-Fil- with leather details, embroidered initials and a straight cut. They can be combined together but they also work on their own.

They are garments with an early 60's air, very much for summer in the city, smooth, with masculine tailor details. The shirt is short-sleeved with a flat collar and the embroidered initials –PS- in honour of Phil Spector. The trousers are also short with a high waist.

SECOND PRIZE

ENBLANC

ENBLANC is a multidisciplinary studio that carries out all kinds of projects involving design. For its designers each job is a good opportunity to experiment and to offer new ways of seeing things. They seek a simple, direct result which is at the same time designed to offer new sensations. A good design is one that communicates well with the user and is able to provide solutions.

LA MAMBA

Design for us is the interpretation we make of our surroundings. We seek to give form to our sensations about the things around us, to solve aesthetic or functional problems.

Design is everything. Though many people do not think so, all objects have a history and were previously conceived and thought out with a view to being created. Design is what we will leave to future generations.

Our philosophy is a fusion of six minds, it is the philosophy of chaos;

it might seem like anarchy, but in this disorder we find an order. For example, when we hold a briefing, we do a brainstorming in which everyone throws out ideas, and then all this goes through a filter of six completely different minds; if one idea goes ahead after all this process, it's because we're on the right track. We take the sole survivor from the brainstorming, and that's where the project process starts. Here we polish up the idea and give it a more technical form, adapting it to the reality of the market.

SELECTED TO BE EXHIBITED

CRISTINA ALONSO

I was born into a family of designers. Maybe that's why I approach design with respect and discipline. I grew up with something that I like.

My first steps in the professional sphere were taken with the Nadadora studio. In my final project I created its identity. Since then I have focussed on creating graphic and product design, often for Nadadora, and on developing the image of the fashion label Lavandera.

Since 2008 I have been working regularly with the design studio Dídac Ballester.

In my work I try to set out from conceptual honesty and simplicity; communicating at first sight, eliminating unnecessary complication and eschewing all that is gratuitous or showy to develop approachable projects based on simple ideas.

I believe in the need for interrelation between disciplines, and that's way I intend not to confine myself to solo creation but to take advantage of relationships in developing my work.

Fauna toothpicks

Collection of toothpicks which communicate the type of food in each *Tapa*: fish, vegetables, meat, hot, etc. A

project which, at first sight, is conceived for contemporary *Pinchos* bars.

Candela

Candle in the shape of a lamp based on kids' cutouts. The user only has to put the two pieces together and light them. Made from Cristal-Air, a particularly flexible material similar to wax.

Cross

Candleholder for different sized candles. Each end has a different size hole.

RAÚL EDO

I see design as a way of creating intelligent solutions to meet specific demands in a certain context. The importance of a product in our lives lies not only in its usefulness but also in how and where it is made, what it is made of, and of course how we use it.

My way of undertaking projects involves apprehending the existing reality, and on the basis of that, offering feasible solutions, and seeking to go farther.

I am interested in and stimulated by the dialogue that occurs between professionals from different fields when a project is undertaken, for that dialogue enriches the end result. Currently I am focussing on a more subtle type of design, where an understanding of the materials and simplicity makes objects more functional but still fresh, for design is language and communication; design is about moving people.

After working with various design studios in Valencia and having a range of experiences in France and Italy, I am currently established in London, where together with Maite del Mundo I am working on a new venture, Sth studio.

Eat Fruit

We pay attention only to things that

are constantly repeated to us. I remember my grandma used to say "eat fruit every day and you'll grow more! Eat fruit, eat fruit...!"

With a little graphic addition under the lid, with various texts, the consumer receives a clear and direct message with no alteration of the traditional Nutella jar.

The design reminds the consumer in a surprising and amusing way that it is healthy to eat fruit every day. Thus it conveys the idea that a balanced diet may include Nutella.

Chopsticks

A Mediterranean reinterpretation of an item from oriental culture, namely chopsticks.

The design highlights the various ways of understanding the objects around us and how they are interpreted by different cultures.

Porcelain Collection

A collection of porcelain articles in arrangements in which various natural or everyday objects are introduced, hinting at or calling for a certain type of use.

Jump

The new one, the old one, the one for sleeping in, the one we use for cleaning at home, the one for wearing on the pick-up, the one someone got for us on a trip, the one hidden at the back of the wardrobe, the one that went into the wash and never reappeared, the one we put on to show solidarity with a cause, the one for concerts, the one we use to express ourselves, the one that's a bit short, the sexy one...

We have hundreds of shirts that we wear in different situations. Why not have one for going out to have plain fun? Just go out into the street and skip, skip, skip...

Lightstone

To enjoy a pleasant bath and create the perfect atmosphere, without the inconveniences of common candles. Lightstone is a silicone stone filled with a compound of phosphorous

with other components similar to those used in night fishing.

To use it, squash it, and in a few seconds the stone will start to give off light which will last 3-4 hours. Once the light has gone out, the stone may be kept in the freezer, and once frozen it can be used again.

Le Tabouret

The circumstances of our contemporary lifestyle point to a need for change; young people live in increasingly small spaces in which adaptability in their furnishings and surroundings is essential.

The space where we cook, where we sit down for breakfast or lunch or to have a chat is where we need flexibility and functionality in our furniture so as to facilitate our everyday life, as the kitchen constantly turns into a place on the way to somewhere else. "Le Tabouret" is a kitchen table suited to the constraints of limited space, where the seats are part of the worktop, thereby allowing activity to go on around it without getting in the way or taking up unnecessary space.

e-set

Today telephones are the objects nearest to our bodies, which is why we are offering a new concept of headset, without intruding in the ear and thereby preventing hearing damage, thanks to technology.

e-set is designed in ultra-smooth, hypoallergenic material, making it a versatile, congenial and adaptable object which ergonomically hugs the ear in a natural way, sympathetic to the human body.

Its meticulously devised shape shows an interest in organic design, in raising communication to a higher level, using simplicity as a tool for understanding how to use it.

FLOU FLOU

In our work as designers we use all the tools available to us and our know-how to help transmit positive, concerned messages that involve

society, pitched towards a way of life and behaviour that is more respectful of the surroundings we live in.

This series of projects that we are presenting should be regarded as "circumstantial" and not an "end result". They are an intermediate step in a continuous progression that speaks of participation, sharing, play, collective intelligence, innovation, ethics, experimentation, open design, etc.

They are imaginative offerings in which design, construction and use are not sequential or separate phases but parallel situations that feed into each other, and whose end is the start of something else.

We believe that users/society are not mere spectators but rather active agents in a transformation towards a fairer, more sustainable reality. Solutions for the future will require a flexible mindset open to new ways of doing things and creating, in a search for sustainable answers from a cultural, technical and economic perspective.

Peoplow

Ingredients

- + Old clothes (trousers and shirt)
- + Stuffing
- + Zip
- + Darning thread

Preparation

1. Sew up any holes in the garments
2. Close up leg, sleeve and shirt collar openings with leftovers
3. Sew the zip in an easy, inconspicuous place (like the shirt buttons, side of the trousers, etc.)
4. Sew the trousers to the shirt, making a single garment
5. Insert the stuffing through the zip
6. Close the zip

Tips

Various kinds of material can be used for the stuffing, such as foam from an old mattress, plastic bags, newspaper, etc.

Media's Garden

Among the various uses that this product may have we suggest two: a hanging plant container and an interactive/decorative game.

Ingredients

- + Knitwear tights or leggings rejected by production quality control
- + Soil and sawdust
- + Gravel, plastic bag and ties
- + Grass seeds or seeds of small, fast-growing plants

Preparation for a hanging plant container

1. Add a little water to the soil and shape it into a ball
2. Sprinkle it with seeds so that the whole ball is covered
3. Cover it with a bit more earth
4. Carefully put the ball into one of the feet of the tights
5. Repeat the procedure with all the tights you have
6. Hang the tights in a well-lit place
7. Water
8. Wait a few days for the plants to start growing

Preparation for an interactive/decorative game

1. Fill two bags with a handful of gravel each, or failing that, with rice, as weights
2. Seal up the weights with ties
3. Put each bag into one leg of the tights
4. Hang from a high place, such as a tree or light post
5. It's ready to be enjoyed and for more experiments for other possible uses

ESTUDIO MARINA68

A space - a vacuum - is what we needed in order to finally believe in what we are and what we do. "Marina68" is our home and where under our critical and analytical gaze we discuss meanings and outcomes, not just our own but overall. A place for meeting, dialogue and a desire to achieve a synthesis is what makes "marina68" a multidisciplinary team.

Seeking a dialogue of its own in respect of artistic objects, the studio also analyzes industrial discourses, seeks market niches and tries to offer answers, from a personal perspective, to the needs detected.

We try to move people through our creations without ever losing sight of priorities such as ecology and local industry, surpluses, historical objects and timeless objects.

"Parkids" furniture collection

With our first "Parkids" collection we wanted to engage in a dialogue with users and the industry and to show what we are and what we believe in, what we would like design to be and what being designers means to us. "Parkids" is a collection of bold, suggestive items offering new forms of furniture both in their aesthetic and in their versatility of use.

Their unusual design gives the collection a playful character which is intended to engage with users' emotions through gentle forms, cheerful colours and contrasting textures. "Parkids" seeks to personify the world of children so as to express affability and familiarity.

The materials used are drawn from tradition with the intention of enfold- ing the user and transmitting a Mediterranean warmth and amiability. The collection revisits the past so as to take a droll, offbeat look at the present.

"Rockit" bench/table

Sustainable design, craftsmanship, standards, eco-friendly materials and local production are the elements with which we have been working to develop a solid industrial awareness with a belief in local industry and manufacturing and the work of crafts- people as a key step to future eco- nomic subsistence. A local economy is the answer to a world of decentralized economies which will soon or later have a monopoly and in one way or another set the pace.

With this as our guiding principle we created the Rockit bench/table, char-

acterized by an attempt to personify the world of children. Marked by a lack of angles, its curved form defines a stable, symmetrical object, conjuring up a childish image of what a table or bench might be.

The design is intended to breathe personality into a lifeless object.

Contact with cork is unforgettable: its velvety texture and the feeling of warmth that it gives make it an extraordinary material, suitable for making contact with the user.

The cork industry is being displaced by the plastic stopper, so cork is a material in economic retreat. This research and design project aims to find new applications for the cork industry, with an effort focussed on new types of consumer goods and their manufacture, finding different industrial applications and defining designs based on cork.

“Woody” armchair

This is an armchair with bold proportions that offers a cosy seat with its nice colours and textures and its playful appearance.

Both the curved metal structure and the seat and back are upholstered with fabrics from GABRIEL’s Murano collection.

“Tupa” stool

This is an original, atypical kind of stool that creates strange expectations as to its function and appearance.

It combines the use of cork, a relatively approachable material, naturally coloured, with metal, in shapes and colours that customize the item, giving it a fun, playful character.

“100pies” sofa

This item is a sofa adapted to the user’s various needs.

The cushions in irregular shapes allow various positions, as does the peculiar all-purpose accessory.

The sofa is designed to give personality to large areas and can, if so wished, be used on both sides.

Both its gentle, asymmetric forms and its varied and striking use of colour make this item unusual and unique in

its kind, giving a pleasant, dynamic experience.

“Killer Knives” knife collection

The murder weapon has been found...

Victims, witnesses or culprits

Inspired by the cinema and black humour, the “killer knife” conjures up a fictional scene. With the reflection of a terrified face, this utensil is designed to give a surprise in the act of cutting, slicing or pricking.

“Wood Jewels”

The Wood Jewels concept seeks to confront two opposing worlds, one based on excessive product rotation and another committed to rational consumption and well-made, lasting things.

This jewellery collection is a limited edition of 50 units consisting of a case and four items, all of teak wood from a table salvaged from the rubbish at the Encants market in Barcelona.

“Blabla” chair

This is a chair that offers the sitter a pleasant, relaxing experience with distinct Mediterranean associations.

It features an unusual combination of naturalness and warmth in its use of natural fibres, and rigidity and coldness in its metal structure.

This is a chair intended to be part of a team, making it ideal for a contract proposal.

“Cardboard Bar” cardboard stickers

A well-established part of Spanish culture, bars and *tapas* account for one or more moments in the working day of many people, and for some they are almost seen as a home.

In its social function a bar is responsible for providing users with suitable conditions for talking, eating, drinking and other entertainment, and is a vital and indispensable meeting place in our lives.

Bar marina68 is a set of cardboard stickers representing the most recognizable elements of a typical Spanish bar. Getting your friends a drink, hav-

ing a drink yourself, chatting and so forth in your comfy living room is a fun way of getting things going in the home and a great excuse for it!

“Isalfi” interior decor

“Manual know-how” is where art and craft meet. This shop located in the district of Born in Barcelona offers a new concept in which value is restored to things made by hand.

A one-off space was created with five pedestals.

The desire to transmit proximity, as in principle represented by the shop, is reflected in the use of cork, as a warm, approachable material.

In order to optimize space these pedestals are modular, with simple joints and edges. This modularity allows for external parts that may be integrated into the space, creating a balanced and coherent whole.

JUAN PIÑEIRO

My work is marked by two elements: the place and the client.

The former helps me ascertain, feel and see its strong points, its resources and processes, and with it I can play at mixing discourses of my own and of others. The latter is a set of guidelines, required for the project's execution. This whole includes all aspects, limits, budgets and deadlines. While one is stable, subject to future changes, the other sets the path to follow. This opposition generates balance in the end result.

That is what the work I am presenting is about, a constant search for balance: formal, volumetric, aesthetic ... personal and collective.

I firmly believe in proportion. From the volumetric perspective I seek to combine spaces and divisions, with a discourse that is less orthopaedic than orthogonal, or at least with simple geometric figures, which help a place to be recognized at a glance. This helps the user to breathe, so that he/

she may more easily see the details that may be there or the contrasts and dialogues between materials and finishes. In this respect, the use of materials and finishes helps me highlight the key elements in a project: a communications centre, a bar counter ... in short, an interplay of compositions devised and created for the eye. This principle also applies to other elements in the project: a washbasin made solely of local stone, in one piece, in a region where stone and water are necessarily joined. Barely polished, the rough, hard, cold texture can be felt, and is devised and created for touch. Communicating via the senses, feeling a place.

As is to be expected, a relationship with the environment is vital and necessary – site-specific materials and a fusion, in so far as possible, of interior and exterior. Respecting what already exists and valuing it as it deserves, even putting it before other premises.

From a functional perspective: modularity, use and economy of effort. The idea is to establish a way of doing things, the course to be taken by the user, always thinking of the satisfaction to be produced. Optimizing functions by saving effort, offering at the same time a series of variables or possibilities allowing the space to be suited to various uses. Transforming a plane with a gesture, a mere rotation, making apertures where there were none before and again communicating something completely new according to the use to be given to something...
References: Claesson, Koivisto and Rune, Tadao Ando, Peter Zumthor, Ronan and Erwan Bouroullec, Le Corbusier...

A Pega Moura

In this project the main requirement was to bring wine-drinking culture closer to young people.

The main elements in the space were cleanly finished with neutral colouring, with touches of colour on the furniture, with formal references to familiar items

such as the good old barstool. The walls were treated with slate so as to allow the space to be used for gastronomic illustrations or suggestions, with the house speciality being a combination of Galician and international cuisine.

Lavandera Showroom

Project carried out for the designer Lavandera on the occasion of the 2nd Valencia Fashion Week in the Ciudad de las Artes y las Ciencias complex.

On a circular wooden structure, a mannequin and a methacrylate logo were installed, representing the image of the season's collection.

ZIP Temporary Store

One movement, opening/closing. Discovering a shop and the objects and products in it as in a treasure hunt, a place full of secrets. Modularity, versatility, complicity. An interplay of light and shade and sobriety set against bright colours define the concept of a new form of display. Setting out from the "temporary shop" concept I seek to develop a generic project for any space. Adapting functionally and formally to a space, from the ephemeral to the eternal, from baroque to minimalism. An interplay of volumes, openings, planes and colours. All this formed by fixed structures and rigid fabrics with a grid of zips that will modulate the space as required. These fabrics cover the space, including the facade, transmitting the concept to the outside. Eco-friendly materials, respect for the environment, dressing and undressing space.

PROJECTS

JUAN DEMETRIO CHILLARÓN

AN INVENTOR BY TRADE...

Since I was small I have felt attracted by the world of creativity and I have always hoped that at some point I would be able to open the secret box that we all have inside us for filling our

existence with dreams and interests to be shared with those around us.

Who would have thought that all those walks to school and back, carrying a knapsack, were to give rise to my final degree project and my initiation in the world of design. Today it is particularly hard to get into this field, which plays an ever-greater role in our everyday lives.

The basis of this proposal is an analysis of human beings and their surroundings, for despite a gradual progression and environmental adaptation we continue to come up against barriers in the artificial world: objects.

The project focuses on children and their knapsacks, with a functional and ergonomic reflection on product design.

Back problems in school children are a global issue and a growing concern in society. The issue has been widely addressed in studies and research but very few solutions have so far been put forward to provide a better way of carrying this daily burden.

In response to this reflection we present the innovative Air on Back knapsack. Thanks to its novel anatomical support system, schoolchildren can carry their daily load without suffering back injuries or muscle fatigue, and walk fully upright, with bent back postures at formative ages being corrected.

This knapsack is designed to optimally distribute the loads to be carried by means of air chambers graduated with inflation valves and a pressure regulator fitted on the knapsack's waist belt. There is one inflatable chamber over the spinal area and another over the lumbar region, points to which the weight to be carried in the knapsack is distributed relative to the load points in our body.

Air on Back acts on the child's back, adapting to the curves in the spine thanks to a layer of malleable

polypropylene which in turn allows the inflated volume in the two chambers to be

Description of the project

The idea of this project is to seek new alternatives and ways of adapting designs already present on the market in the leatherware or textile sector, which includes a great range of products such as suitcases, knapsacks, thermal fabrics and accessories.

The aim is to try to meet this need on the basis of a functional and ergonomic reflection in the sphere of product design and health.

Aesthetics are an important consideration in determining the end product, and must therefore be present at all times when alternatives are being generated.

As to economic aspects in this field, the domestic sector has contracted steadily over the last few years because of the crisis, and also in part because the competition is stiff, Asian imports are increasingly present on the local market and it seems investment in design and innovation is never going to arrive.

This sector covers a great variety of leatherware and textile products, and despite its adaptation to new technologies, many gaps remain, leaving the consumer's needs not wholly satisfied.

In my view there is an omission that stands out in this field, and just as it has affected me it significantly affects a large part of the world population of children - the school knapsack.

A knapsack that is ill suited to carrying heavy weights, and though there are alternatives on offer, such as the knapsack on wheels and other designs, their limited functionality leaves users unconvinced.

Back problems in school children are a global issue and a growing concern in society, due to this mismatch between user and object.

Which of us has not been in this situation? The first few days at school we have to carry a great load of books on our backs in knapsacks not fit for the purpose.

The issue has been widely addressed in studies and research but few solutions have so far been put forward to provide a better way of carrying this daily burden.

In response to this reflection we present the innovative AIR ON BACK knapsack. Thanks to its novel anatomical support system, schoolchildren can carry their daily load without suffering back injuries or muscle fatigue, and walk fully upright, with bent back postures at formative ages being corrected.

This knapsack is designed to optimally distribute the loads to be carried by means of air chambers graduated with inflation valves and a pressure regulator fitted on the knapsack's waist belt. There is one inflatable chamber over the spinal area and another over the lumbar region, points to which the weight to be carried in the knapsack is distributed relative to the load points in our body.

Moreover AIR ON BACK acts on the child's back, adapting to the curves in the spine thanks to a layer of malleable polypropylene which in turn allows the inflated volume in the two chambers to be directed to the outer part of the knapsack, ensuring its total effectiveness.

LUCÍA GROMPONE

My curricular and extracurricular training has affected the way I approach and resolve design challenges. My interests are not confined to one specific type of design. Resolving specific needs and innovating in product concepts are goals that drive my professional activity. Identifying a need and meeting it with a new product concept is an ideal situation for professional development. In work processes leading to the realization of a product, attitudes relating to scientific production systems are reconsidered. Such processes are also strongly affected by intuitive and emotional inputs. My studies at the Faculty of Architecture, my work experience in graphic design and illustration and

my training in industrial design at the Industrial Design Centre in Uruguay have all marked my way of seeing the world and design.

Ameba

An object with a new concept developed to meet a need rarely identified by travellers. AMEBA is part graphic design, part personal identifier and mostly industrial design, as it meets a need with a product that is simple and affordable. AMEBA is a suitcase accessory that protects, identifies – because it is customizable – and holds extra things that do not fit in the suitcase, facilitating transport when collected in an airport.

MAITE DEL MUNDO

Designing is taking decisions, thinking of a viable response to a need, carrying out an idea and being part of an overall strategy. Always aware of the different phases in a project's development, I am interested in being involved in this teamwork from start to end.

After a few years gaining experience in several studios in Barcelona I decided that the best master's was to go on learning. So I spent a few months in Paris working with a couple of studios and then I tried my luck in London, an experience that has been highly enriching in many ways: new contacts, new challenges, new professionals and new experiences.

At the same time I am working with my associate Raúl Edo on "StudioSth", in which we are ready to apply our know-how to any challenge that offers itself.

"Magnet tile" is a different way of interacting with ceramics. With the inclusion of a new element – a magnet – in a standard tile, we propose a more enjoyable and effective way of making the most of small spaces, where people and everyday objects must reach an agreement: in small places there isn't room for everyone.

It allows you to decorate your walls so that they may also be functional, and it is the user that defines how the work space is to be organized.

Work out which areas are in your reach and may help you organize yourself in your office, your hall, your kitchen...

"Magnet tile" gives added value to ceramics, introducing a new type of tile.

It consists of two elements: the tile and a magnetized part inset in the back.

It is no longer an element that merely embellishes, protects or covers a wall; it creates a space in which the user interacts with the object.

